

# گرگین

2011  
اسمبند

www.GameFa.com  
plus to mfa.com

جاده انکسور وکیل، کوچه پانزدهم، پلاک ۲۲ - تهران، ایران - تلفن: ۰۲۱-۸۸۸۸۸۸۸۸

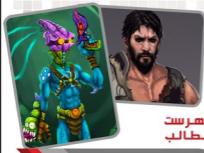


## گرگین

داستان گمشده کریمن بهلولان جهان  
اطلاعات و مشخصات اختصاصی با استفاده از بازی فرانس کرکین

- بررسی ششمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال
- بررسی نمایشگاه استانی بازی‌های رایانه‌ای قم
- خصوصیات نام یک بازی
- معرفی موتور UDK
- فرش
- شتاب در شهر
- اکسیر سیاه
- حادثه در تهران
- جاده‌های نبرد
- سال‌های سیاه
- کارگاه علوی

# گایه +



## فهرست مطالب

بخش پرونده ی ویژه	۲۳
گرگین	
بخش نقد و بررسی	۲۹
اکسیر سپاه	۳۰
شتاب در شهر	۳۳
مدافعان آسمان ۲	۳۷
راه عنکبوتی	۳۹
سبیم های خطرناک	۴۱
نجات زمین	۴۲
در میان	۴۳
فرش	۴۵
بخش بازی های موبایل	۴۷
پرنندگان جینگو	۴۸
پینگو	۴۹
سرزمین دایاناسور ها	۵۰
بخش بازی سازی	۵۳
خصوصیات نام یک بازی	۵۴
آموزش ساخت شمشیر	۵۵
نگاه بازی سازانه	۵۸
مهرفی موتور UDK	۶۰
حامیان	۶۳

به گیمفایزاس خوش آمدید	۱
اخبار	
خبرهای دنیای بازی های ایرانی	۳
رونمایی از سرور کانون بازی های رایانه ای	۷
بخش دانشگاه	۸
اولین دانشگاه بازی سازی ایران	
انجمن های علمی دانشجویی بازی های رایانه ای	

بخش نمایشگاه	
بررسی ششمین نمایشگاه رسانه های دیجیتال	۹
بررسی نمایشگاه استانی بازی های رایانه ای قم	۱۱
بخش پیش نمایش	۱۳
شکارچی سپاره	۱۴
سال های سپاه	۱۵
هلیوم	۱۷
کارگاه علوی	۱۸
گیلمو	۲۰
جاده های نبرد	۲۱



## سخن مدیر

شهریور ماه سال ۹۱، زمانی بود که بزرگ ترین رخدادهای مطبوعاتی کشور در صنعت بازی سازی ایران شکل گرفت و مجله گیفماپلاس ایرانی توانست توجه بسیاری به خود جلب کند. بانوجه به اینکه حجم کار بسیار 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 شماره دوم گیفماپلاس ایرانی با تغییرات اساسی و بسیار بهینه تر از قبل در مقابل شما قرار گرفته است. در یک سال اخیر، مجموعه‌ی گیفما که از کمترین حد امکانات بهره‌مند بوده‌اند، توانستند به پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای دست پیدا کنند که یکی از آن‌ها ایجاد سلسله مجلات گیفماپلاس بوده است. گیفماپلاس دیجیتال که به صورت ماهانه به بازی‌های روز دنیا اختصاص پیدا کرده، یکی از بهترین نتایج کاری مجموعه‌ی گیفما است و گیفماپلاس ایرانی، افتخاری بزرگ به همت دوستان عزیز همچون آقای آیدین نوری است. انشالله مشکلات مالی و تحریریه‌ی گیفما روزی رو به بهبودی باشد و بتوانیم با داشتن منابع غنی، موفقیت‌های بزرگ‌تری را نصیب خود و شما خواننده‌ی عزیز بکنیم.

## لیست کارکنان گیفما - ایرانی

مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سرمدیر: حمزه آزاد

دبیر تحریریه: آیدین نوری

گرافیکست و صفحه‌آرا: حمیدرضا حق شناس

ویراستار: آیدین نوری

تحریریه: امیر گلخانه، امین شیروانی،

محمد رضا مصطفوی، قاسم نجفی، بهزاد

شعبانی، امیر صلحی، علیرضا پیر

مسئول تبلیغات و بخش: آیدین نوری

## سخن سردبیر

درد بر خوانندگان عزیز مجله که صبر و شکیبایی به خرج دادید و تاخیر ما را پذیرا بودید. فصلی نو در مجله‌ی الکترونیکی گیفماپلاس ایرانی آغاز شده است و تغییرات اساسی و گسترده‌ای در حال شکل گیری است و شماره به شماره کامل تر خواهد شد البته با یاری شما عزیزان که با حمایت‌های خود دلگرمی برای اعضای مجله هستید. شما در شماره‌های بعد شاهد اضافه شدن بخش‌های متنوعی خواهید بود به طوری که تمامی مباحث مربوط به بازی های ایرانی را در بر خواهد گرفت. منتظر انتقادات و پیشنهادات شما هستیم. به امید ایرانی ایده‌آل و سر بلند در حوزه ی بازی‌های رایانه‌ای

## سخن دبیر تحریریه

سلام به همه‌ی شما عزیزانی که از شهریور تا اسفند ماه که الان باشد صبر پیشه کردید و منتظر مجله بودید. متأسفانه 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 عزیزان عذرخواهی می‌کنم.

انتقادات و پیشنهادات بسیار خوبتان در این شماره تاثیر به‌سزایی داشته است و به لطف شما توانستیم خیلی از اشکالات شماره‌ی قبل را برطرف کنیم. همان‌طور که در فهرست مشاهده کردید بخش‌های جدیدی در کنار بخش‌های قدیم اضافه کردیم تا مجله جذاب تر شود و هم کمک کوچکی برای عزیزانی باشد که می‌خواهند بازی بسازند.

جا دارد تشکر ویژه‌ای هم داشته باشیم از بازی سازان عزیزانی که با همکاری بسیار خوبی دارند. امیدوارم که این لطف بسیار بزرگ را بتوانیم 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 نه‌چندان دور، شاهد رقابت بازی‌های داخلی با بازی های خارجی باشیم.

تمامی حقوق مادی و معنوی مجله‌ی الکترونیکی گیفماپلاس متعلق به وب سایت خبری / تحلیلی بازی‌های ویدیویی گیفما می‌باشد و کپی برداری از تمام یا بخشی از مطالب آن بدون ذکر منبع پیگرد قانونی خواهد داشت. نظر نویسنده‌ی گیفماپلاس صرفاً نظر مجله نمی‌باشد و گیفما هیچ مسئولیتی در قبال نوشته‌های نویسندگان ندارد



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

## خبرهای دنیای بازی‌های ایرانی

آیدین نوری

استودیوی رسانه‌ها شکوه کویر، سازنده بازی‌های شیطنت‌های علیمردان خان، قتل در کوچه‌های طهران، گریه‌ی فجری و ... طی بیانیه‌ای در نمایشگاه استانی قم، رسماً اعلام کرد که دیگر با شرکت عصر بازی، ناشر دو بازی آخر این استودیو، مشارکت نخواهد داشت و به صورت مستقل به تولید بازی‌های خود، خواهد پرداخت.

دو آبان ماه، با حضور دکتر محمد حسینی، وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، از بازی فید فیلم مومن پیامبر رحمت (ص) رونمایی شد. بازی در سبک Fruit Ninja است که یکی از معروف‌ترین و پرطرفدارترین بازی‌های دنیا می‌باشد. در این بازی به جای میوه‌ها شما باید شخصیت‌های ناشناخته که عوامل ساخت فیلم مومن هستند را تگ کنید تا امتیاز بگیرید. بازی به صورت رکوردگیری است و هر چقدر بیشتر عوامل ساخت فیلم را تگ کنید، امتیاز بیشتری خواهید گرفت. این بازی همکاری مشترک انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت فطرس پویا رایانه است.

هم‌اکنون استودیوی ندای زیبا آفرینان در حال ساخت بازی‌ای به سبک شوتر سوم شخص، با موتور یونیتی است که دینگو نام دارد. داستان بازی به این گونه است که روزی دینگو به دستور پروفیسور برای نمونه‌برداری از تنها موجودی که از تسلط شیطان که دور بود وارد (مایابی) جزیره‌ی بیکانوس می‌شود، زمانی که به انتهای این جزیره به فانوس 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 موفق کوهورو، اعلام کرد مثل گذشته به صورت مستقل و با سرمایه‌ی شخصی کار می‌کند و متأسفانه هیچ حمایت‌کننده‌ی ناموفی ندارد.

همایش هنجارها و چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی ۱۰ اسفند ماه در مشهد برگزار شد. محورهای همایش در بخش بازی‌های رایانه‌ای شامل: فرآیند تولید بازی‌های رایانه‌ای و فناوری‌های نرم افزاری موجود، انتقال پیام از طریق بازی‌های رایانه‌ای، اهمیت علوم اجتماعی در داستان‌سازی بازی‌های رایانه‌ای، تأثیرات منفی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای، ابزارهای جدید آموزش فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای و مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای بود.





بازی رایانه‌ای شاونج از سرزمین، ساخت استودیوی فطرس بويا رایانه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و آلود بازار شده. این بازی، یک بازی دوبعدی ادونچر است که طی آن شخصیت اصلی سعی می‌کند تا سرزمین‌اش را که توسط موجودات بیگانه پروده شده، پس بگیرد.



بازی Bunch of Zombies، بازی جدید استودیوی بازی‌سازی زانا گیمز است که روایت جدیدی از زندگی زامبی‌ها را بیان می‌کند. در این بازی شما کاراکترهای مختلفی را در اختیار شما می‌دهد که هر کدام از آن‌ها قابلیت‌های خاص خود را دارند و با استفاده از این قابلیت‌ها می‌توانید به مقابله با جادوگران بپردازید. سبک بازی اکشن دوندۀ بی‌پایان (Endless Action Runner) می‌باشد و به زودی برای هشتم موبایل عرضه خواهد شد.

بازی قبلی زانا گیمز با نام ThermoBox توانست عنوان بهترین بازی موبایل را در دست آورد.

ی بازی‌های رایانه‌ای اسال کسب کند.

Paper War

جنگ کاغذی

مشیر ویسلیت انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای از واگذاری امتیاز بازی جنگ کاغذی (از شرکت فطرس بويا رایانه) به این انجمن خبر داد. بر اساس این قرارداد تمامی حقوق این بازی به انجمن فوق واگذار شد.

جشنواره بین‌المللی پیامبر رحمت (ص) به همت انجمن بازی‌سازان انقلاب اسلامی و به جهت پاسخگویی به اهانت کنندگان و سازندگان فیلم موهن علیه پیامبر (ص) با رویکرد ساخت بازی‌های آنلاین یا بازی‌های فلش (سبک و کم حجم) برگزار می‌شود. هدف از برگزاری این جشنواره، استفاده از رسانه‌ی نوین ارتباطی کودکان، نوجوان و جوانان (بازی‌های رایانه‌ای) به منظور بیان خشم و کینه‌ی فعالان بازی‌ساز بین‌المللی نسبت به سازندگان فیلم‌های رایانه‌ای، به منظور بیان خشم و کینه‌ی فعالان بازی‌ساز بین‌المللی نسبت به سازندگان فیلم‌های موهن علیه پیامبران و آدیان، به خصوص سازندگان فیلم موهن علیه پیامبر رحمت حضرت محمد (ص) می‌باشد. جایزه‌ی نقدی این جشنواره در دو بخش مسابقه‌ی بازی‌سازی و فراخوان بازی‌نامه‌نویسی جمعاً به ارزش ۲۰۰۰۰۰ یورو از طرف انجمن بازی‌سازان انقلاب اسلامی اهدا می‌شود. جایزه‌ی مربوط به بخش "جشنواره بازی‌های فلش و آنلاین کوچک" به میزان ۱۰۰۰۰۰ یورو (نفر اول: ۵۰۰۰۰ یورو / نفر دوم: ۳۰۰۰۰ یورو / نفر سوم: ۲۰۰۰۰ یورو) جایزه‌ی مربوط به بخش "فراخوان جذب بهترین بازی‌نامه مرتبط با موضوع اصلی جشنواره" به بخش "فراخوان جذب بهترین بازی‌نامه مرتبط با موضوع اصلی جشنواره" به بخش "فراخوان جذب بهترین بازی‌نامه مرتبط با موضوع اصلی جشنواره" به بخش "فراخوان جذب بهترین بازی‌نامه مرتبط با موضوع اصلی جشنواره" قرار خواهد گرفت تا با استفاده از دانش بومی، در اختیار انجمن بازی‌سازان انقلاب اسلامی قرار خواهد گرفت تا با استفاده از دانش بومی، شاهد ساخت یک بازی فاخر (از لحاظ سعی - بصری و محتوایی) باشیم. شایان‌ذکر است که جوایز برای برندگان داخلی به میزان ارزش ریالی "یورو" در روز اختتامیه محاسبه و به ایشان پرداخت خواهد شد.



بازی مستقل ایرانی فروش، جدیدترین ساخته‌ی 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 ماسازان دنیا یعنی [www.moddb.com](http://www.moddb.com) بیوندد.



انجمن ناشرین بازی‌های رایانه‌ای راه اندازی شد. تسهیل در امور مربوط به دریافت مجوزها، کنترل بازار و مراودات فی مابین موسسه‌ها، شرکت‌ها و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از اهداف تشکیل این انجمن به شمار می‌رود. اعضای مؤسس این انجمن را مدیران عامل و نمایندگان شرکت‌ها و موسسه‌های مجاز تکثیر و توزیع بازی‌های رایانه‌ای انتخاب کرده‌اند.



آسمان دژ، نامزد رای گیری بهترین بازی مستقل پرمخاطب سال جهان در جشنواره‌ی MMO of the Year شده بود. در جشنواره‌ی MMO of the year در هر بخش دو بازی به عنوان بهترین بازی سال انتخاب می‌شوند (با نظر هیئت داوران و به انتخاب مخاطبان) که با حمایت مخاطبان، بازی آسمان دژ توانست مقام بهترین بازی مستقل MMO را کسب کند که از طرف تمام اعضای مجله به تیم سازنده‌ی این بازی تبریک می‌گوییم.



بازی ایرانی "فهرمان ما" که مدتی است توسط استودیوی بازی سازی آنو (Anu) ساخته می شود، برای اولین بار معرفی شده. این بازی در سبک ادو نجر اشاره و کلیک است و با سبک هنری خاصی ساخته شده است. داستان بازی در مورد اتفاقات عجیبی است که در شهر افتاده و موجودات زنده را تبدیل به موجودات پلیدی کرده است. "فهرمان بازی" که "جکی" نام دارد یک گولساز ساده با خصوصیات اخلاقی خاص است و سعی دارد منتظر این اتفاقات عجیب و پیشا کرده و آن را نابود کند. جکی برای رسیدن به این هدف با بستی معماهای مختلف را حل کرده و هم چنین هر از گاهی دست به مبارزات اکشن بزند که در نوع خود برای یک



بج جدید بازی سیاروش، بخش های زیادی از انجین گرافیکی بازی را تغییر می دهد و ظاهر بازی را بهتر می کند. چندتا تکنیک فنی هم اضافه شده است که در خود بازی بهتر می شود آن ها را درک کرد تا توضیح داده شوند. بخش توضیحات آیتم ها و مهارت ها به کل عوض شده، بخش انتخاب مهارت ها تغییر یافته تا باز هم ساده تر شود. بالاس بازی تغییر کرده. سیستم نورپردازی جدید به بازی اضافه شده. سیستم روز و شب در بازی اضافه گشته؛ البته سیستم نورپردازی کمی کهنه ولی بعضی از مراحل در شب و بعضی دیگر در روز هستند و مثل قبل زمان تغییراتی نمی کنند. دشمنان موقع دیدن شما سرو صدا می کنند که بازی را طبیعی تر می دهد. پرروی کاراکتر اصلی افکت هایی اضافه شده تا در صحنه های شلوغ بهتر دیده نشان می دهد. کاراکترها افکت Fresnel اضافه شده تا در صحنه های تاریک بهتر شوند. پرروی کل کاراکترها هم پیدا کنند. تکسچرهای Terrain بازی بهتر شدند. تا با مشاهده کردند و البته ظاهر بهتری هم پیدا کنند. بتوانند تکنیک های specular map و تکنیک های جدید گرافیکی سازگارتر باشند تا بتوانند تکنیک های و پخش های اضافه شده normal map ها را بهتر نشان بدهند و خیلی دیگر از تغییرات و پخش های اضافه شده دیگر که در شما می بیند به بررسی آن ها خواهیم پرداخت. به دلیل تغییرات گرافیکی، حجم این بچ نسبت به بچ های قبلی بیشتر خواهد بود و اگر مشکل خاصی پیش نیاید، شاید بتوان تا آخر بهمن ۹۱ این بچ را دریافت کرد.





## رونمایی از سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای

انجام دهم تا بتوانیم برای جوانان و نوجوانان هر حسب نیازشان، ظرفیت‌سازی کنیم.

معاون برنامه‌ریزی و توسعه شهری نیز در ادامه بر اولویت نری بین فناوری اطلاعات و حوزه گردشگری و اجتمالی تأکید کرد و گفت: در میان معارف‌های شهرسازی تهران، معاونت امور اجتماعی و فرهنگی پیش از بقیه از ظرفیت‌ها و امکانات سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات استفاده می‌کند. زمانی که در حدود ده سال پیش شهر را در محرم تهران، بحث تهران موشک را مطرح کرد برای همه عجیب بود، ولی در حال حاضر کم‌تر می‌شنویم در شهرسازی و چهره داره که بدون ارتباط با سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات انجام شه.

در پایان مراسم، رونمایی از سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای شهر تهران به آدرس [game.tehran.ir](http://game.tehran.ir) توسط سید صفی‌طاشی و سید حامی‌ابازی صورت گرفت و امکانات و فضای این پایگاه معرفی شد.

پایگاه [game.tehran.ir](http://game.tehran.ir) برای کاربران هر روز اینترنت ملی و

[games.tehran.ir](http://games.tehran.ir) برای کاربران هر روز فضای اینترنت قابل استفاده است. سپس وی ضمن تشریح تفاوت بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های گیم‌ها در مرفه‌های انزواطلبی طایفه که امروزه برای بازی در اختیار مردم است و تأکید کرد که باید با شناخت کافی از منایب و ثوابت بازی‌های رایانه‌ای به شهرت آن در کشور پرداخت و در بازی‌های آنلاین کانون گیم: ایجاد فضای تفریحی سالم در هر گرهش طیف‌های ملی معارف و شهری برای تولید بازی‌های آنلاین و در هر گرهش طیف مخاطبان حرکتی و آنلاین از مهم‌ترین اهداف کانون بازی‌های رایانه‌ای است.

در ادامه این نشست، رئیس ستاد اجرایی کانون و مدیر عامل سازمان ورزش با اشاره به تشکیل که در شهرهای تهران به معرفی ورزشی سلامت و تفریح سالم و چهره‌داره جایگاه ورزش را در کاهش‌های دیگر نیز تعیی شده عنوان کرد و هدف کلی به ترویج بازی‌های رایانه‌ای را هدف تریعی طایفه و هر شهرت درسه طایفه‌های ملی عنوان تأکید کرد.

چهارمین کانون تهران اجتماعی و فرهنگی شهرهای تهران طی سخنانی که تاشی و سید حامی‌ابازی در شهرهای تهران و ویژه در امور فرهنگی اشاره کرد و با اظهار امیدواری به استقبال گسترده از آغاز شده گفت: پسر سازی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای بسیار امیدوارده و پای تا بتوانیم برای جوانان ه تمام تلاش خود را

به گزارش روابط عمومی سازمان اطلاعات و ارتباطات شهرهای تهران، مراسم رونمایی از سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای محله‌های شهر تهران عصر روز شنبه، هفتم بهمن ماه در سالن اشتراک تالار ایران شمس شهرهای تهران برگزار شد.

این نشست با حضور سید حامی‌ابازی، معاون امور اجتماعی و فرهنگی، سید صفی‌طاشی، معاون برنامه‌ریزی و توسعه شهری، ملی استر تاشی، مدیر عامل سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات و سید محمد حاج آقا میری مدیر عامل سازمان ورزش شهرهای تهران و کارشناسان و دست‌اندرکاران کانون بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. مدیر عامل سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات در ابتدای این نشست به ارائه ی گزارشی از اقدامات انجام شده برای راه‌اندازی سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای پرداخت و در همین مسیر تاریخی بازی‌ها از گذشته تا به امروز را مرور کرد و با اشاره به اینکه طبق آمار پیمان ملی بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۲۰ میلیون نفر در ایران کاربران بازی‌های رایانه‌ای هستند، گفت: این گره به بازی‌ها به صورت متوسط حدود دو ساعت از وقت این افراد را به خود اختصاص می‌دهد و بنابراین از سه اتیو کارهای حرفه‌های اجتماعی انتظار می‌رود که توجه بیشتری به این مرفه داشته باشند. تاشی در ادامه از سه پایگاه تاشی شده برای بازی‌های رایانه‌ای نام برد و گفت: پایگاه [game.mytehran.ir](http://game.mytehran.ir) به عنوان درگاه اصلی کانون بازی‌های رایانه‌ای



## اولین دانشگاه

## بازی سازی ایران

سه گرایش جداگانه برای رشته بازی سازی در دانشگاه علمی- کاربردی ایجاد شده است.

به گزارش معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ضروری است که سه تیم «تیم کارگردانی هنری»، «تیم کارگردانی فنی» و «تیم طراحی بازی» با یکدیگر تعامل داشته باشند.

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

هدف کلی دوره کارگردانی ناپوسته بازی سازی رایانه ای در دانشگاه جامع علمی- کاربردی عبارت است از: به وجود آوردن یک زیرساخت علمی واحد و هماهنگ که به واسطه ای عملی، مهارت های فنی و هنری مورد نیاز برای توسعه بازی های رایانه ای ایرانی در یک بستر مجتمع و یکپارچه، به دانشجویان متقاضی این رشته انتقال داده شود.

هم چنین، هدف از «گرایش کارگردانی فنی»، تربیت کردن نیروهای فنی (تکنسین) به منظور برنامه نویسی بازی ها و انجام دادن مهندسی نرم افزار بر روی طرح ها است که این دوره، در مدت چهار ترم تحصیلی و با ۷۲ واحد درسی ارائه خواهد شد.

رشته های علمی و کاربردی با هدف اشتغال زایی در بخش صنعت، تبدیل هنر-صنعت بازی به یک فعالیت سودآور برای جامعه، تثبیت اقتدار فرهنگی ایران در رانستای سند چشم انداز با توجه به پیشه های فنی فرهنگ اسلامی- ایرانی برنامه ریزی شده است.

قابلیت ها و توانمندی های عمومی فارغ التحصیلان این دانشگاه در گزراش نویسی و مستندسازی فعالیت ها، آرایه ای گزارش نتایج کار و جریان فعالیت ها (presentation)، قابلیت تعامل با سایر

اعضا در کار گروهی، قابلیت طبقه بندی نمودن اطلاعات کاری، رعایت اخلاق حرفه ای و تنظیم رفتار سازمانی، تفکر نقادانه و اقتصادی و خلاقیت و نوآوری است. توانایی کار کردن با حداقل یک موتور آماده مانند UDK یا Unity، توانایی طراحی زیرساخت فنی بازی با استفاده از سکوی داده شده در موتور آماده، توانایی تهیهی خروجی و آشنایی کامل با بخش های مختلف موتور، آشنایی کامل با توابع استاندارد مرتبط با فیزیک موتور بازی سازی، توانایی ایجاد و اضافه کردن توابع جدید فیزیکی به موتور بازی سازی و آشنایی کامل با بخش های هوش مصنوعی موتور بازی سازی را می توان از دیگر توانمندی فارغ التحصیلان در این دانشگاه نام برد.

هم چنین توانایی تهیهی محتوای بازی (Content Creation) از طریق موتور بازی سازی، توانایی برنامه نویسی، اشکال زدایی و اسکریپت نویسی با موتور بازی سازی، آشنایی با مفاهیم سطح جزئیات بازی (Level of Detail) و کاهش دادن سطح پیچیدگی، توانایی بهبود دادن کارایی مدل های مورد استفاده، آشنایی با فرآیندهای مهندسی نرم افزار مورد استفاده در بازی سازی رایانه ای، توانایی تست کردن بازی با مهندسی استاندارد مربوطه، برقراری تعامل با اعضا و مدیران در تیم فنی دیگر بازی سازی، یعنی تیم هنری و تیم طراحی از دیگر توانمندی های فنی فارغ التحصیلان است.

هم چنین دانشجویان، پس از فارغ التحصیلی می توانند در مشاغل برنامه نویسی گرافیکی بازی ها، تکنسین طراحی فیزیک بازی ها، تکنسین طراحی هوش مصنوعی بازی ها، برنامه نویسی واسطه های کاربر (User Interface) و متشکل از دو زیر واسط، زیر واسط (HUD) (Heads-up Display)، زیر واسط گرافیکی کاربر (GUI) (Graphical User Interface) و تکنسین مهندسی نرم افزار، در پروژه های بازی سازی ملی مشغول کار شوند.

نخستین مرکز دانشگاهی بازی سازی بنیاد

ملی بازی های رایانه ای در بهمن ماه ۱۳۹۱ شروع به کار کرده است. ریاست این دانشگاه نیز به دکتر محمدحسین رضیانی محول شده است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه های آموزشی خود را پیش تر با تأسیس انستیتو ملی بازی سازی به عنوان اولین مرکز تخصصی آموزش ساخت بازی در کشور، آغاز کرده است.

برنامه ریزی جهت ارتقای رشته های تحصیلی یاد شده به سطح کارشناسی و کارشناسی ارشد در دستور کار این بنیاد قرار دارد.

انجمن های علمی دانشجویی بازی های رایانه ای به گزارش حمزه آزاد، رئیس انجمن علمی بازی های رایانه ای، دانشگاههایی که در کشور، هم اکنون این انجمن را راه اندازی کردند بر اساس تاریخ تأسیس به شرح ذیل می باشند:

دانشگاه مازندران، صنعتی همدان، امین فولادشهر اصفهان، شریعتی تهران، گرگان، بیرجند، شیراز، شهید چمران اهواز و چند دانشگاه دیگر که هنوز به 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 هم چنین تأکید بر علمی بودن و بحث بازی سازی در دانشگاه ها راه اندازی شده است.

هم چنین در ادامه از تمامی دانشگاه ها و دانشجویان فعال در این حوزه دعوت به عمل آورد تا از وبسایت جامع انجمن ها به نشانی [www.irgames.ir](http://www.irgames.ir) بازدید نمایند و به عضویت آن درآیند تا در جریان اخبارهای مرتبط قرار گیرند.



## گزارش ششمین جشنواره و نمایشگاه بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال

حمزه آزاد

ششمین نمایشگاه بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال در قالب ۴۰۰ غرفه و در فضای بالغ بر ۶۰ هزار متر مربع در محل مصلای بزرگ تهران با شعار "سواد دیجیتالی و مصونیت فرهنگی" برگزار شد.

ششمین نمایشگاه و جشنواره رسانه‌های دیجیتال اسامال، میزبان یک هزار و ۱۰۹ پایگاه اینترنتی و رسانه‌های برخط بود و در قالب شش بخش اصلی و ۴ بخش فرعی از ۱۳ مهرماه آغاز شد و تا ۲۷ مهرماه ادامه داشت.

این بار این نمایشگاه با بخش‌های اصلی، شامل پایگاه‌های اینترنتی و رسانه‌های برخط، نرم افزارهای رسانه‌ای، نرم افزارهای تلفن همراه، تبلت‌ها و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی، بازی‌های رایانه‌ای و سرگرمی‌های دیجیتال، بین الملل و هنرهای دیجیتال فعالیت داشت. در کنار این فعالیت‌ها، مراکز فرهنگی دیجیتال، تولیدات رسانه‌های دیجیتال دانش‌آموزی، تولید ملی، حمایت از کار و سرمایه‌های ایرانی و پژوهش و ایده‌های رسانه‌های دیجیتال به عنوان بخش‌های فرعی جشنواره فعال بودند.

۳۰۰ غرفه، ۲۰ هزار اثر دیجیتال را در ۱۰ بخش نمایشگاهی به مردم ارائه می‌دهند که در نوع خود بک رکورد است. در این میان، ۲۰ محصول نرم‌افزاری و ۹ بازی جدید نیز در همین نمایشگاه رونمایی شد. این نمایشگاه بالای دو میلیون و هفتصد هزار نفر بازدیدکننده داشت که از هر چهار نفر بازدیدکننده، سه آقا و یک خانم بودند. اما بخش نشر دیجیتال که بازی‌های رایانه‌ای نیز در آن قرار داشت در آخر نمایشگاه واقع بود و از لحاظ مکانی در بدترین شرایط به سر می‌برد.

باید از مرکز رسانه‌های دیجیتال بابت رایگان فرار دادن غرفه‌ها به بازی‌سازان تشکر ویژه‌ای داشت و هم‌چنین ظاهر بسیار زیبای غرفه‌ها! حدود ۴۰ غرفه برای بازی‌سازان وجود داشت که البته غیبت خیلی از شرکت‌ها احساس می‌شد.

جام دیجیتال هم در غرفه‌ای مجزا و وسیع، مسابقات بانوان (رالی) و آقایان (فوتبال) را برگزار می‌کرد.

آمار فروش بازی‌ها در هفته اول نمایشگاه به شدت ضعیف بود و یکی از دلایل اصلی آن فضای نامناسب غرفه‌های بازی بود که البته در روز پنجشنبه، غرفه‌ای در ورودی شبستان به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص داده شد و بازی‌های نظیر گرشاسب، سیاوش، میرمنا و ... شروع به فروش بازی‌ها کردند البته با ترفندهای بسیار جالب که بی‌سابقه بود!!

این بار تولیدکننده‌ها خود اقدام به بخش بازی‌ها کرده بودند و حضور ناشران خیلی کم‌رنگ بود. هم‌چنین قانون گریزی و استفاده نکردن از هولوگرام‌های مجاز بازی‌های رایانه‌ای از دیگر نکات بود! دست فروشی یک پکیج هفت‌تایی از بازی‌های ایرانی صحنه‌های تاسف‌باری را برای جامعه بازی‌های رایانه‌ای خلق نمود که نشان از فشارهای زیاد وارده بر این صنعت-هنر را نمایان می‌کند.

بازی‌های توزیع شده در این نمایشگاه به شرح ذیل می‌باشند:

سیاوش، گرشاسب، مبارزه در خلیج عدن، میرمنا، قتل در کوچه‌های طهران، جفله، گربه فحری، شیطنتهای علیمردان خان، گربه بازیگوش، مرگ زمین، خنتی‌سازی بمب، پکیج هفت‌تایی

اربطان بیست، عملیات انهدام، فوتبال دستی و ...

از حق نگذریم، در سه روز آخر نمایشگاه، با توجه به اتفاقات و تبلیغات، بازدیدها و فروش، خیلی بهتر شده بود ولی در کل، رضایت بخش نبود و دومین نمایشگاه بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران بستر مناسب‌تری برای توزیع بازی‌های رایانه‌ای بود.

و اما اختتامیه‌ی جشنواره ...

شروع مراسم با نمایش پانزدهمین دوره‌ای رسانه‌های دیجیتال آغاز شد و بعد با اجرای احسان علیخانی ادامه پیدا کرد.

دکتر علیزاده، رییس مرکز رسانه‌های دیجیتال، گزارش مختصری از نمایشگاه و جشنواره قرائت نمودند و نکته‌ی قابل توجه، اشاره به یکی از بازی‌های رایانه‌ای بود. به گفته‌ی دکتر علیزاده بازی گرشاسب به‌شاطر اینکه آرش جعفری که از سازندگان آن است در تیم داوری جشنواره حضور داشت، کنار گذاشته شد تا حدالت در داوری برقرار شود و البته از سوی آقای دکتر، به عنوان بازی برگزیده معرفی شد!!





صحبت‌هایی که حاشیه‌های زیادی را به همراه داشت و ما نیز به سراغ داوران جشنواره رفتیم و چیزهای دیگری شنیدیم که مسئله را واقعا پیچیده کرد و بررسی داورهای صورت گرفته در جشنواره را به پرونده‌های دیگر به صورت کامل موقوف کردیم زیرا حرف‌ها با شواهد موجود اصلا هم خوانی نداشتند و همه به فکر فرار از زیر این رای‌ها و مفسر جلوه دادن دیگری بودند. متأسفانه دوگانگی‌های زیادی در حوزه ی بازی‌های رایانه‌ای دیده می‌شود که حسن مهدی اصل، سازنده‌ی بازی سیاووش نیز در سخنرانی خود آن را متذکر شد.



از این‌ها که بگذریم نوبت به معرفی برگزیدگان ششمین جشنواره می‌رسد...

- نشان سپین سرآمد
- بهترین بازی آنلاین = آسمان دژ
- بهترین بازی از دیدگاه فنی = قتل در کوچه‌های طهران
- بهترین بازی از لحاظ محتوا = ترکمنچای
- بهترین طراحی کاراکتر = کاراکتر اتوشیروان، فه‌رمان ایرانی از کامیار نصیری‌فر
- نشان بلورین سرآمد
- بهترین بازی کوچک = شبان
- نشان زرین سرآمد
- بهترین بازی (بازی سال) = سیاووش

قابل توجه دوستان که جوایز به صورت زیر اعلام شد:

- نشان سپین سرآمد حدود ۶ نیم سکه
- نشان بلورین سرآمد حدود ۸ سکه
- نشان زرین سرآمد ۱۰۰ میلیون ریال

البته جوایز به خاطر شرایط اقتصادی نصف شده بود و این قضیه را دکتر علینزاده در ابتدای مراسم یادآور شدند و گرنه نیم سکه‌ها قرار بود تمام سکه باشند و ۱۰ میلیون هم قرار بود خودروی تیبیا باشه که کمک هزینه‌ی آن را پرداخت کردند!

## گزارش نمایشگاه استانی قم

حمزه آزاد

و فرصت‌های رسانه‌ی بازی را مورد نقد و بررسی قرار بدهند و تحلیل، بررسی، تولید محتوا و سناریو نویسی.

### دستاوردهای آن تا حالا چی بوده؟

- تحلیل کامل Call of duty و تحویل آن به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای،  
یک سناریو هم هست که در مورد انتقال ارزش‌ها و سبک زندگی است.

### کلام آخر؟

- باید سعی کنیم که جامعه و خواص جامعه را نسبت به اهمیت و کارآمدی این رسانه هوشیار کنیم.

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

به اعتقاد بسیاری 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 بازی‌های رایانه‌ای از استان تهران و شرکت‌های 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 همین دلیل به سراغ آقای مهدی قدمگاهی، مسئول غرفه رفتم تا پیش‌تر با فعالیت آن‌ها آشنا شویم.

### خوب اصلا بگویند چطور شد که شما این غرفه را ایجاد کردید؟

- تعدادی از طلبه‌ها و دانشجویان قمی به صورت خودجوش و با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصمیم به راه اندازی چنین غرفه و گروهی کردیم که بخش حوزوی و فرهنگی نمایشگاه را پوشش می‌دهیم.

### خوب یک کم از فعالیت‌های آن بگویند.

- ما بیش‌تر بُعد محتوایی و نقش حوزه‌های علمیه را در قبال بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه بررسی می‌کنیم.

### خوب هدف‌تان از شرکت در این نمایشگاه چیست؟

- دعوت از طلاب و دانشجویان و دغدغه‌مندان فرهنگ و دین که تهدیدها

بازی‌های ویدیویی اکنون به عنوان یکی از ارکان صنعت سرگرمی، با در اختیار داشتن انبوه مخاطبان در جهان، مطرح بوده و ایران در این گستره در ردیف صاحبان این هنر - صنعت به شمار می‌رود.

بازی‌های ویدیویی اگر چه صنعتی جوان در میان کشورها به‌خصوص در چرخه‌ی تولید در کشورمان محسوب می‌شوند اما به دلیل علاقه‌ی بسیار مخاطبان به این بخش از صنعت، دارای اهمیت به‌سزایی است.

جمهوری اسلامی ایران به عنوان کشوری پیشرو در جهان اسلام و منطقه‌ی خاورمیانه، چرخه‌ی تولید بازی‌های رایانه‌ای را در اختیار داشته و از جایگاه ممتازی در قاره‌ی آسیا و عرصه‌ی بین‌المللی برخوردار است.

حضور چشمگیر و مستمر تولیدکنندگان ایرانی در مجامع و رویدادهای جهانی گیم و تحسین کشورهای پیشرفته و صاحب این صنعت از پیشرفت شگرف فعالان کشورمان در این عرصه، اهمیت تداوم توفیق در گستره‌ی یاد شده را دوچندان می‌سازد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که متولی صنعت گیم کشور محسوب می‌شود، علاوه بر برگزاری نمایشگاه بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران، برپایی نمایشگاه‌های استانی گیم را به عنوان برنامه‌ی محوری و در جهت تحقق اهداف یاد شده در دستور کار دارد. برگزاری نمایشگاه‌های استانی بازی‌های رایانه‌ای در مازندران، مشهد و قم از گام‌های برنامه‌ی - اجرایی برای کشف استعدادهای جدید در این عرصه، معرفی تولیدات ایرانی در نقاط مختلف





خوب حالا می‌رسیم به نقد نمایشگاه... در مجموع می‌شود این نمایشگاه را مثبت ارزیابی کرد، چون هم بازدید خوبی و هم بار محتوایی مناسبی داشت. برگزاری کارگاه‌های آموزشی از یک سو، شرکت تمامی فعالان استان قم در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای از سوی دیگر اهمیت موضوع را برای مسئولان و ما روشن کرد.

در نظر گرفتن قسمتی جداگانه و سرپوشیده برای بانوان از دیگر محاسن نمایشگاه برای خانم‌ها بود. جذاب‌ترین بخش نمایشگاه، فوتبال دستی بزرگ بود که همیشه ظرفیتش تکمیل بود و شور و هیجان خاصی به محیط و بازدیدکنندگان منتقل می‌کرد.

مقایسه با دو نمایشگاه استانی قبل... اولین نمایشگاه استانی بازی‌های رایانه‌ای بنیاد، در مازندران و محل دانشگاه مازندران برگزار شد که در آبان ماه ۹۰ اتفاق افتاد و تحولی عظیم در بحث نمایشگاه‌های استانی به‌وجود 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 السیت مشهد بود و استقبال قابل توجهی نداشت زیرا هم از مرکز شهر فاصله‌ی زیادی داشت و هم به علت السیت دارای ورودی بود! اگر از حق نگذریم نمایشگاه استانی قم، موفق‌ترین نمایشگاه در تبلیغات، مشارکت نهادهای استان، تعداد بازدیدکنندگان و ... بوده است و انتظار داریم در نمایشگاه استانی بعدی که اردیبهشت ماه ۹۲ در اهواز است، شاهد نمایشگاهی پربارتر باشیم.

## پ ر ع و ا ش

P R E V I E W

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



PLANET  
HUNTER

امیر گلخانی

# آتیرو در سرزمین عجایب

صنعت پیک حفران آکشن - ماجراجویی ایرانی آن هم با نام AAA-Action و در بازار فعلی به یکی از سخت ترین کارهای ممکن است. بازار داخل در حال حاضر نسبت به دنیای واقع گرایانه الحظ پشیری پیش رفتی نشان داده و دنیای به صنعتی می پیوندد. استودیوی پنگه انتر پر با طراحی حفران مشکلاتی حل کرده نشان داد که می توان با در نظر گرفتن بسیاری از مفاهیم سبک AAA-Action حفران را خلق کرد که حریف برای گفتم اضافه باشد.

مفاهیم بازی در بسیاری از بازی ها با نام متفاوت و انواع می بینیم. مفاهیم بسیاری که از نظر نشان دهنده تر کنی از آنست و برخی از مفاهیم شیر زنی است. ساختن این سیاره با پنگه شرایط حفران میانه شده و در این شرایط نرسیده بازی یعنی آتیرو به کمک آنجا آمده و نصب دایره تا از ساختن سیاره در برابر فرمانهای ظالم آن دایره به دفاع کند. در واقع با اضافه بازی تا هنگام حرفه می توان نظر ظلمی داده اما چیزی که مشخص است این است که بازی در بین دنیای واقعی گامی دور به جلو برده و در نهایت پنگه حفران AAA-Action و پنگه بازی را معجزه شده است.

در کنار اضافه گیم پلی بازی نیز طراحی نسبتا خوبی دایره و رابط احسنه و در واقع با رفته گیم پلی بازی این طور می گویند:

گیم پلی بازی به کنی از آکشن میگذاردی صور شخصی به سراد ماجراجویی و حل دایره است برای پیشی آکشن بازی چندین صحنه در نظر گرفته شده که هر کدام قابلیت جداگانه ای دارند و برخی از آنها در کاربرد

دارند که با کلیه های موی صحنه آن ها متفاوت می باشد. برای شخصی صحنه بازی نیز صحنه های در نظر گرفته شده که پنگه نیز برای جای جای انجام و پرت کردن آنها و مونتری برای چاپه چا شده صحنه بین در مکان است که این صحنه ها در حین بازی و برای حل مسلمان و نیرو از برخی منابع کاربرد خواهد داشت. مکنس العمل صحنه برای انجام شخصی از کارها از جمله تعداد گزیده برخی صحنه از گزیده اضافه از صحنه برای چاپه چای صحنه بین مکان صحنه است.

گفتی از مراحل هم شامل صحنه بازی می شود که بازیکن قادر است از دنیای و دنیای همین شده بالا برود و هم چنین پنگه AAA-Action نیز سراد بازی می باشد که در شخصی های صحنه بازی مراحل نیز اضافه کرده است.

حالتی بر اینها و با توجه به نشانهای رنگارنگی مطالب از گیم پلی بازی در صورت پرداخت به این شخصی می باشد. معانی یکی از صحنه ترین و اضافه صحنه ترین گیم پلی های موجود در بین دنیای ایرانی و پنگه حالتی بر این شخصی صحنه قابل بازی با مراحل بازی (صحنه با شخصیتها برای رسیدن به هر مرحله صحنه می شود تا دست سازندگان بازی در طراحی نمایشها بازی باشد.

بازی در زمینه های صحنه و بسیاری نیز یکی از بهترینها در بین دنیای هم صحنه است بازی با می خورد گیم پلی NewAxis Engine Commercial SDK طراحی شده و سازندگان نیز از این نظر از بازی خاصی صنعت احسنه در این دایره می گویند. بازی شکارچی سیاره با اضافه از آکشن Engine Commercial در حال ساخت است. بازی های قبلی شرکت نیز بر پایه همین آکشن ساخته شده اند.

SDK پروف آکشن برای تیم های جدید کارآمد خواهد بود تا تیم های ایرانی

توانند با امکانات نوره بازی خود را که در آکشن وجود داشته باشد و آن را در حد بازی گیم پلی اضافه داشته بر این طراحی صحنه بازی نیز به شخصی صورت گرفته است که شخصی را بازی تا حد امکان حفظ شده و به آه نشانی خواهد شد.

در آتیرو نیز پنگه بازی قرار داده که با توجه به تم بازی و شخصی طراحی مراحل آن به بهترین شکل ساخته شده و از شخصی تیم سازنده می توان این را پیچیدگی گرفت که برای ساخت این شخصی نیز ساخته شده است.

صحنه های شخصی نیز با وجود اینکه بازی در مراحل پایانی قرار داده شده است. شخصی طراحی شده است.

به طور کلی می توان این پیچیدگی را گرفت که با توجه به شخصی تیم سازنده در طراحی شخصی بازی اضافه دیگر وضعیت بازار داخل اجازه شده بازی می تواند در نهایت شخصی دست داده و جزو دنیای برتر صنعت بازی های روز دنیای باشد.

در انتها تشکر ویژه ای از امیر پنگه انتر پر را و خصوصاً رابط احسنه و جزوی می گفتم که این اطلاعات را به صورت مشخصی در اختیار تیم گامفا گذاشتی قرار داده.

**سازنده: یگان افزایش پویا**  
**ناشر: مشخص نیست**  
**سبک: اکشن - ماجراجویی**  
**پلتفرم: PC**  
**تاریخ انتشار: مشخص نیست**



## سال های سیاه تلخی کودتا را بچش!

خیانت بزرگ ترین گناه زنده گیتس، بدون تردید تمامی انسان های آزاد به این مسئله اعتقاد دارند، اما آیا تاکنون با خود اندیشیده ایم چه نگاه هایی را با خیانت گره زده ایم؟ چه دوستی هایی که با خیانت تمام کرده ایم و چه لحظاتی که با خدای خود با خیانت رفتار می کنیم؟ سال های سیاه قصه ی خیانت بسیاری از مردم ایران در سال ۱۳۳۲ به کشورشان است. این بازی قصه ی تلخ خیانت است! ما همراه شویند تا نگاه کوناه می داشته باشیم به این بازی Interactive Drama سوم شخص در دو کشور ایران و لندن.

سال های سیاه رنگ بازی آگنسی - ماجراجویی است که داستان کودتای ۱۳۳۲ را بر اساس اسناد سازمان امنیت ملی بریتانیا (MI6)، اسناد سازمان اطلاعات استاد کشور و همکاری امنیتی دانشگاه حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران روایت می کند. گره های تلخ مرده کودتایی است که با طرح و حمایت مالی و اجرایی سازمان مخفی اطلاعات بریتانیا (با عنوان کلا که کار آن در بریتانیا جزیره ی اطلاعات و انجام عملیات مخفی در دیگر کشورهاست) و سازمان اطلاعات مرکزی آمریکا (Central Intelligence Agency) که کار آن جمع آوری و تحلیل اطلاعات هواداری حکومت های سرکش و ارتقاء خارجی و گولایش این اطلاعات به حکومت آمریکا است) منتهی دولت محمد مصدق در مرداد ۱۳۳۲ به انجام رسید. در آمریکا از آن به عنوان عملیات آفاکس یا Operation Ajax (عملیات T.P.Alexander نام رمز عملیات

سازمان سیا در کودتای ۱۳۳۲ مرده است) یاد می کنند. با ارائه طرح ملی شدن نفت توسط دکتر فاطمی، وزیر امور خارجه دولت و با تلاش های شروان دکتر مصدق، صنعت نفت در ۲۹ اسفند ماه ملی می شود. دولت های غربی بر آشفته شده و انگلستان که ذی نفع ترین کشور این رویداد است و منافع خود را در خطر می بیند دست به کار می شود. تلاش های استعمارگر پیر در واقعیتی کاملاً واقعی با بازی در نقش کریم پور شیرازی در لندن و وقایع کانون افسران بازنشسته و تلاش های استعمارگر نو (آمریکا) در ایران با بازی در نقش کارآگاه افشار (عنان کارگاه باغوش و مهربان قتل در کورچه های تهران) روایت خواهد شد. پرورشی پررنگی قتل سر جنگ افشار طبری و چگونگی نفوذ شیطان بی منق و ... داستان کودتای مرداد ۱۳۳۲ را تشکیل می دهند.

به گفته ی عماد رحمانی، کارگردان بازی، سال های سیاه اولین بازی Open World ایرانی است که از کیفیت خوبی برخوردار است. یعنی بازیاز هر کاری که دوست داشته باشد، می تواند انجام دهد که امیدواریم واقعا این طور هم باشد. بازی دارای تلفیقی از صحنه های درگیری، کلید زنی (QTE) و اینتراکتیو است او بک ادونچر جالب هم می باشد. محیط شهرها دارای هوش مصنوعی کامل است که نزدیک به سه ماه برای اجرا و پیاده سازی آن زمان صرف شده است. در شهر همه به شما واکنش نشان می دهند؛ اگر به فردی که روزنامه می خواند تنه بزنید روزنامه از دستش خواهد افتاد. اتومبیل ها جلوی شما می ایستند و زمان را در کم می کنند

آیدین سوری

اگر کنار فرزند بوق می زند و به شما حشمت می دهد. مردم به واکنش های شما حساس هستند و مثلا در صورت گیر افتادگی، مردم در کم می کنند. هم چنین طبق گفته ی انسان در هیچ خیابانی مردم را به یک شکل نخواهید دید و این برای یک بازی ایرانی بسیار حالب توجه است. بازی دارای ۵۸ کاراکتر فرعی، ۷۳ کاراکتر اصلی و دو کاراکتر قابل بازی است. محیط مدل سازی شده لندن به زیبایی از حجم مدل سازی کل بازی حذف آگنسی ایرانی قاره الان پیش تر است. سال های سیاه دارای یک روایت گاملا دراماتی که سینمایی و متوجه می باشد و کاملاً مستند است که پشت صحنه ی صحروایی بازی نزدیک به چهارصد صفحه تحقیقات است و کلیه ی روند بازی بر اساس اتفاقات تاریخی گره زده شده است. برای موسیقی هایی که هنگام حرکت در لندن به گوش می رسد از لورکسردای معروفی اجازه استفاده گرفته شده. بازی دارای بیش از ۷۰ دقیقه روایت سینمایی است. این بازی با جزئیاتی شریک همکاری رسنا شکوه، گریور و کلاس ۵۰۰ نفری منجر به دو حمله تروریستی است و به هیچ وجه حتمی دولتی یا خصوصی ندارد و مستقلانه باشر بازی صورت هم مشخص نیست. موسیقی مورد استفاده ی بازی UNITY 7D است. روی فروش مصنوعی بازی بسیار کار صورت گرفته تا با کم فروغ میزان مشکل زمین باشیم. این بازی حتماً به هیچ حالتی به طرفه می انجامد. پیش از ۷۰ دقیقه موسیقی ساخته شده ی حرفه ای دارد و قطعاً با آن هم صحنه ی خیلی ها با چندرپ حرفه ای می گردانند.

**سازنده:** دسانا شکوه کوپر  
**ناشو:** مشخص نیست  
**سبک:** سوم شخص اکشن - ماجراجو  
**پلتفرم:** PC  
**تاریخ انتشار:** مشخص نیست

سالگی با او همراه می‌شویم. امیر مختار کریم پور شیرازی، شاعر، مدیر روزنامه‌ی شورش و از هواداران اصلی ملی شدن صنعت نفت ایران، مردی وطن پرست و پاکیزه‌ش که با این شخصیت در لایحه همراه هستیم. دکتر حسین قاضی که سیاست مدار و روزنامه نگار ایرانی و وزیر امور خارجه ی ایران بود.

محمود انصار طوسی که توسط دکتر محمد مصدق به سمت ریاست کل شهرپاکی منصوب شد که نقش زیادی در جنگ گیری از حرکت های مخالفان نهضت ملی شدن صنعت نفت ایفا کرد. دکتر محمد مصدق، سیاست مطهره که به عنوان رهبر ملی شدن صنعت نفت ایران شناخته می‌شود و تلاش های فراوانی برای ملی شدن صنعت نفت انجام داد. در این بازی شما پیش از ۱۵ کاراکتر دیگر نظیر اشرف پهلوی، دکه دار، نگهبان زندان، ضحاک بی بیخ و ... هم هستیم.

باید صبر کنیم تا ببینیم آیا این بازی با وجود برخی های متفاوت و جذاب و داستانی تاریخی می‌تواند صنعت بازی های ویدئویی ایران را متحول کند یا خیر؟

صدهای طبیعی ایران، رعد و برق، کوبیده شدن پا به زیبایی هر چه نام‌تر تدوین شده است. مأموریت‌های اضافی ای هم بر اساس اسناد تاریخی در بازی موجود است البته نه به اندازه‌ی

مأموریت‌های فرعی بازی‌هایی همچون Assassin's Creed یا Borderlands ۲. اما باز هم به عنوان یک بازی ایرانی جالب توجه هست. انیمیشن‌های متفاوت حرکات شخصیت اصلی و دشمنان، تصویرسازی متحرک موشن آپدیشن است. با مشاهده تصاویر بازی تکاژ شوره بر گه‌های در زمان هم دیده می‌شود. لوکیشن‌های متفاوت بازی دارای جزئیات خوبی هستند. روی نورپردازی و سایه‌ها کار زیادی انجام شده است. مدل‌سازی شخصیت‌های اصلی خوب هستند اما بعضی از کاراکترهای کنترل شده توسط موشن متحرکی مدل‌سازی کاملاً معمولی‌ای دارند.

در این بازی سعی شده که مدل‌سازی لوکیشن‌هایی مانند سفارت انگلستان، پلن قاضی با فاکتی دورانی، کلیسا و ... بسیار دقیق و از روی مدل واقعی آن‌ها انجام شده که تصویردهی را می‌تواند در تصویر این پیش‌نمایش مشاهده کنید.

این بازی را شاید بتواند مشابه با سری بازی‌های شرلوک که نامزد نخل نخبی آخری پیش از The Testament of Sherlock Holmes (که انجمن است) نسبت خوبی و از سایت‌ها و مجلات معتبر در ولت گرفتار دانست.

در آخر هم به توضیحی کوتاه در رابطه با پریمی از کاراکترهای بازی می‌پردازیم.

کاراکته انصار که صانع کلی‌آنگاه با استعداد و پاکیزه‌ش بازی‌های در گرهه صانع طهران است. این باز دو صحنه



## هلیوم بازی سال دانشجویی

حوزه آزاد

همان‌طور که گفته شد، فعلا منوها عالی نیستند ولی در حال بهبود هستند.

پردازش تصویری در بازی فوق‌العاده است و شاید تا به حال در هیچ کدام از بازی‌های ایرانی که موتور متعلق به خود بازی است، شاهد چنین چیزی نبوده‌ایم.

مدل‌سازی‌های بازی، از ماشین‌ها گرفته تا دیوارها و دیگر موارد، از کیفیت نسبتاً خوبی برخوردارند و شما از دیدن آن‌ها احساس خوبی به دست می‌آورید.

هم‌اکنون این بازی مراحل پایانی طراحی‌های خود را سپری می‌کند و در انتظار یک پخش کننده مناسب برای توزیع در سرساز ایران و هم چنین توزیع فرامی‌باشد.

تجربه‌های متفاوت و به یاد ماندنی را تا این بازی به دست خواهید آورد.

بازی دارای چهار اتومبیل با ویژگی‌های منحصر به فردی است که بسته به مراحل، باید در انتخاب آن دقت کنید. نکته‌ی قابل توجه در این ماشین‌ها قدرت استفاده از هلیوم است که سرعت شما را افزایش می‌دهد. عنصر مورد علاقه‌ی سازنده‌ی بازی!

بازی دارای ۱۶ مرحله است و همان‌طور که گفته شد، تمامی مراحل در یک جاده‌ی مستقیم کوهستانی پوشیده از برف می‌باشد. مس‌ها و موانع متنوعی در جاده وجود دارند که شما نباید با آن‌ها برخوردی داشته باشید چون شما را متوقف می‌کند و زمان را از دست خود می‌داند.

زمان شما دو پایان هر مرحله با دو نفر دیگر که همیشه هم ثابت هستند، مورد مقایسه قرار می‌گیرد و در صورت اول شدن مجوز ورود به مرحله‌ی بعدی را دریافت خواهید کرد و گره باید دوباره مسابقه دهید.

گیم‌پلی متفاوت و ترکیبی در طول مراحل، بر جذابیت بازی می‌افزاید و شما باید تمرکز لازم را در مراحل بالاتر چاشنی کار خود قرار دهید.

موتور این بازی، فضایی از صداقت فیزیکی را در خود پدیدار می‌کند که در برخورد با موانع و سپه‌ها شما شاهد یک انفجرت و صفر شدن سرعت هستید که برخورد فیزیکی!

یکی از قابلیت‌های جذاب بازی، استفاده از گیم‌پد است که دقتی مخاطبان خاص را هم پوشش می‌دهد.

خورشیدخانه در بازی خاصیت ذخیره و پارک‌سازی نیز رعایت شده و تمامی تلاش‌های شما بعد از گذر از چند مرحله از دست نمی‌رود.

جاده‌ی کوهستانی پوشیده از برف، مستقیم رو به جلو! موانعی در سر راه! بله این‌ها توصیفی از محیط بازی هلیوم است. اتومبیل‌رانی سه بعدی فوق‌العاده ای که ساعت‌ها شما را درگیر خود می‌کند. در نگاه اول، بعضی از مخاطبان در نمایشگاه‌های مختلف نام بازی معروف "کترین" را به زبان می‌آوردند و وقتی با اسم هلیوم آشنا شدند تعجبی در چهره‌ی آن‌ها پدیدار می‌شد که انگار نه انگار در مقابل یک بازی ایرانی ایستاده‌اند.

بی‌شک بازی هلیوم یکی از موفق‌ترین بازی‌ها در سبک خود تا به امروز در ایران است. اکثر کارشناسان از این بازی به تکی یاد می‌کنند چرا که در دو

جستارهای کشوری دانشجویی بازی‌ساز و بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران، مقام‌های قابل توجهی را کسب نموده است. عنوان بازی سال دانشجویی را با اقتدار کسب کرده زیرا از سفر تا صد این بازی توسط صادق زبیدی آهسته طراحی شده است.

موتور ایرانی هلیوم از هسته‌ی مرکزی قدرتمندی برای این بازی برخوردار است که بر پایه‌ی DirectX9 و با زبان

Visual Studio ۲۰۰۳ در محیط گرافیکی شده است. این پروژه حاصل یک کار تحقیقاتی در زمینه‌ی گرافیک کامپیوتری در دانشکده‌ی شهید رجایی لاهجان است که مدت ۷ ماه زمان برده است.

حال وارد فضای بازی می‌شویم. طراحی منوها چگنی و دل‌نمی‌زنند و جای کار پیش‌تری برای چنین عنوانی قاجری دارم. البته سازنده‌ی بازی در حال اعمال تغییرات گرافیکی زیادی است که بر کیفیت هر چه پیش‌تر بازی می‌افزاید.



## کارآگاه علوی راز مادام خانم

قاسم نجاری

بیزیر برده‌خانه شمال و جنوب تبریز، روستاهایی در شمال کشور و مکانهای دیگر به دلزومی استفاده از المانهای بومی در نزدیکی به مصالح قلیه، مکانهایی است که سازنده گان بازی چلو گیری از پیکو استیل شدن بازی در "کارآگاه علوی" گنجه‌خانه اند.



بیزیر رفته است؛ معقول پروانگی مادام روزان می‌شود و دوست که باید برده از راز اتفاقاتی که بر مادام روزان انگلیسی گذشته بر دارد. شما در نقش کارآگاه علوی، با به میانه کشف اتفاقات سرسوز می‌کنارید تا او را در راه برده برداری از جاپات پیش رو هدایت کنید. اما ما از بازی ماجراجویی اشاره و کپیگه چه میخوایم؟ مسلماً اولین نکته معماری است که باید انظار افغان را بر آورده کنه تمام جمله در مساحیهای کنه بود که این بازی ماجراجویی معماری دارد که از نظر طراحی طبع استفاضات‌های دقیق سبک طراحی شده است و مخاطب را به چالشی می‌کشد این معماری از نظر طراحی در پیشبرد داستان نیز دخالت دارند، به‌صورتی که معماری تا حدودی می‌تواند داستان بازی را و پیش‌ازینه در اکتیوی بحث به کنه‌های سازنده "کارآگاه علوی" گنجه‌خانه چهره پیمان کردن سریع را به جاپات می‌اندازد که به دنبال سریع برود و معماری و حل کنید و تنها با خورد کارآگاه علوی بلنگه با دستیارش نیز می‌شود در قسمتهایی از بازی صبره شد که این می‌تواند به چلو گیری از پیکو استیل شدن بازی گمگه شایانی کنه و می‌تواند ایند ژبانه به این عنصر در بازی داشته اما آیا سازنده گان بازی توانسته‌اند چوینی که در هنارین انگیزی این سبک در پیمان کردن سریع به ما نزدیک کرده‌اند را در "کارآگاه علوی" پیمانه کنند؟ سازنده‌ها که می‌گویند پتانسیل بازی بسیار بالاست، طوری که هم مشوق نو جوانان و هم بزرگسالان را به خود جذب می‌کند. برای چلو گیری از پیکو استیل در طول گنجه‌خانه بازی، سازنده گان از شروع محیط

کارآگاه علوی را می‌شناسید؟ همان کارآگاهی که در سال‌های ۷۵ مدتی با ماجراجویی پلیسی خورد مهمان تلویزیون ایران بود. علوی، کارآگاهی بود که با افزایش موج طراحی‌های مستطین‌های "شیراز که حل" و "پرواز" خورد به خورد به خورد آمد و جای خالی یگه کارآگاه ایرانی را با ماجراجویی ایرانی در تلویزیون پر کرد. اما مشکل بازو مجرم‌های تلویزیونی "کارآگاه علوی" در ایجاد مشوق و داستان‌های پیچیده قابل تکرار بود که نیاز اصلی هر فیلم پلیسی است. داستان‌ها در سری‌های بسیار ساده بودند و هیچ حس تعلیقی نداشتند. وقتی اولین سریع داستان را می‌شناسید به راحتی می‌توانید پایان داستان را و حتی پیش‌ازینه مشکلی که ایند می‌رود در بازی "کارآگاه علوی" شده آن می‌شناسیم. بازی "کارآگاه علوی" ساخته‌ی شرکت معماری خدمات اطلاع رسانی اکتیو ویرا کرچه، زیر نظر آقای سید امیر موشنگ تمام جمله داستانی از همان کارآگاه علوی سریال تلویزیونی را روایت می‌کند؛ داستانی از پروانگی مادام روزان، مادام روزان یگه اشراف زادمی انگلیسی است که در شمال تبریز و در باغی به نام خوش "باغ مادام روزان" زندگی می‌کنند. چهره او یگه اشراف زاده است و با توجه به اینکه انگلیسی نیار نیز هست، دربار ایران توجه زیادی به وی می‌کند و در دربار شاه جاپانگی دارد. اما در شوی از شبهای آخر سال ۱۳۷۳ اقصای می‌کنند که همگان را در دربار، به شوکه فرود می‌برد. این اتفاق چیست؟ کارآگاه علوی که به خاطر مهارت و تبحر در حرفه‌اش، آوازه‌ی خوشنامی اش تا دربار شاه ایران

سازنده: اندیشه وران کرج

ناشر: نوین پندار

سبک: ماجراجویی/اشاره و کلیک

پلتفرم: PC

پیشمایش کارآگاه علوی

بیز منشر گرفته و ساخت بازی به زبان های دیگر نیز این استعمال را بسیار قوی کرده بوده، اما پس از ارسال کارآگاه علوی برای چند سایت و شرکت خارجی علیرغم استقبال خوب، آنها خواستار حذف قسمتهایی از بازی شدند که با توجه به پایان یافتن و تکمیل شدن بازی، این کار امکان پذیر نبود، این گزینته حذف و از بخش بازی در خارج از کشور صرف نظر شد.

کارآگاه علوی می تواند با پشت زمینه ای که از سرک تلویزیونی و آشنایی اکثر مردم با شخصیت اصلی دارد استفاده می مطلوبی ببرد و مخاطبان خود را جذب کند اما شرط جذب این مخاطبها، وجود یک داستان گیرا و مواملی است که میل به انجام بازی را در مخاطب بالا ببرد. اما مطمئن باشید تجربه ای یکنواخت از پروندههای کارآگاه مشهور ایرانی به دست طرفداران این مجموعه ای تلویزیونی، حتما ارزش یک بار امتحان کردنش را دارد.

با استقبالی که در میادین مختلف از کارآگاه علوی شده، امید طرفداران بازیهای ایرانی را به این عنوان، پیش از پیش کرده است. حضور در نمایشگاه های همچون کامپ تهران، Dubai World Game Expo، اولین و دومین نمایشگاه بین المللی بازیهای رایانهای تهران، جشنواره فیلم فجر، نمایشگاه هفته ی فرهنگی ایران در تاجیکستان، پنجمین جشنواره و نمایشگاه رسانه های دیجیتال از سابق بازی است که در جشنواره های رسانههای دیجیتال سال ۹۰، کسب جایزه بهترین عنوان ماجراجویی از افتخارات کارآگاه علوی و تیم سازندهاش است.

جا دارد اینجا از مواقع پیش روی بازی کارآگاه علوی نیز بگوییم. به گفتهی امام جمعه، ساخت بازی از سال ۸۷ و با شروع سری دوم سرالکند کارآگاه علوی از شکوهی دوم سیما و با حمایت بنیاد ملی بازیهای رایانهای شروع شده اما با توجه به اینکه مشکلاتی شخصی برای امام جمعه، سازندهی بازی، اتفاق افتاد ساخت بازی به مدت یک سال متوقف شده. در واقع تیم نسیمخواست که پروژه را ادامه دهد و از ادامهی کار صرف نظر کردند اما با مشارکت بنیاد و سیما، فیلم پروژهی کارآگاه علوی دوباره چایی نازم گفت. ساخت بازی فریب به دو سال قبل، پایان یافت اما ناشری برای انتشار بازی داوطلب نشد تا اینکه شرکت مهندسی نوین پندار، انتشار بازی را به عهده گرفت و قرار شد تا قبل از پایان سال ۹۱ روانهی بازار شود. قرار بود این بازی در خارج از ایران



## پیش‌نمایش بازی گیلمو از دیدگاه سازنده‌اش

طبیعی و بدون نقص است. در حال حاضر روند تولید گیلمو بیش‌تر از ۵۰٪ پیشرفت داشته و سازندگان آن قصد دارند چند از پیدا کردن اسپاسر مناسب این بازی را دوری دروازه‌های بازی‌های فکلی معطر کنند تا به صورت رایگان در دسترس همه قرار بگیرد.

لرزه‌ای این بازی برای اولین بار در مسابقات بازی‌سازی دانشگاه آزاد گیلان توسط تیم گیلانی طراحی و اجرا شد. از آنجایی که در آن مسابقه به علت بعضی مشکلات این ایده

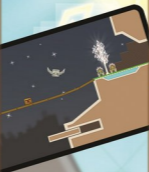
توانست به اندازه‌ی کافی درخشش داشته باشد، تیم سازنده تصمیم گرفتند

تا در بزرگ‌ترین مسابقات این بازی را به اندازه‌ی کافی پرورش داده و به قول معروف حق آن را به جا آورند. البته باید گفت که تیم مستقل گیلانی قبل از این چند تولید دیگر هم داشته‌اند که هر کدام صاحب جوایز و افتخارات فراوانی بوده‌اند. از این جمله می‌توان "دروانی دکندها" و "بابلر آب" را نام برد که اولین بازی به عنوان بهترین بازی مستقل ایرانی سال ۹۰ و در بین بازی‌های هم‌بازی شایسته‌ی جشنواره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای ایران در سال ۹۱ بود.



فکر کنید همه اجزای یک دنیای دومندی را داخل بسته‌های مرمی فشار دهید و دربار آن‌ها شاه کپی‌ها آن داشته تازه متوجه می‌شوید که با این همه شکل مرمی چه بازی فوق‌العاده‌ای می‌توان ساخت!

گیلمو یک بازی مستقل ایرانی با گرافیک دومندی است. گرافیک این بازی شما را به یاد نقش و طرح‌های گیم می‌اندازد، اما در عین حال فضایی شاد و دلنشین دارد. از همه‌ی این‌ها که بگذریم گیلمو یک ایده‌ی فوق‌العاده دارد که آن را از دیگر بازی‌های هم سطح خودش متمایز می‌کند. لایه‌ی لایه می‌کند در چنین حال و هوایی چه ایده‌ی فوق‌العاده‌ای می‌توان ساخت؟! برای شما توضیح خواهیم داد. حتماً برایتان اتفاق افتاده است که در جایی نشسته



باشید و احتیاج به چیزی داشته باشید که چند قدم آن طرف‌تر قرار دارد، اما آیا تا به حال فکر کرده‌اید که می‌توانید به جای اینکه از جای خود بلند شوید و به سمت آن چشم حرکت کنید، چشمان خود را روی هم بگذارید و با استفاده از قدرت دوربین، بویج خود را حرکت دهید تا به سمت خود حرکت دهید؟!

گیلمو کاری می‌کند که بازیها و پارها از این قدرت جذاب استفاده کنید. طراحی مراحل این بازی به گونه‌ای صورت گرفته که از حسنگی با بازیها جلوتر می‌کند و به راحتی می‌توانید دقایقی طولانی به آن بپردازید. هم‌چنین بازی همیشه چیزهای جدیدی برای شما فراهم کرده شما خواهد داشت!

این بازی که با فکلی ساخته شده از یک منظره‌نگاری قدرتمند بهره می‌برد و بهترین حرکت اجسام در این بازیها



## جاده های نبرد

دانیال نوروزی

دارد. این برجک تعامل خوبی با برج های دیگر دارد به طوری که قابلیت انجماد و کشتن کردن حرکت دشمن را دارد و باعث می شود وقت مناسب برای دیگر برجک های قدرتمند ایجاد شود و دشمن را سریع تر از پای بازی در بیاورد. این برجک، خود به تنهایی نمی تواند دشمنان را بکشد. "Snow" نیز سه مرحله آپگرید دارد که باعث قوی تر شدن، برد بیش تر و توانایی های بهتر می شود. "Mortar" یکی از قوی ترین اسلحه های بازی است که با برتاب غنیمت می تواند بیش از یک دشمن را به کام برگ بکشد. "Fighter" یک برحک تمام اتوماتیک و برای انهدام اهداف هوایی ساخته شده است. حالتی خاص به نام "Crazy" در این برجک وجود دارد که باعث می شود سلاح به دورترین نقاط و با آتش بیش تری شلیک کند. "Ground Lava" شاید قوی ترین برجک زمینی زن در این بازی باشد به نوعی که با تمرکز بر روی دشمنی خاص، او را سریعاً از پا در می آورد. قابلیت به نام "Snipe" در این برجک وجود دارد که می توان با استفاده از آن، دشمن های خاصی را Headshot کرد! تمام برجک ها پس از سه آپگرید، توانایی ویژه ای پیدا می کنند که این توانایی ویژه، خود تا سه مرحله دیگر از تقا می یابد. مثل Snow که موجب گنج شدن نیروهای زمینی دشمن شده و برای مدتی آن ها را به عقب می راند و یا Machine Gun که قابلیت دشوار کردن تا چند ثانیه پس از شلیک را دارد.

مشاهداتی که از بازی شد، چیزی به نام میان پردهی سینمایی نیز در بازی بین هر مرحله وجود ندارد تا مقداری به هیجان بازی بیافزاید. از داستان بازی بگذریم، به مهم ترین آپتم بازی یعنی گیم پلی آن می رسیم. دوربین بازی مانند بیش تر بازی های استراتژیک از بالا و مسلط به سطح است که قابلیت زوم را نیز دارد. کنترل بازیها تنها و تنها بر روی ایجاد برجک ها در مسیرهای خاص است. با اینکه محیط های هر نقشه و مراحل، بزرگ است، ولی دشمنان از مسیرهای خاص از مقر خود حمله را آغاز و هدفشان نابودی مردمی می باشد که در انتهای جاده در پناهگاه قرار دارند. وظیفه بازیاز، استفادهی درست از منابع مالی برای ساخت برجک های دفاعی در مسیر جاده برای نابودی دشمنان است. استفاده از قدرت هوش و ذکاوت در بازی و استفادهی درست از منابع، یکی از مهم ترین اصل های "جاده های نبرد" است. منابع شما در آغاز کار محدود است و باید با درست چینن برجک ها در مسیر و نابودی دشمنان، به اعتبارات خود بیافزایید و دوباره از آن ها برای ساخت برجک استفاده کنید. برجک ها به پنج دسته تقسیم می شوند و هر کدام آپگریدهایی دارند که با استفاده از منابع اعتباری بازی باید به آن ها دست پیدا کرد. اولین برجک قابل استفاده "Machine Gun" است. این برجک می تواند 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 "Snow" نام

وقتی صحبت از سبک استراتژیک می شود، ناخود آگاه ذهنمان به یک PC و بازی ای مدیریتی می رسد. این سبک عموماً توسط قشر خاصی از بازیازها دنبال می شود و از قدمت بسیار بالایی نیز نسبت به ژانرهای دیگر برخوردار است. خود خانوادهی سبک استراتژیک، به چندین شاخه تقسیم می شوند که هر کدام باز هواداران مشخص خود را دارند. شاید نام شاخهی "Tower Defense" کم تر به گوش بازیازهای ایرانی خورده باشد، ولی این سبک یکی از معروف ترین شاخه های سبک استراتژیک در سراسر دنیا مخصوصاً در بخش آنلاین است. حال برای اولین بار در ایران، استودیوی "جنگ بزمان پارت" به کارگیری دانشی بومی و سرآمی مونتو تخصصی، اقدام به ساخت یک بازی در سبک "برج های دفاعی" به نام "جاده های نبرد" کرده است.

داستان بازی "جاده های نبرد" در مورد حملهی جنگجویان سیاره ای "آونر" به سیاره ای آرام و صلح گرای "سینب" است. پس از این لشکر کشی، مردم سیاره ای "سینب" مهندسان خود را گردآوری می کنند تا سلاح های خود کاری برای مقابله با ارتش "آونر" ایجاد کنند.

داستان بازی به هیچ وجه چیزی نیست که بتوان درگیرش شد یا حتی به آن اهمیت داد. صرفاً وجود یک پیش زمینه برای گنگ نبودن بازی، دلیل روانی کوچک در بازی است. عموماً بازی های این سبک، گیم پلی محور هستند و داستانی چفت و بست دار تمام نشدنی

بود. در مصاحبه‌ای که با سازندگان بازی داشتیم سوال شد که آیا برای پلتفرم‌های دیگر یا حتی تیتل‌ها به سبب کنترل راحت بازی، برنامه‌ای ریخته می‌شود؟ سازندگان در این باره گفتند: احتمال این که برای نسخه‌های ناشی فکری شود وجود دارد، ولی برای کنسول‌ها به سبب سبک بازی و محدودیت‌هایی که در عرضه وجود دارد، قولی داده نمی‌شود.

البته نمای گرافیکی بازی از دور چشم نواز است و وقتی نزدیک می‌شویم، مقداری تکسچرهای ضعیف تو ذوق می‌زند. سازندگان بازی ادعا داشتند که می‌خواستند غیر از اینکه برجک‌های بازی کنترل اتوماتیکی داشته باشند، به بازیکن این اجازه را بدهند تا پشت اسلحه نشسته و دشمن را خود هدف بگیرند، ولی به دلیل زمان کم و محدودیت‌های مالی، فعلاً این قضیه را کنسل کردند. بازه گرافیک بصری بازی بر گردن **Warham** بازی چیزی در حد عنوان **mer: Down of war** با یک سری تکنولوژی‌های جدیدتر، البته هنوز با این همه سال از عرضه‌ی آن بازی، گرافیکش موضوعی اعجاب‌انگیز است ولی از حق نگذریم، استودیوی سازنده‌ی جاده‌های نبرد با تولید مونتوری داخلی، توانستند قدرت برنامه‌نویسی خود را به رخ استودیوهای دیگر بازی سازی بکشاند و نهایت استفاده را از دست آورد خود داشته باشند. یکی از نقاط ضعفی که در نسخه‌ی در حال ساخت مشاهده شد، صداگذاری نه چندان دلچسب و ضعیف بود و اینکه بازی فاقد هرگونه موسیقی بود ولی سازندگان قول این را دادند که در زمان عرضه، بازی از این مشکلات نیز رنج نبرد. همان‌طور که در اول مطلب ذکر کردیم، یکی از دلایل محبوب شدن سبک برج‌های دفاعی وجود بخش آنلاین آن است ولی سازندگان جاده‌های نبرد هیچ‌گونه حالت آنلاین و حتی ارتباط شبکه را برای این بازی پیش‌بینی نکردند و به یک بخش تک نفره‌ی اعتیادآور بسنده کردند. هنوز تاریخ انتشار دقیقی برای این بازی در نظر گرفته نشده ولی به زودی شاهد عرضه‌ی این محصول برای پلتفرم PC خواهیم

توانیم. در سیستم‌های دفاعی باعث می‌شود بازیاز بیش از پیش به چالش کشیده شود. یکی از مزیت‌های این برجک‌ها، تعداد آپگریدهای بالا است که بازیکن می‌تواند تا مدت‌ها برای استفاده از آنها تلاش کند و به انواع و اقسام مختلف، آنها را آپگرید کند. این تنوع به راحتی در محیط بازی نیز حس می‌شود. به لطف موتور اختصاصی بازی که از کیفیت مطلوبی نیز برخوردار است، سازندگان توانستند محیط‌های بسیار متنوعی را در هر مرحله طراحی کنند. بازی دارای ۱۰ نقشه در یک مسیر است که در آخر به مهاجمان ختم می‌شود. محیط‌های بیابانی، جنگلی، شهرهای سوخته و سفینه‌ی فضایی، فقط جندی از این مناطق متنوع است. تعداد دشمنان بازی نیز چیزی است که بسیار قابل تأمل خواهد بود. سازندگان ادعا کرده‌اند که در هنگام عرضه‌ی بازی، ما شاهد بیش از ۴۰ نوع دشمن متفاوت در بازی خواهیم بود. البته تا الان ۳۰ دشمن در بازی تایید شده‌اند که آن‌ها به ۵ دسته‌ی مختلف تقسیم می‌شوند. خطرناک‌ترین آن‌ها ربات‌های بزرگ **Arpiw** و دشمنی به نام **Healers** است که می‌تواند باعث افزایش توانایی و سلامتی یاران خود شود. تنوع دشمنان بازی باعث می‌شود تا بازیاز بیش تر به فکر تنظیم استراتژی و مدیریت بهتر منابع برای ایجاد برجک‌های کارآمد در مسیرهای دشمن باشد. هر چه بازی جلوتر می‌رود، تعداد دشمنان بیش تر و مسیرهایی که دشمنان از آنها برای حمله استفاده می‌نمایند، افزایش پیدا می‌کنند. بر طبق مشاهدات اختصاصی که از گیم‌پلی بازی داشتیم، فریم ریت بازی بسیار خوب بود و از نظر گرافیکی یک بازی استاندارد را تجربه خواهیم کرد.





## پرونده ویژه

Special Case

## گرگین

داستان گمنام‌ترین پهلوان جهان ...  
 سراغ این داستان، درست از جایی در انتهای  
 حماسه‌های ایرانی برمی‌خیزد که دیگر امیدی  
 به برخاستن هیچ پهلوانی نیست؛  
 ایران، در عصر پس از رستم است؛ کیخسرو و  
 رفته است و حلقه‌ی پهلوانان او نیز با وی از  
 میان رفته‌اند...

زال، مرده و دیگر خبری از سیم‌رغ نیست.  
 جهان، چهره‌ای دیگر بر خود گرفته و مکاران  
 تبهار، این بار با نقشه‌هایی بزرگ‌تر به سوی آن  
 می‌خزند و پیش می‌آیند...



## گرگین

### داستان گمنام ترین پهلوان جهان ...

همزه آزاد

#### نماد یک بازی ایرانی:

در ششمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال با غرفه‌ی استودیوی فطرس پویا رایانه مواجه شدم که کاراکتر پهلوان ایرانی، گرگین در آن رخ‌نمایی می‌کرد. بازی‌ای که دو سال است حرف و حدیث‌هایی از آن می‌شنویم و هنوز خروجی‌ای را مشاهده نکردیم.

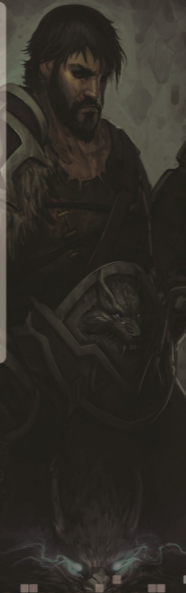
برایم سوالی شد که چرا بعد از دو سال با اینکه خیلی‌ها پیشاپیش از این بازی استقبال کردند ولی هنوز حتی یک دمو هم از این بازی پخش نشده است.

برای‌جوابیم به سراغ مدیر پروژه، سید محمد علی وزیری، رفتم.

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

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

پس از گفت‌وگویی طولانی با مدیر شرکت، یعنی آقای وزیری وارد سالن تولید شدیم...



سرآغاز این داستان، دوست از جایی در انتهای حماسه‌های ایرانی برمی‌خیزد که دیگر امیدی به برخواستن هیچ پهلوانی نیست!

بران، 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 سیمرغ نیست. جهان، چهره‌های دیگر بر خود گرفته و مکاران تبهکار، این‌بار با نقشه‌های بزرگ‌تر به‌سوی آن می‌خزند و پیش می‌آیند...

در جنگلی سرسبز، مُشرف بر دریای مازندران و در صبحی دل‌انگیز و

درخشان در اطراف گرگان، زنی نقاب‌دار و گمان‌دار، با احتیاط از پس بوته‌ها اطراف را می‌پاید و بعد به جایی دقیق می‌شود. با مهارت و در سکوت، گمان‌را می‌کشد و جایی را نشان می‌کند و تیر را می‌اندازد. تیر بر پوزه‌ی گرگی سفید و خاکستری که میان بوته‌ها خفته، فرود می‌آید ولی به جای زوزه‌ی گرگ، صدای فریاد «TTTTTTTTTTTT» می‌آید..... مردی برمی‌خیزد!

چند گرگ دیگر و خصوصاً یک گرگ سفید هم که آن اطراف خوابیده‌اند با این اتفاق به میان بوته‌ها فرار می‌کنند. ناگهان و پیش از اینکه تیر دوم زن، دوباره بر تن گرگ بنشیند، دست مردی از زیر پوستین گرگ برمی‌آید و تیر دوم زن را در هوا می‌ریاید و زن تیرانداز را شگفت زده می‌کند!

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

## خوب آقای وزیر 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، فانوس، قلب گمشده و گرگین اشاره کرد.

از افتخاراتمان هم می‌شود به دیپلم افتخار بهترین بازی مستقل در اولین و دومین جشنواره‌ی بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران اشاره نمود. و اما گرگین! اسطوره‌ها:

از آن‌جایی که گرگین و کاراکتری که ما از آن دیدیم نماد یک پهلوان تاریخی و اسطوره‌ای است، انتظار دیدن یک بازی اسطوره‌ای را داشتیم. یعنی در یک فضای تاریخی و احتمالاً دیو زده و تاریک، همراه با مبارزات شدید با غول‌ها که این مسایل در بازی گرگین بوده. ولی نکته‌ی قابل توجه، داستان دراماتیک و پرگره این بازی است و نادهای زیادی که از ایران باستان در طراحی‌ها و مدل‌ها وجود دارد.

سلاح کاراکتر اصلی، گرگین، همان پنجه‌های آهنین است که در بعضی مواقع با زنجیر از دستش جدا می‌شود. اشتباه نکنید! تیغ و زنجیر مختص بازی خدای جنگ یا مردان ایکس نیست و این سلاح حقیقتاً هیچ شباهتی به سلاح کرتوس ندارد.

سازندگان این بازی تأکید دارند قصد الگوبرداری از هیچ بازی مشابه‌ای را ندارند ولی به هر حال اولین چیزی که هنگام دیدن این بازی به ذهن خطور می‌کند، شباهت آن با بازی خدای جنگ

می‌باشد. هرچند این را باید بگوییم که این بازی هنوز در مرحله پیش تولید است و این پیش تولید، زمان زیادی را سپری کرده است.

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

تویتری از این بازی نبودیم و از دو 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 ۴۴۲ نباشد و مثل خیلی از بازی‌های ایرانی دچار اشکالات فنی در هنگام بازی نشود و دست آخر یک بازی بین‌المللی... ابتدا داستان بازی را نوشتیم به نام چشم پولا، ولی این داستان از لحاظ کیفی و فنی ضعف‌های بسیاری را داشت.

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

ابتدا به صورت ذهنی شروع به نوشتن داستان کردیم که بعد از گذشت زمانی با آرمان آرین آشنا شدیم و تصمیم گرفتیم تا داستان بازی را به دست یک شخص حرفه‌ای بسازیم 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 جذاب ایرانی داریم. سپس شروع به جمع آوری تیم هنری فنی کردیم و طبق گفته‌های پیش، چون ما نمی‌خواستیم فقط یک بازی بسازیم، تست‌های فنی و

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 تیم و سرپرست‌های خود، که این امر زمان طولانی را به خود اختصاص داد. وقتی ما تیم مورد نظر خود را جمع کردیم، دیدیم از لحاظ فنی هم چنان ضعف داریم و احتمال دارد ما به نتیجه‌ی مطلوب مان نرسیم. پس تصمیم گرفتیم که فوت و فن‌های کوزه‌گری را که استودیوهای بزرگ بازی‌سازی از آن استفاده می‌کنند، پیدا کنیم و فرا بگیریم. بعد از مطالعات بسیار به این خواسته رسیدیم و در نهایت به غول آخر پیش تولید، یعنی سرمایه‌ی تولید رسیدیم، که البته برای آن هم فکری داریم.

## یعنی باز هم باید منتظر بمانیم؟

- انتظار 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 مدل‌سازی به سر می‌بریم و در کنار آن در حال نوشتن کدهای اولیه از جمله فیزیک و هوش مصنوعی کار را دنبال می‌کنیم و امید داریم این بازی سال ۹۲ به پایان برسد.

## آقای وزیر، شما احساس نمی‌کنید این تاخیر بر درصد مخاطبان شما تأثیر داشته باشد؟

- ببینید این‌طور 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. مطمئناً هرچه این بازی دیرتر ساخته شود گیمرها و نکات جدید آن کهنه می‌شود و ما

سعی مان را می‌کنیم که ساخت این بازی را هر چه زودتر تمام کنیم.

**در مورد موتور بازی و خروجی‌های آن هم آگه می‌شود توضیح کوتاهی بدهید.**

- ما ابتدا 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 پی به قدرت آن بردیم. 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 ممنون که امروز ما را به شرکت خود دعوت کردید. ما امیدواریم این شول آخر هم هرچه سریع‌تر 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 با نام [gorgingame.ir](http://gorgingame.ir) ثبت شده، به زودی به 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 یونیتی

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 می‌گردد، مافیا و ساینت 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](http://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 کرده است. داستان بازی به دوران جنگ سرد و دهه‌ی ۶۰ و ۷۰ میلادی بر می‌گردد. زمانی که سازمان سیا در یک سری عملیات سری به نام Black Ops دست به ماموریت‌های کثیف در کشورهای بلوک 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 بهترین‌هاست.

نشر دنیای بازی

داستان بازی

نشر دنیای بازی



9786006667225

قیمت ۴۰۰۰ ریال

# عملیات سری

ندای وظیفه

داستان بازی

مجموعه کار

CALL OF DUTY  
BLACK OPS

روزهای بازی

# نقده و بررسی

R E V I E W

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

## ROT GUT



# ROT GUT

## اکسیر سیاه

## Rot Gut

## کمی ایده کافی است!

همیشه نباید بازی‌هایی در داخل لیست بهترین بازی‌هایمان قرار گیرند که هزینه‌های گزافی برای ساخت آن‌ها صرف شده و بلاک باستر باشند. گاهی اوقات در بین این همه بازی‌های متفاوت و AAA بازی‌های مستقل و کوچکی بدون تبلیغات عرضه می‌شوند که توجه بسیاری از منتقدان و بازیازان را به سمت خودشان جلب می‌کنند. بازی‌هایی مانند Journey، Fez، Spelunky، Mark of the Ninja و خیلی دیگر از بازی‌های مستقلی که با امتیازات بسیار بالا توانسته‌اند ساعت‌ها، بازیازان زیادی را مهیوت زیبایی و جذابیت‌های خود کنند. در این جا قصد دارم یکی از بازی‌های مستقل و کوچکی را معرفی کنم که توسط بازی‌سازان ایرانی ساخته و در لیست بهترین بازی‌های 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 راجع به دوران ممنوعیت فروش مشروبات الکلی در آمریکا و استفاده از اکسیر سیاه است. در ابتدای بازی مشاهده می‌کنیم که فردی به خانه‌ی خود نزدیک می‌شود و اطراف آن را بررسی می‌کند. سپس وارد خانه اش شده و آن اکسیر را می‌خورد و همان‌جا با موازات افق هم سو می‌شود و روحش با جسمش وداع می‌کند. افرادی با اتومبیل می‌آیند و او را با خود می‌برند. کارآگاه بازی که در بازی کنترلش به دست ماست با آن سیگاری که همیشه گوشه‌ی لبانش روشن است صحنه را می‌بیند و خواستار پیگیری

ماجرای می‌شود. در مراحل بالاتر متوجه می‌شود که بک باند مافیایی در کارخانه‌ی تغطیر، اکسیر سیاهی را تهیه می‌کنند، توسط آن افرادی را کشته و با استفاده از اجساد آن‌ها دوباره اکسیر را می‌سازند... اسبیل بازی Retrogaming را همان Ret-Old-school gaming است. یک سرگرمی و تجدید خاطرات برای بازیازان محسوب می‌شود که آن‌ها به سراغ بازی‌هایی که در بین سال‌های ۱۹۸۰ تا ۱۹۹۰ روی کنسول‌های آتاری ۲۶۰۰، 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.

## پیرو، بز، پرو

بازی دارای شش مرحله و دو باس فایت است. اسلحه‌های بازی فقط به یک پیستل (با مهمات بی‌نهایت و برد کم که از ابتدا در اختیار است)، شات‌گان (با مهمات محدود که از ابتدا در اختیار است و ما را به یاد شات‌گان جذاب بازی Doom می‌اندازد) و تانمی‌گان (مسلسلی که بعداً با کشتن اولین باس فایت به دست می‌آورید و خشاب محدودی دارد) ختم می‌شود. جزئیات دو سلاح آخر جالب است تا جایی که این دو لگد دارند و هنگام تیراندازی کاراکتر را به عقب می‌رانند و برد آن‌ها متفاوت است. در بازی، شما با جمع‌آوری سکه‌هایی که از شلیک به جمیع‌ها، صندوقچه‌ها و بشکه‌ها به دست می‌آورید، می‌توانید خط سلامتی خود را افزایش داده و برای

## آبدین نوری

سلاح‌هایتان خشاب اضافی خریداری نمایید یا با پرداخت ۵\$ شانس خود را برای دریافت خشاب یا سلامتی یا یک سکه‌ی ناقابل امتحان کنید. Level Design بازی عالی است. همه چیز به خوبی در سر جای خود قرار گرفته و گاهی اوقات برای کسب سکه‌های بیش‌تر باید بیش‌تر در بازی به جست و جو بپردازید و به مکان‌های متفاوت رفته تا آن‌ها را پیدا کنید.

حالت دفاعی در بازی برای جلوگیری از برخورد گلوله و جاخلالی دادن، با استفاده از پرش امکان پذیر است. ابتدا باید ویژگی‌های دشمن را تشخیص دهید سپس به مقابله با او بپردازید. مثلاً اگر سه تیر به سمت شما شلیک می‌شود باید دوبار کلید پرش را فشار دهید یا اگر یک گلوله تیراندازی می‌گردد یک بار از کلید پرش استفاده کنید و سپس شروع به شلیک کردن نمایید. با کم شدن سلامتی، اطراف صفحه‌ی بازی با افکت خون، قرمز رنگ می‌شود و دید به گوشه‌ها را برای نزدیکی 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 یا چه سلاحی وی را از بین ببرد. هنگامی که دشمنان به کارآگاه شلیک می‌کنند، او به عقب رانده می‌شود اما با تیراندازی ما، آن‌ها هیچ تکانه‌ی نمی‌خورند که تقابلی ناچواستردانه است. بازی دارای ۶ کلید اصلی است که شامل جهت‌گیری، پرش، تعویض سلاح، شلیک و تعویض خشاب با به اصطلاح Reload می‌شود. هم چنین دو کلید فرعی هم برای قطع کردن موسیقی و صدا و یک کلید هم برای منو وجود



کم نباید انتظاری از وجود موسیقی‌های فراوان با تم‌ها و ضرب آهنگ‌های متفاوتی داشته باشیم. روی جزئیات افکت‌های صدا در این بازی کوچک، توجه خاصی شده است. هر دشمن افکت صوتی منحصر به فردی دارد. صدای گذاشتن لیوان روی میز، بارش کردن سنگ و برخورد پوکه‌ی تیر شات گان به زمین، به گوش می‌رسد.

### سخن آخر

این بازی با موتور فلش و با استفاده از کتابخانه‌ی Flixel ساخته شده و DAME level.ها هم توسط پرایسگر طراحی و تدوین گشته است. آیدین ذوالقدر، محمد نژاد آذر و بهزاد محمد رحیمی به همراه یک صداگذار (Matthew Hagberg) سازندگان این بازی هستند که آن را در فضای وب به انتشار رسانده‌اند. حجم این بازی حدود ۶ مگابایت است اما همین حجم کم باعث می‌شود حدود ۱۵ تا ۲۰ دقیقه شما را کاملا درگیر خودش کند. خوبی‌اش این است که می‌توانید برای یک استراحت کوچک بین کار یا درس از آن استفاده کنید و لذت ببرید.

با اتمام بازی می‌توانید بازی را دوباره با سکه‌هایی که تا لحظه‌ی آخر نگاه داشته‌اید انجام دهید و خود حدود ۱۵ تا ۲۰ دقیقه شما را تحت فشار Rot Gut را به پایان برسانید.

### اکسپر سیاه توانست در دومین

### 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 [www.maxgames.com](http://www.maxgames.com) برای PC دانلود کنید یا تحت وب آن را انجام دهید و به دوران بازی‌های پیکسلی بازگردید و لذت ببرید.

### یادی از گذشته

گرافیک بازی به صورت پیکسلی است که تمی سیاه و سفید دارد و فقط سکه‌ها، نوک سیگار کارآگاه و افکت پارکتال‌های خونی که پس از شلیک و کشتن دشمن به چشم می‌خورند، رنگی زرد و قرمز دارند. البته پارکتال خون و تکه‌های گواشی بدن دشمن شاید به صورت پیکسلی و رنگی جالب به نظر برسد اما زمانی که با یک شات گان، دشمنی را نابود می‌کنیم، به نظر می‌رسد که نارتجکی را در داخل بدن او فرو کرده‌ایم که کل اعضای بدنش تکه تکه شده و به سرعت از پله‌ها به زمین می‌افتد و به اطراف می‌رود یا به دیوار برخورد می‌کند و باز می‌گردد که زیاد جالب طراحی نشده است!

کات سین‌هایی در ابتدای شروع بعضی مراحل نمایان می‌شوند که داستان بازی را به صورت تصویری روایت می‌کنند (نه روایت‌گری دارد و نه مکالمه‌ای انجام می‌شود که این خود باعث می‌گردد بیش‌تر ترغیب شوید تا بفهمید که فضا از چه قرار است.) و گاهی اوقات با بخش‌هایی از طنز گزوه خورده شده و موجب جلوگیری از تکراری شدن بازی و استراحتی چند ثانیه‌ای می‌شوند.

اگر به پس‌زمینه‌ی دیواری شکل بازی توجه نمایید، اسم‌های سازندگان بازی را مشاهده می‌کنید که با سه یا چهار حرف، مخفی از نام‌شان را روی آن حک کرده‌اند.

### آوایی قدیمی

صداگذاری و موسیقی بازی جالب کار شده است. هر مرحله شامل یک موسیقی خاصی است که تا آخر مرحله تکرار می‌شود و حال و هوای دهه‌ی ۲۰ و ۳۰ آمریکا را دارد. موسیقی بازی چیب تیون جاز مانند است. طبیعتا برای یک بازی مستقل و کوچک و با این حجم بسیار

دارد که با آن حتی می‌شود به مرحله بعد یا قبل رفت! در ابتدای شروع مرحله‌ی اول، استفاده از کلیدها به شکل جالبی به وسیله‌ی نابلوها آموزش داده می‌شود.

در بازی خیلی کم شاهد باگ هستیم. شاید به شخصه با یک باگ برخورد کردم که اصلا باگ بزرگی نبود که باعث شود مرحله را دوباره بارگذاری کنیم. یک سری کلک‌هایی را می‌شود در بازی استفاده کرد که در حین بازی به شما آسیبی نرسد مثل مبارزه با باس فایت اول یا برخی دشمنان که فقط با نزدیک شدن به آنها و پریدن به پشت شان و شلیک کردن، بسیار راحت می‌توان آنها را از پای در آورد یا ایستادن روی پله‌ای و پریدن و شلیک کردن و ... که البته اگر می‌خواهید از این بازی لذت ببرید اصلا از این راه‌ها استفاده نکنید! اگر به دشمنی که دارد با سرعت به سمت لبه‌ای می‌آید، در نزدیک آن لبه شلیک کنید تا تیراندازی کنید، باعث می‌شود به زمین بیفتد و گیر کند یا اگر به سرعت به پایین پله‌ای بروید سگی که دنبال شمامست می‌افتد و با لرزش شدید گیر می‌کند.

تنوع دشمنان برای یک چنین بازی‌ی بسیار خوب است. دشمنان ویژگی‌های متفاوتی دارند مثلا بعضی از آنها سرعت بالایی در حرکت یا تیراندازی یا هر دو دارند، بعضی از آنها خط سلامتی بیش‌تری نسبت به دیگر دشمنان دارند و یا تعداد بیش‌تری گلوله از بین می‌روند یا بعضی دیگر هستند که با کشتن آنها مقداری سکه یا خضاب یا سلامتی به دست می‌آورند. دشمنان در این بازی خیلی سریع به شلیک شما پاسخ می‌دهند، مخصوصا دشمن درشت هیكلی که مانند گوزبشت نتردام (!) است و شات گان به دست دارد که احتمالا این حرکت سریع از ضعف هوش مصنوعی ناشی می‌شود.

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

**نکات منفی:** به متن مراجعه شود.

داستان: ۹

گرافیک: ۱۰

گیم پلی: ۹

موسیقی و صداگذاری: ۱۰

امتیاز کل: ۹

# ROT GUT

## به کجا چنین شتابان؟!

### شتاب در شهر

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 انقلابی در بین عناوین داخل را داده بودند. عنوانی که قصد داشت تا با ارائه‌ی یک روند متفاوت به بهترین عنوان اتومبیلرانی تبدیل شود. اما در حال حاضر و با توجه به عنوانی که در دست داریم، شتاب در شهر به‌جز چند مورد آن‌طور که باید و شاید به وعده‌ی خود عمل نکرده و عنوان نهایی، تفاوت چندانی با دیگر عناوین هم‌سبک خود در بازار داخل ندارد.

از گیم‌پلی بازی شروع می‌کنیم. بخشی که سازندگان، وعده‌های بسیاری در رابطه با آن داده بودند و روند آن را اوج بلوغ این سبک در بین عناوین ایرانی می‌دانستند. بزرگ‌ترین نکته‌ی مثبت این بخش، محیط وسیع بازی و حالت Open World آن است. صدها کیلومتر جاده‌ی 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 نمی‌بردید. تعداد اتومبیل‌های بازی ضربه‌ی بی‌حسوسی به بدنه‌ی بازی وارد کرده و سبب می‌شود تا لذت تجربه‌ی آن به طرز فاحشی کاهش یابد.

علاوه بر این، مسابقات بازی نیز بدون استثنا در کنار دو رقیب برگزار می‌شوند و این مسئله در اکثر مسابقات بازی (با توجه به کوتاهی مسیر) سبب می‌شود تا مجبور شوید هر مسابقه با بارها تکرار کنید. این مسئله‌ی تکرار نیز با توجه به فیزیگ نه‌چندان مطلوب خودروها و هم چنین تنوع کم آن‌ها بیش از پیش پُررنگ می‌شود. البته در این میان نباید از مسابقات پایانی بازی که طراحی بسیار نوآورانه‌ای دارند نیز چشم‌پوشی کرد. موضوع قابل بحث دیگر که چند وقتی است تبدیل به یک معضل در بین عناوین ایرانی شده، طراحی HUD بازی است. HUD طراحی شده برای شتاب در شهر نسبت به دیگر عناوین این سبک، طراحی بهتر و قابل لمس‌تری دارد. اما هنوز هم به بلوغ مورد نیاز نرسیده و ضعف‌هایی دارد.

در کنار گیم‌پلی بازی به بررسی گرافیک و صداگذاری آن خواهیم پرداخت. بخش‌هایی که در آن سازندگان تا حدی به وعده‌های خود عمل کردند و از زیر فشار بخش گیم‌پلی خارج شدند. طراحی محیطی بازی با وجود رنگ‌بندی ضعیف برخی از پیاده‌روها و هم چنین طراحی یک‌ناواخت NPC‌های موجود، باز هم لطمه‌ای به بازی نمی‌زند و تجربه‌ی آن را زیر سوال نمی‌برد. طراحی ماشین‌های موجود با توجه به تعداد کم آن‌ها با دقت و وسواس خاصی که صورت گرفته در نوع خود بهترین است. نورپردازی بازی نیز با وجود هر دو وضعیت روز و شب به خوبی صورت گرفته و بازیاز را از رونق خود دل‌زده نمی‌کند. در انتها به صداگذاری و موسیقی می‌رسیم. بخشی که نظر دادن در رابطه با آن تا حدی

### امیر گلخانی

دشوار است. موسیقی‌های استفاده شده برای بازی با تم آن هماهنگی دارند، اما پس از چند ساعت بازی کردن تکراری می‌شوند و ترجیح می‌دهید تا موسیقی بازی را به حالت Mute در آورید. صداگذاری نیز در بین اتومبیل‌های مختلف تفاوت چندانی نداشته و به نوعی از نظر بالانس بودن زیر سوال می‌رود. البته توجه داشته باشید که با توجه به محدودیت سازندگان در دسترسی به خودروهای ساخت خارج، این صداگذاری صورت گرفته و از این نظر قابل تقدیر است.

به شخصه معتقدم اگر پیش از عرضه‌ی بازی با تیم آروین تک صحبت نمی‌کردم و وعده‌های آن‌ها را نمی‌شنیدم، هم‌اکنون 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 انتظار داشتیم بسیار دورتر حاضر شد و نتوانست 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 برای این عنوان بگیرند، 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 ابتدایی‌شان متفاوت نباشد!

**نکات مثبت:** یک عنوان متفاوت پس از مدت‌ها رکود این سبک در ایران!  
**نکات منفی:** سازندگان به بسیاری از وعده‌های خود عمل نکرده‌اند.

گیم‌پلی: ۶.۵

گرافیک: ۷.۰

صدا و موسیقی: ۷.۰

جدابیت: 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 برای علاقمندان به داستان بازی‌ها ۱۱ عنوان جدید را در نظر گرفته است که از بین آن‌ها ندای وظیفه  
عملیات سری، شیطان هم می‌گرید، هیتمن، 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](http://shop.dbazi.com) آغاز خواهد شد.



## راننده تاکسی

### مافیا

"مافیا" بازی بی‌نظیری 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 تلخ و جدی بازی‌کننده را 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 زندگی‌شان شروع می‌شود؛ اما  
هرچه توماس آنجلو و بازی‌کننده پیش‌تر در باتلاق خانواده  
فرو می‌روند، بیش‌تر به تاریکی روابط و بوجی زندگی‌شان پی  
می‌برند. در نهایت توماس می‌فهمد که خانواده دروغی بزرگ  
است و او فقط ابزاری است برای رساندن روسای‌اش به پول و  
قدرت بیش‌تر. بازی در سال ۲۰۰۲ منتشر شده بود. کتابی که  
در داستان شماست داستان بازی اول را روایت می‌کند.

نشر دنیای بازی

داستان بازی

دنیای بازی



9786006667164

قیمت ۳۹۰۰۰ ریال

# راننده تاکسی

مافیا

داستان‌های بازی



دنیای بازی

# MAFIA

دنیای بازی

## مدافعان آسمان ۲

## بررسی شیبه‌ساز پرواز مدافعان آسمان

تیم بازی‌سازی

Alone Team

به عنوان مثال در قسمت شیبه‌سازی، تمامی فاکتورهای مهم و موثر در پرواز هواپیما و درگیری آن با انواع اهداف جنگی اعم از سطح پیچیدگی پرواز، فشار جاذبه‌ی وارد بر خلبان، میزان صدمه، هدف‌گیری، نمایشگر سربالا، سطح فعالیت دشمن و ... توسط کاربر قابل تغییر و تنظیم هستند.

یکی دیگر از قابلیت‌های این شیبه‌ساز در تمامی بخش‌های پروازی، ارائه‌ی شرایط دقیق، برای هر پرواز قبل از انجام بازی است که در آن لیست هم پروازی‌ها و خلبانان 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 است. به تازگی و در کنار ارائه شده است.

و در آخرین بخش نیز لیست تسلیحات موجود در انبار پایگاه ارائه گشته است که خود شیبه‌ساز به‌صورت خودکار و با توجه به نوع مأموریت، جنگنده را ملحق می‌کند و در صورت نیاز امکان تغییر آن‌ها نیز فراهم شده است که کاربر نوع تسلیحات را به دلخواه تغییر داده و با توجه به هدف انتخابی خود جنگنده را ملحق می‌نماید.

در مورد جلوه‌های گرافیکی نیز، شیبه‌ساز پیشرفت‌های قابل توجهی نسبت به نسخه‌های خارجی خود کرده که برای رسیدن به این ایده‌آل تلاش بسیاری شده است.

نکته‌ی پایانی در مورد بازی‌نامه‌ی این شیبه‌ساز، مربوط می‌شود 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 فعال نیروی هوایی در زمان جنگ را دارد. طراحی این بخش به گونه‌ای است که با انتخاب یک نوع هواپیما و پایگاه مربوط 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 درگیری هوایی، اسکورت هوایی، عملیات شناسایی و عکس برداری، جنگ‌های هوا دریا و ... می‌پردازد.

یکی از قابلیت‌های جذاب بازی‌های ویدیویی و علی‌الخصوص شیبه‌سازها، توانایی ارتباط چند کاربر در محیط بازی است که شیبه‌ساز پرواز مدافعان آسمان نیز از این قابلیت بهره‌مند و این توانمندی را داراست که ۱۶ کاربر به صورت همزمان و در ۴ اسکادران به صورت دوست و دشمن با یکدیگر به مبارزه و درگیری هوایی بپردازند.

در جوامع پروازی و علی‌الخصوص نظامی، میزان قدرت، مهارت و تجربه یک خلبان با میزان ساعت پروازی و تعداد پیروزی‌های آن سنجیده می‌شود که قابلیت ثبت این اطلاعات در تعداد اندکی از شیبه‌سازها از جمله شیبه‌ساز مدافعان آسمان امکان‌پذیر است و کاربر در بخش سوابق خلبان، اطلاعاتی از قبیل میزان ساعت پروازی در شیبه‌ساز، امتیاز و درصد موفقیت در مأموریت‌ها را در اختیار دارد.

**بخش قابل توجه دیگر این شیبه‌ساز، قسمت تنظیمات آن است که به واقع جزئیات بسیار دقیقی از انواع شرایط مختلف پروازی، محیطی، کنترلی و گرافیکی را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.**

اصولاً فلسفه‌ی ساخت شیبه‌سازهای ویدیویی ایجاد محیطی مجازی برای به تصویر کشیدن واقعیت‌هاست و با توجه به ظرفیت بالای این نوع نرم افزارها در طراحی و نمایش دقیق جزئیات، آن‌ها را به بستری مناسب برای بازگو کردن اتفاقات مهم و حماسه‌های بزرگ هر کشور تبدیل کرده است.

حال با توجه به وقوع طولانی‌ترین جنگ دنیا برای کشور عزیزمان ایران که در آن حماسه‌های تکرار ناشدنی زیادی اتفاق افتاده و قهرمانان بسیاری در آن خلق و جاودانه شده‌اند، وجود چنین بستری برای بیان این رشادتها و حماسه‌ها ضرورت می‌یابد.

شیبه‌ساز پرواز مدافعان آسمان نیز بر همین اساس طراحی و ساخته شده است و هدف اصلی آن نمایش شجاعت‌ها و رشادتهای متهورانه و بی‌مثال فرزندان ایران زمین به ویژه نیروی هوایی، در هشت سال دفاع مقدس است.

حال اشاره‌ای کوتاه به بخش‌های تخصصی و بازی‌نامه‌ی این شیبه‌ساز خواهیم داشت.

کاربر در ابتدای ورود به شیبه‌ساز مدافعان آسمان در بخش دانشکده‌ی پرواز، اصول اولیه‌ی پرواز با هواپیما و جنگ‌های هوایی را فرا می‌گیرد که این روند در نوع خود نقش موثری در راستای تسهیل استفاده از شیبه‌ساز و آشنایی کاربر با مباحث پروازهای نظامی دارد.

بعد از انجام این پروازها و کسب مهارت‌های لازم، کاربر به بخش مأموریت‌های تاریخی وارد می‌شود. در این قسمت که بخش اصلی شیبه‌ساز است، دوران ۸ سال دفاع مقدس با محوریت عملیات‌های نیروی هوایی طراحی شده که کاربر تواناییانتخاب هر یک از



توجه به محدودیت‌های مربوط به اخذ مجوز در طراحی این بخش به نکات بسیار حساسی باید توجه داشت تا بازخوردهای منفی سیاسی و فرهنگی را به دنبال نداشته باشد. به همین منظور گروه سازنده بر آن شد که با طراحی جنگ خیالی در منطقه‌ی خلیج همیشه فارس هم از صیانت خلیج فارس که این سال‌ها مورد حمله‌ی بسیاری از کشورنماهای بی‌تاریخچه قرار گرفته دفاع شود و هم با ایجاد بستری مناسب برای ورود جنگنده‌های جدیدی همانند صاعقه، آذرخش، میگ ۲۹، میراژ اف ۱، سوخو ۲۴ و ... اقتدار و توانمندی بالای نیروی هوایی کشور عزیزمان ایران، به نسل جوان نمایش داده شود. به امید آن که این شبیه‌ساز بتواند ذره‌ای از جانفشانی‌ها و رشادت‌های مدافعان شهید آسمان ایران عزیزمان را پاس بدارد.





## راه عنکبوتی Spider Way

امروزه کم‌تر کسی را می‌توانید 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 قیمت‌هایی به نسبت کم‌تر از گوشی‌های Apple هستند. به همین دلیل در میان مصرف‌کنندگان ایرانی، گوشی‌های Android به شدت پرطرفدار و محبوب هستند. حال قرار نیست مقایسه‌ای میان سیستم عامل‌های Android و iOS انجام دهیم، بلکه هدف اصلی، معرفی و بررسی عنوان "Spider Way" و با همان "راه عنکبوتی" است. این عنوان توسط استودیوی ایرانی Tango Games برای پلتفرم‌های iOS، PC و Android ساخته شده و در میان بازی‌های ایرانی که تا به حال برای گوشی‌های همراه ارائه شده‌اند، چند سر و گردن بالاتر است. شاید در نگاه اول احساس کنید که بازی، توسط استودیوی‌های 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 ما در "راه عنکبوتی" با چه چیزی روبه‌رو شویم؟ جریانات بازی از یک مهمانی عنکبوتی آغاز می‌شود. چند عنکبوت به صورت اتفاقی متوجه می‌شوند که در یکی از درخت‌های اطراف، یک جشن برای عنکبوت‌ها در حال برگزاری است. اما زمانی که تصمیم می‌گیرند به آنجا بروند عنکبوت‌های بدجنس سعی در مسدود کردن راه آن‌ها می‌کنند. حال وظیفه‌ی اصلی شما پیدا کردن مسیر مناسب برای عنکبوت‌هایی است که تصمیم به رفتن

به مهمانی گرفته‌اند. داستان بازی برای عناوین Arcade چندان نقش پررنگی ایفا نمی‌کند و تنها هدف آن، آشنایی بازیاز با محیط بازی است. همانند سایر عناوین هم‌سبک، بازی از ۵ جهان تشکیل شده است. البته در "Spider Way" ما به جای جهان، با تارهای عنکبوت روبه‌رو خواهیم بود. در هر یک از این تارها ۱۰ مرحله وجود دارد که به صورت کلی بازیازها باید برای به انجام رساندن بازی، ۵۰ مرحله را پشت‌سر بگذارند. انجام مراحل بازی نیز سعی شده بسیار مفرح و هم‌چنین روان انجام بگیرد. خوش‌بختانه سازندگان بازی سعی کرده‌اند HUD مناسب و مفیدی را طراحی کنند. در تصویر بازی، بازیازها با ۴ جان و ۹ تار که در ادامه معرفی خواهند شد و هم‌چنین شمارشگر امتیاز، روبه‌رو می‌شوند. در مراحل بازی، سه تار دراز و طویل وجود دارد. در انتهای این سه تار، سه چراغ با رنگ‌های زرد، آبی و قرمز قرار گرفته است. هر تار نیز به صورت جداگانه با 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 عبور می‌کنند و بازیاز باید با توجه به رنگ عنکبوت‌ها، آن‌ها را به سوی تار مورد نظرشان هدایت کند. اگر عنکبوت زرد رنگ را روی تاری که با چراغ آبی و با قرمز مشخص شده هدایت کنید، یک جان را از دست می‌دهید و در صورت تکرار این اشتباه تا ۳ بار، باید مرحله را از ابتدا آغاز کنید و به اصطلاح Game Over خواهد شد. اگر تصور می‌کنید سرعت عنکبوت‌ها در هنگام هدایت به سوی تار مورد نظر پایین و حوصله‌سربر است، می‌توانید با اشاره کردن روی

### امین شیروانی

عنکبوت، سرعت آن‌ها را دو چندان کنید. همان‌گونه که گفته شد، شما ۹ تار در اختیار دارید که بتوانید به وسیله‌ی آن‌ها برای عنکبوت‌ها مسیر بکشید. خوش‌بختانه راهنمای بازی همه‌چیز را در طی مراحل بازی برای شما بازگو می‌کند و اگر تنها کمی به زبان انگلیسی آشنایی داشته باشید، به هیچ وجه مشکلی برای به انجام رساندن مراحل نخواهید داشت. تنها نکته‌ی منفی بازی با توجه به اینکه عنوان Spider Way توسط تیمی کاملاً ایرانی ساخته شده، نداشتن زبان پارسی است. البته شاید یکی از دلایل اصلی آن، عرضه‌ی بازی در شبکه‌های AppStore و Google Market بوده و هم‌چنین استودیوی تانگو تنها کاربران ایرانی را نشانه گرفته و سعی داشته مخاطبان خارجی را نیز برای خود دست و پا کند؛ اما بهتر بود حداقل برای جذابیت بیش‌تر، سازندگان بازی، این عنوان را به صورت دو زبانه عرضه می‌کردند و اجازه می‌دادند کاربران خود زبان مورد نظر را انتخاب می‌کردند. به هر حال تمامی Hint و متون داخل بازی به صورت انگلیسی تعریف شده‌اند که همین دلیل، سبب کاهش جذابیت بازی برای بازیازهای ایرانی خواهد شد و شاید اصلاً حس نکنند که یک بازی ایرانی را انجام می‌دهند. اگر بازی را ادامه دهید و به تارهای بالاتر برسید با اینکه قدرت شما افزایش پیدا خواهد کرد، اما با عنکبوت‌های بدجنس و هم‌چنین چالش‌های سخت‌تری روبه‌رو خواهید شد. چهار نوع دشمن (عنکبوت‌های بدجنس) در طی مراحل مشاهده خواهید کرد. ابتدایی‌ترین نوع آن‌ها، تنها سعی خواهند کرد که راه عنکبوتی را که قصد دارید به مقصد برسد را مسدود کنند ولی به راحتی و تنها با یک

سبک Arcade بسیار مناسب است و وقتی آن را روی گوشی اندروید و یا iOS خود نیز نصب کنید می‌توانید ساعت‌ها از گیم‌پلی روان و موسیقی شاد بازی لذت ببرید. عنوان Spider Way 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 امیدواریم اگر قرار نیست در آپدیت‌های بعدی زبان پارسی نیز اضافه شود، حداقل عنوان بعدی این استودیو که انتظار می‌رود از هر لحاظی بهتر از Spider Way باشد، پشتیبانی از زبان شیرین پارسی را داشته باشد.

اشاره از بین خواهند رفت و مشکل آن چنانی را برای شما به ارمغان نخواهند آورد. نوع دوم، عنکبوت‌هایی هستند که روی تارها همانند 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 سبک بزرگ‌تر و هم‌چنین قدرت دفاعی بیش‌تر. این عنکبوت‌های گروه سوم و چهارم به ترتیب با دو و سه ضربه از بین خواهند رفت. چهار قدرت نیز در اختیار شما قرار خواهد گرفت. این قدرت‌ها شامل: "انجماد، بمب، باد و قلم‌موی نقاشی" است. اما هر یک از آن‌ها توانایی انجام چه کاری را دارند؟ قدرت اول و یا همان "انجماد" به صورت موقت سبب توقف تمامی عنکبوت‌ها می‌شود که بتوانید تارهای دقیق‌تری را برای هدایت عنکبوت‌ها بکشید. قدرت دوم همان گونه که از نام آن مشخص است، توانایی نابود کردن تمامی عنکبوت‌های بدجنس را در صحنه دارد و زحمت اشاره کردن پیاپی روی آن‌ها را کاهش می‌دهد. اگر از قدرت "باد" استفاده کنید، ناگهان با یک وزش باد روبه‌رو می‌شوید که عنکبوت‌هایی را که رهسپار جشن شده‌اند را مقداری عقب‌تر می‌کشاند و همین امر برای بازیباز یک فرجه‌ی بسیار مناسب محسوب می‌شود که بتواند از تارهای خود به درستی استفاده کند. اما چهارمین و آخرین قدرت بازی "قلم‌موی نقاشی" است. اگر روی این قدرت اشاره کنید، تمامی مسیرها به یک مسیر تبدیل می‌شود و دیگر زحمت هدایت عنکبوت‌ها به سمت‌های کناری پر دوش شما نخواهد افتاد. گرافیک بازی برای یک عنوان با

### نکات مثبت: گیم‌پلی سریع و

روان، گرافیک فانتزی، موسیقی شاد.

### نکات منفی: نداشتن زبان پارسی،

یاک‌های جزئی.

گرافیک: ۸/۱۰

گیم‌پلی: ۸.۵/۱۰

موسیقی: ۷.۵/۱۰

داستان: ۷/۱۰

امتیاز کلی: ۸.۵/۱۰



## سیم های خطرناک

## Dangerous Wires

محمد رضا مصطفوی

بازی Dangerous Wires یکی از

بازی‌هایی است که به تازگی استودیوی EEC (ندای زیبا آفرینان) آن را ساخته است. این بازی که از سیستم کشیدن وسایل بر روی اشیای دیگر استفاده می‌کند، از بازی‌های می‌خواهد تا با کشیدن ابزار خود مانند: فاز متر، سیم چین و ... بر روی سیم‌ها بازی را پیش ببرد.

بازی به دلیل کمزوری بودن آن، داستان خاصی را برای بازی‌ها تعریف نمی‌کند.

**در اول بازی هیچ‌گونه راهنمایی مشاهده نمی‌شود و تنها با بازی**

**کردن و آزمون و خطا می‌توان روش بازی کردن را آموخت.** در

کل، در بازی راهنما وجود ندارد و ممکن است بازی‌ها با ندیدن راهنما

گمچ شدن در اول بازی، بازی را کنار بگذارد. شما در بازی باید سیم‌هایی که

تایمر به همراه خود دارند را با قطع کردن سیم‌های مشخص و مخصوص غیر

فعال کنید. در اول کار، شما باید فاز متر 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 روشن می‌شود باعث مرگ شما می‌گردد. در

بازی، تایمرها نقش مهمی را ایفا می‌کنند و باعث افزودن جذابیت به بازی

می‌شوند. هر تایمر با توجه به میزان دسترسی بازی‌ها به آن، زمان مشخصی را

به خود اختصاص داده. خوشبختانه زمان بندی هر تایمر تست شده و دچار مشکل

نیست و به راحتی با تمرکز حواس، می‌توان از این چالش گذشت. هر چه در

بازی به جلوتر می‌رویم، بازی سخت‌تر و پر از ایده می‌شود. در مراحل بالاتر سیم‌های چندانگانه وجود دارند. مثلا در یکی

از مراحل که چند سیم برای خنثی کردن وجود دارد به دلیل اتصال سیم‌ها

به هم، اول باید ببینی که مشخص شده و زمان کمتری به خود اختصاص داده را

خنثی کرد و بعد از آن، باید آخرین سیمی را که مشخص شده و از نظر زمانی

نیز، زمان کمتری دارد را خنثی نمود. در زمان به آخرین سیم ممکن است تایمری وجود

داشته باشد و سیم‌هایی متصل کننده باشند که با خنثی کردن آنها به ترتیب

می‌توانید زمان بخرید، زیرا بر روی آن تایمر متصل، زمانی مشخص شده که با

قطع کردن سیم‌ها به ترتیب می‌توانید زمان را به آخرین سیم منتقل کنید. در

بین چند سیمی که در بازی هسته‌ی اصلی را تشکیل می‌دهند، چندین تایمر در

بعضی مراحل وجود دارند. این تایمرها کارشان به چالش کشیدن ذهن بازی‌ها

می‌باشد زیرا هر یک از آنها سه راه سیم بعدی است و باید سیم رابط آن را

قطع و چند ثانیه‌ای را ذخیره کرد، که این تایمر می‌تواند باعث هدر رفتن و با

ذخیره‌ی وقت شود (اگر چابک باشید). بازی گرافیک خوبی را داراست

و از نظر هنری، جایی برای ایراد گرفتن ندارد و مخصوصا منوی بازی که با

ورود بازی‌ها برای اولین بار به بازی، جلوه‌ی خوبی به آن می‌دهد و باعث

جذابیت بیشتر آن شده است. **در بازی وجود جلوه‌های ویژه و گرافیک**

**جذب‌نواز، ممکن است یکی از دلایلی باشد که بازی‌ها را تا انتها، پای بازی نگاه می‌دارد.**

بازی از موسیقی خوبی بهره نمی‌برد و به سازندگان بازی توصیه می‌شود که در

انتخاب موسیقی بازی، تجدید نظری داشته باشند. موسیقی بازی حال و هوای

بازی را به خوبی نمی‌رساند و مطمئنا وقتی برای انتخاب موسیقی نگذاشته‌اند.

صداهای بازی خوب است و از افکت‌های خوب و در زمان مناسبش استفاده

شده است.

از لحاظ فنی، بازی به خوبی توانسته عمل کند؛ برخی وسایل مانند سیم چین

و فاز متر بر روی بعضی از سیم‌ها که می‌روند، قابلیت تشخیص ندارد و بعضی

اوقات هم با نگاه خودشان را به وضوح نشان می‌دهند. برای مثال فاز متری را که

بر روی سیمی بگیریم زیر سیم می‌رود ولی اگر چراغش روشن شود نور بر

روی سیم قرار می‌گیرد! و مثال‌های زیاد دیگری می‌توان زد، اما در کل از لحاظ

فنی بد نیست و جای کار دارد. با دی باگ کردن بازی، توان این را خواهد

داشت که از لحاظ فنی امتیاز کاملی را بگیرد.

در کل بازی Dangerous Wires یک بازی جالب و پر از ایده است که تیم

EEC با مدیریت آقای علی نجفی در حال ساخت آن است. نسخه‌ای که ما آن

را نقد کردیم با تمام ایرادهایی که گرفته شد، نسخه‌ی آزمایشی بازی بود.

میداوریم که از این نکات نهایت استفاده را ببرند تا انشالله بازی‌ای بدون

مشکل را شاهد باشیم.

**نکات مثبت:** گرافیک خوب،

صداهای مناسب و منوی جالب

**نکات منفی:** نداشتن راهنما،

موسیقی بد، باختن بازی‌ها عذاب

دهنده است و وجود یک سری

باگ

**گرافیک:** ۷

**صداهای مناسب و موسیقی:** ۵

**گیم پلی:** ۷

**جذابیت:** ۵

**ارزش:** ۶

## نقد کوتاه بازی

## نجات زمین (Earth Salvation) از دیدگاه سازنده‌اش

این بازی در سبک تیراندازی دوبعدی و مهاجمان فضایی ساخته شده و مربوط به حمله‌ی بیگانگان به سطح زمین و سیارات منظومه‌ی شمسی است. وظیفه‌ی شما در این بازی آزادسازی زمین و تمام سیارات منظومه‌ی شمسی است.

بازی شامل چهار مرحله با گیم پلی متفاوت 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 جت 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 همیشه از بین می‌برید.

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

با کشتن دشمن‌ها از بعضی از آن‌ها سکه‌ی ای‌آزاد می‌شود که با گرفتن هر سکه‌ی ۵۰ امتیازی ۱ و هر سکه‌ی ۱۰۰ امتیازی، ۲ واحد به میزان سکه‌ی شما اضافه می‌گردد و ۱۰ سکه به ازای پرتاب هر موشک از شما کسر می‌شود. از جمله امکانات دیگر بازی می‌توان به موزیک متفاوت در هر مرحله و قابلیت اجرای بازی در حالت پنجره‌ای و تمام صفحه اشاره کرد. محیط برنامه‌نویسی، برنامه‌ی Visual Studio ۲۰۰۸ است. زبان برنامه‌نویسی مورد استفاده #C می‌باشد. از کتابخانه‌ی XNA استفاده شده و نرم افزارهای کمکی هم، ۳DSMax و Paint.NET ... هستند.



## در میان In Between

بهزاد شعبانی

موجب می‌شود. با استفاده از کلید **Shift** در یکی از صفحه‌ها، جک قادر به عبور از داخل موانع می‌شود که از سایر نوآوری‌های کاربردی در **گیم‌پلی** بازی است و موجب شده تا تفکر در مسیریابی از نکات مثبتی که در عناوین موفق این سبک به چشم می‌خورد، افزایش آید. در موازات روند و پیشرفت مراحل است. بازی **In Between** نیز از این سیستم بهره‌مند است، مانند دوستان آقای **بختک** که نوعی موانع متحرک هستند و با مناطق مهی (**Foggy Area**) که از جمله‌ی این موارد می‌باشند. بازی از پنج فصل بهره‌مند است که هر یک از این قسمت‌ها به‌طور میانگین دارای ۱۵ مرحله هستند. این سبک و مدت زمان انجام هر یک از این مراحل را می‌توان با تلمیح بر عنوان موفق **پرندگان خشمگین**، توصیف کرد. البته تنها تشابه **گیم‌پلی** 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 نواز به سبک کابوس

**گرافیک** و فیزیک بازی نیز از سایر عوامل بی‌نقص و تحسین برانگیز بازی هستند. بی‌هیچ تاملی می‌توان بی‌برد که چنین بازی‌ای به **گرافیکی** فراتر از حد حال حاضر **In Between** محتاج نیست. این بازی را می‌توانید به راحتی بر روی **PC** خود نصب و اجرا کنید و از آن لذت ببرید. پیش از این، از طراحی چهره و پیکر کاراکترها تجلیل به عمل آوردیم. در مورد طراحی محیط و جزئیات آن نیز باید بر بی‌نقصی آن اعتراف کرد. بازی از ۵ تم متفاوت در توازن با ۵ فصل بازی، برخوردار است؛

بازی القا می‌کند. البته اندک آیت‌های تصویری دیگری نیز برای افزودن قوت شخصیت جک نیز در این بازی به تصویر درآمده که بهتر است به جای درک از تحریر آن، خودتان پس از تجربه این بازی به آن پی ببرید. **بختک** ماجرا نیز مطابق با تصورات ما از این موجود، چهره و پیکرش جالب توجه و ترسناک، و در عین حال مضحک است. هم چنین در مراحل بعدی با دوستان آقای **بختک** و دشمنان جدید جک، آشنا می‌شویم که آنان نیز طراحی تحسین برانگیزی دارند. جای تقدیر از طراحی کاراکترهای این بازی، در این نقد محفوظ است.

### مبارزه به سبک جک

بازی در سبک سکویازی دو بعدی است. البته این عنوان به دور از هرگونه حرکات اکشن است و تنها موانع بر سر راهتان را باید کنار بزنید و از نقطه‌ی ۱ به نقطه‌ی ۲ بروید. بهتر است بگویم که نقطه‌ی سوم و چهارم را نیز در نظر بگیرید چرا که **In Between** چیزی متفاوت را عرضه کرده است. علی‌رغم اینکه کنترل یک نفر، یعنی جک را برعهده دارید، وی به‌طور همزمان و یکسان در دو محیط تقریباً متفاوت جابه‌جا می‌شود. شما با بست موانع را در هر دو نقشه درک کرده و بر حسب آن‌ها، حرکت خودتان را آغاز کنید. صفحه‌ی ماینور شما به دو قسمت تقسیم می‌شود و با یک بک گراند یکسان و دو صفحه از یک اتاق یا تغییراتی اندک نمایان می‌شود. محوریت **گیم‌پلی** بازی بر عبور از موانع است؛ اما گستردگی مانع‌ها به دلیل وجود دو صفحه، باعث شده عبور از آن‌ها امری درگیرکننده باشد، به نوعی عرض ادب بازی به سبک **پازل** را

صنعت نو پای بازی‌سازی در ایران، هنوز راه زیادی برای رسیدن به آنچه که در رویاهاست 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 با بست از عناوین ساده و مستقل شروع کرد و خشونت در بازی‌های ایرانی با توجه به شرایط بازی‌سازی، چندان با نفع این صنعت نیست. اینکه این عقیده درست باشد یا غلط، تیتی بر نقد و تحلیل آن نداریم اما سارنده‌ی بازی **In Between** یعنی **Team Snore** در این عنوان که در ژانر دو بعدی سکویازی است، به خلق نوآوری و احترام به سبک بازی، موفق به ساخت عنوانی بی‌نقص‌تر از همتاهای ایرانی و حتی غربی خود شده است.

### دردسر به سبک بختک

مطمئن‌ا از چنین بازی‌ای نمی‌توان انتظار داستانی در حد و اندازه‌های آلن ویک داشت. چنین بازی‌هایی دارای داستانی تک خطی هستند که معمولاً چندان رابطه‌ی معنی‌هم با شخصیت پردازی ندارند. داستان بازی **In Between** راوی یک شب **کابوس‌وار** و نحس برای پسر بچه‌ای به نام **جک (Jack)** است. هنگامی که وی در خواب به سر می‌برد، یک **بختک** با دزدیدن بالشت خواب او، دنیای جک را برای یک شب به کل تغییر می‌دهد. جک تنها هدفش در بازی بازگرداندن بالشتش به تخت خواب خویش است و پس، جک پسر بچه‌ی **ژولیده (J)** است که با ظاهرش، از همان ابتدا نوعی محبوبیت را از خود برای بازیاز به ارمغان می‌آورد که با در نظر گرفتن چنین داستانی، قوت طراحان بازی را می‌رساند. نوع لباس پوشیدن و موهای ژولیده‌ی او شرایطی طنزگونه به

## In-Between

PRESS SPACE TO CONTINUE



مانند تم خاورمیانه‌ای یا تمی مشابه یک قبرستان با درختانی بی برگ یا ... که هر یک از اتمسفری تقریباً تیره و سنگین 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 عیبی برخوردار نیست.

جا دارد که از Background بازی نیز انتقادی داشته باشیم چرا که در عین ایجاد حائل میان دو صفحه، به دلیل طراحی نه چندان جالبی که خرج آن شده، استقبال قابل ذکرى را بر نمی‌انگیزد.

### ساده به سبک In Between

موسیقی بازی نیز تنها از ۵ موزیک تشکیل شده که باز هم با روند پنج فصل مذکور، تغییر می‌یابد. متأسفانه موزیک بازی از نث‌های کوتاهی برخوردار است و اگر بازیاز وادار به اجرای این بازی بدون موسیقی شود، مطمئناً خلاصه خاصی

را نسبت به قبل حس نمی‌کند. هنگام خطا هر مرحله، صدای مردن جک، پایان مراحل، صدای فریاد بختک و جیغ جک و راوی بازی با تم تقریباً سنگین بازی (البته با توجه به رده‌ی سنی مخاطب بازی) هماهنگی جالب توجهی دارد.

به هر حال توقع می‌رفت تا موسیقی حجیم‌تری را در بازی شاهد باشیم تا زیبایی تام این بازی، تکمیل شود.

**نکات منفی:** صداگذاری و موسیقی

ضعیف

**نکات مثبت:** چالش‌های درگیر

کننده، گرافیک هنری چشم نواز،

نوآوری‌های مثبت

داستان: ۱۰/۸

گیم پلی: ۱۰/۹

گرافیک: ۱۰/۸

موسیقی و صداگذاری: ۱۰/۶

امتیاز نهایی: ۱۰/۸

## فرش

## افتی نو در صنعت بازی سازی ایران

امیر گلخانی

**نکات مثبت:** طراحی مراحل بی نظیر، موسیقی فراموش نشدنی، یک بازی تماما ایرانی!  
**نکات منفی:** طراحی منوها می توانست بهتر باشد، عدم تعادل در تقسیم بندی مراحل.

گیم پلی: ۸.۸  
گرافیک: ۹.۰  
صدا و موسیقی: ۹.۵  
جدابیت: ۹.۵  
امتیاز: ۹.۲

اضافه شده اند که تجربه ی بازی را برای افرادی که آشنایی کمتری با سبک پازل دارند مهیج تر می کنند.

در رابطه با گیم پلی بازی، بزرگ ترین مشکل، وجود یک عدم تعادل نسبی در تقسیم بندی مراحل بازی است. متأسفانه مراحل بازی به شکلی تقسیم بندی شده اند که دشواری آن ها از قاعده ی خاصی پیروی نمی کند. برای مثال، در بازی، ناگهان با سه مرحله ی فوق العاده ساده روبه رو می شوید و پس از این سه مرحله با دو مرحله ی به شدت دشوار. شاید این نوعی چینش مراحل، عمدی بوده و سازنده قصد داشته تا به نوعی به مخاطب خود استراحت دهد. اما متأسفانه سختی برخی از مراحل در این میان بسیار بالاست و تعادل نسبی بازی را برهم می زند.

در کنار گیم پلی حساب شده ی بازی، موسیقی بی نظیر و گرافیک نسبتاً ساده ی آن قرار می گیرند. موسیقی بازی در بین عناوین ایرانی جزو بهترین ها بوده و به راحتی می تواند لقب بهترین موسیقی سال بازی های داخلی را به خود اختصاص دهد؛ البته، متأسفانه این بخش تا حدی از مشکل تکرار رنج می برد، اما این تکرار در حدی نیست که بازی را از ادامه ی روند بازی خسته کند. گرافیک نیز با وجود سادگی، به دل می نشیند و به راحتی با هر سیستم کامپیوتری اجرا می شود. در پایان و با توجه به نکات ذکر شده، تجربه ی «فرش» را به همه ی بازی بازهای ایرانی توصیه می کنیم. مطمئن باشید بازی آن قدر مهیج خواهد بود که تا به خود بیایید چند بار آن را به اتمام رسانده اید.

برای بررسی «فرش» لازم نیست تا یک بازی باز حرفه ای و یا یک منتقد کارکشته باشید، کافی است تا یک «ایرانی» باشید تا به ظرافت ها و زیبایی های این عنوان پی ببرید. مکانیک های ساده، موسیقی گیرا، طراحی مراحل بی نظیر و ... تنها گوشه ای از ویژگی های این عنوان خوش ساخت است. مهدی بهرامی، بازی ساز جوان ایرانی را همگان با عنوان «بو» و طراحی مرحله ی بی نظیر آن می شناسند. حال بهرامی به سبک پازل بازگشته و قصد دارد تا علاوه بر معرفی «فرش» به عنوان بخشی از فرهنگ ایرانی، بازیازان سراسر جهان را با معماهای خود به چالش بکشد.

مکانیک های کلی بازی بسیار ساده بوده و تنها به پهن کردن و سپس لول کردن یک فرش بر روی کاشی های آبی رنگ خلاصه می شوند. اما همین مکانیک های ساده در ادامه ی بازی و با اضافه شدن کاشی های رنگی به چالش برانگیزترین معماهای ممکن بدل می شوند. کاشی های رنگی شامل کاشی های سبز، قرمز و آبی رنگ هستند. فرش شما بر روی کاشی های آبی رنگ به راحتی پهن می شود، بر روی کاشی های سبز رنگ می چرخد و بر روی کاشی های قرمز رنگ بی حرکت می ماند. ترکیب این کاشی های رنگی یک مکانیک ساده و در عین حال چالش برانگیز را خلق کرده که حقیقتاً در بین عناوین پازل داخلی سرآمد است.

علاوه بر این، کلیدهایی هم چون R برای Restart کردن بازی در نظر گرفته شده اند تا سرعت حل معماها کاهش پیدا نکرده و ریتم کلی بازی حفظ شود. هم چنین در نسخه ی نهایی بازی که در لحظات آخر به دست تیم گیمفا پلاس رسید، مواردی هم چون منو 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**



# بازی های موبایل

## M O B I L E G A M E S

۱. پرندگان جینگو
۲. پینکو
۳. سرزمین دایناسورها



## پرندگان جینگو



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



## پینکو Pincoo



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

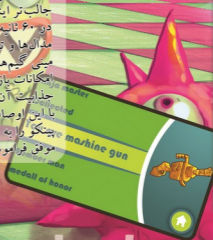
سه نوع کاراکتر وجود دارند که هر کدام پیشرفته‌تر می‌شوند و ما باید با کلیک، آن‌ها را از بین ببریم، حال هر کدام چند کلیک بماند!

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

جالب‌تر اینکه همگی اتفاقات در ۶۰ ثانیه رخ می‌دهد!!!

مدال‌ها و توانایی‌های خاص و مینی‌گیم‌های مختلف از دیگر امکانات بازی هستند که بر جذابیت 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 می‌بایست 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 بازی‌هایی 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 آینده‌های نزدیک کتاب‌های جدید خود را

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

- 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 برای علاقمندان به داستان بازی‌ها ۱۱ عنوان جدید را در نظر گرفته است که از بین آن‌ها ندای وظیفه عملیات سری، شیطان هم می‌گیرید، هیتمن، 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](http://shop.dbazi.com) آغاز خواهد شد.



## گذرگاه شیطان

### سایلنت هیل

بازی‌های سری "سایلنت هیل" پایه‌گذاران زیسروژانر Survival Horror و سبک ترسناک ژاپنی در تاریخ بازی‌ها هستند. سایلنت هیل شهری است نفرین شده که هر وقت گناهکاری وارد آن می‌شود، او را متناسب با گناهانش مجازات می‌کند. شماره‌ی اول این بازی‌ها در سال ۱۹۹۹ و سه سال بعد از معروف‌ترین سری ترسناک ژاپنی دیگر یعنی "رزیدنت اوایل" 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 با حقایق بزرگ‌تری روبرو 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.

نشر دنیای بازی

داستان بازی

دنیای بازی



9786006667171

قیمت ۳۹۰۰۰ ریال

# گذرگاه شیطان

سایلنت هیل

داستان‌های بازی

سفر در دنیای بازی

SILENT HILL

دنیای بازی

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



## خصوصیاتی که نام یک بازی باید داشته باشد

### مفاهیم

مردم یک نام چه چیزهایی درجده دارند؟ خیلی چیزها! چه یک نامید مردمانی نام اسراییل؟ آنرا چه مردمانی بازی و مستحکم خود تشکیل میدهد انتخاب یک نام مناسب می تواند کار مفواری باشد طبعاً ما نیز در زمینه فکر کردن و ابداع کردن نام، نمی توانیم کمکشان کنیم. اما برای اینکه نام بازی شما یک نام مناسب از هر نظر باشد باید یک سری خصوصیات را لحاظ باشد. پیش از آنکه با کسی طاری بر شما می دهید که نام بازی شما باید صدای آنرا وا نیکه بزنند

### مختصر به ثرد

شاید آشکارترین خصوصیتی که یک نام باید داشته باشد این است که نکه باشد در چندو که نام بازی شما با بقیه نامها فرق داشته باشد مردم راحت تر می تواند بازی شما را بیاد کند و از سایر بازیها و نامهاشان قیاس دهند.

### تاثیر رنگار

بخش دیگری از تبلیغات جلب توجه مردم است. آیا نام بازی شما در میان این همه نام مثل شماره توجه مستگان و جلب می کند؟ و آیا روی گروه هدف و مخاطب شما تاثیر مثبت و سرخ می گذارد؟ نام بازی شما در کنار سایر نامها قرار خواهد گرفت و پس از این لطیفانه حاصل کنید که نام بازی شما بهترین توجه را جلب می کند.

### تولیدی نشانی

این بسیار عالی است که نام بازی شما برای آن توجه مردم و جلب کند اما اولاً آنکه این هم صکت که در ذهن آنها باقی بماند حفظ کردن نام بازی شما باید برای مردم ساده باشد پس مطمئن شوید که آن نام پیچیده و سخت نیست

### مر لبط

خیلی اوزشی و نامی که برای اسراییل یا بازی خود می گذارند و جود دارند در صورتی که مناسب با آن باشند در کدام از این فاکتورها اوزشی خودشان را ملورند ولی طبیعتاً نامی که این خصوصیت را نداشته باشد و به کار آن اسراییل یا بازی صورت نداشته باید دور انداخته شود.

### جالبی

اگر یک نام را محض و با پیروم این یک مردمانه که بر اثر سایر فاکتورها اوزش است؛ ولی بسیار عالی است که این تر کببه بخشی از این عنصر و نیز ماضه باشد پیشی از نامها که به گوش می خوردند نامی در آنکه می گردید مثالها و این نام می تواند بسیار منحرفه باشد اگر نام بازی شما تا حدی مخاطب هدف شما را کجنگار کند باعث می گردد مخاطب خود که در واقع به اسراییل یا بازی شما پیشه باشند

### آسان در کتبه خواندن و شنیدن

اگر مردم می تواند نام بازی شما را به راحتی بخشی باشند باید آنرا تغییر دهند برای مثال یک براندیس قابل توجهی در انگلیسی بخش می شد که *double data* نام ماضه که برخی از تبلیغات آنرا را آزار می داد. به این دلیل که حرف آخر کلمه اول *data* با حرف اول کلمه دوم یکسان بود (تکرار) یک اشتباه ساده برای این کار این است که واژه کرده کنید که با کسی تلفظ صحیح می کنید و ملورید خودتان را صرفاً می بخشید. مثالها نام می [نام شما] است از اسراییل [نام اسراییل شما] که ملورید روی بازی [نام بازی شما] کار می کنید اگر

### امبر صلی

احتمالی می کنید که لیل است برای شخصیتی که پشت خط می باشد مردمانه و کار او یا سعی کنید اوزشی این را ملورید که مردمانی نام بازی خود یک شخصیت نامی بنامید

### کسرت نامی

از اینکه نام بازی شما را در آینده مستحکم نمی کند مطمئن شوید برای مثال اگر نام اسراییلی خود را ملورید بازی سازی لذت برای گوش می دادی کسی بنگارند ماضه از این می شود که برای رابطه یا کسری نامی دیگر بسیار نام بازیهای بسیار نامی و برای بازی خود انتخاب کنید که در آینده نامی خود را در اشعار و نامها ملورید مستحکم می در این زمینه برای شما ایجاد کند.

### نتیجه گیری

مستحق نام می تواند بسیار لذت بخش باشد. ماضه تمام مخاطبهای دیگر و مستحکم می که اسراییل یا حوصله و دیگر صانع خود و تمام فاکتورهای یک نام خوب و مناسب را ماضه باشد می بایست در تفواری و حاصل آنرا گرفتن نتیجه پیتر و پیشی تر از فکلی انجام شده است. پس لیل از انتخاب نامی نامی در باره هر گردید و مطمئن شوید که نام بازی شما تمام این چکها با کسی با وا حدت زده است.





## آموزش ساخت شمشیر

امیر صلحی



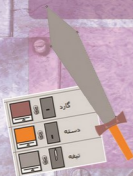
شمشیر، یکی از فانتزی ترین و جالب ترین اشکال در دنیای هنر و تجسم بوده است. شمشیرها در این دنیا از همان ابتدا به قابلیت‌هایی دست یافتند که در دنیای واقعی هیچ‌گاه به آن دست نمی‌یافتند. حال در این قسمت با ما همراه باشید با آموزش ساختن شمشیری که زادهی هنر و ایده‌ی ذهن خلاق خودتان است و از این خلاقیت خود لذت ببرید!

### کشیدن طرح روی کاغذ

اول کار، این شمشیر را که در ذهن خودتان ساخته‌اید، روی کاغذ بیاورید. این کار باعث می‌شود راحت‌تر بتوانید تخیل خود را کنترل کنید و راحت‌تر این طرح را به دنیای دیجیتال بکشانید.

### کشیدن طرح در فتوشاپ

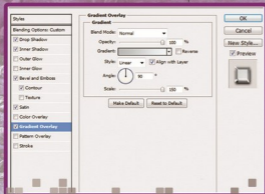
حال نوبت این است که این طرح خود را به برنامه‌ی فتوشاپ ببریم. برنامه‌ی فتوشاپ را باز کرده و ابزار pen را انتخاب می‌کنیم. این شمشیر سه بخش دارد: تیغه، گارد و دسته که هر کدام نیاز به یک جداگانه دارند. دقت کنید که حالت pen، shape layers باشد. حال شروع به کشیدن طرح تیغه، گارد و دسته با ابزار pen بکنید.



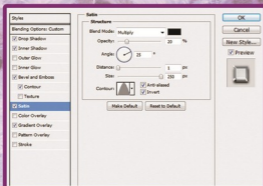
### طبیعی کردن

نوبت رسید به دادن حالت فلز به تیغه. برای این کار روی لایه‌ی تیغه دابل کلیک (double click) کنید. در این قسمت (دادن حالت به لایه‌ها) باید بگوییم که شما خودتان باید این بخش را دستکاری کنید و خودتان نتیجه‌ی حاصل را ببینید و من فقط کمی راهنمایی‌تان می‌کنم. تنظیمات بخش‌های مختلف را به صورت زیر انجام دهید:

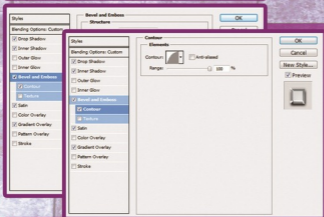
### دادن رنگ به لایه



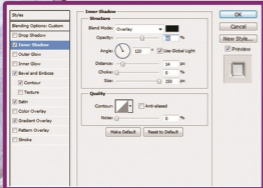
دادن جلا



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 بخش‌های مختلف شمشیر تمام شد، باید به آن سایه بدهیم. شاید بپرسید که چرا همان‌جا سایه ندادیم؟ جواب این است که اگر اینکار را می‌کردیم سایه روی لایه‌های زیرین می‌افتاد و حالتی به وجود می‌آمد که گویی داد می‌زند که اجزای شمشیر به هم نجسیده‌اند!

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 و پرایش 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!

باز هم می‌گویم 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 جز شما نمی‌تواند.

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

# یک بازی... هزاران نکته...!

علیرضا پیر

فرمانده پانصد ساله کوری که بازی Limbo با مخاطبانش انجام دادند منجینی و صفا انگلستانی یکی از نکات بسیار مهمی که بازی سالان ما به آن توجه کنی می کنند و ما حتی گمانی به آن فرجه نمی کنند

در این بازی منجینی یکی از اجزای اصلی است. اگر دقت کنید برای هر بخشی از بازی منجینی خاصی به کار گرفته می شود و مخاطب با منجینه و پشم های مختلفی بینا می کند گامی منجینی خاصی فلوروم و قوا صدای پای کارا کتر و صدای محیط اطراف به شوی، جریان بازی را مدیریت می کند. گامی نیز دقت به صدای اطراف، شما را در حل مسائلی بازی کمک می نماید

گر لایک بازی از هود گاه گرانگویی شاید اگر این بازی که فقط از دو رنگ سیاه و سفید تشکیل شده است را بخوانیم با بازی های بزرگ و پر از رنگه امروزه مطابقت کمتری تصور شود این بازی هیچ حرشی برای گشای فخریانه ندارد اما در حقیقت این صفت کامل را بر عهده است. در واقع این بازی با وجود اینکه تنها از تئینگ در رنگه سیاه و سفید ساخته شده است اما گرانگویی خیره کننده دارد.

فصلی صحنه های بازی چنگل های نه گریقه در حلق خشک و سرد و درخت منحصرا کارا کتر تمام سیاه با چشمان قهوا سفید که حس یک مکان سرد و بی جان به نام Limbo (پرشخ) را به خوبی القا می کند بسیار زیبا طراحی شده است. برخی از بازی سالان ایرانی، گرانگیک بالا و بالا در حالت محیط های وسیع و چیره صدای بازی بزرگ و با کیفیت می مانند که این بازی به خوبی پاسخ مختلفی به این تصور داده است.

صحنه صحنه فصلی شما عزیزان که می آید گام منجه در این مثال می خوانیم به منجینی یک بازی کوچک و معروف بره روزیم... البته از نگاه بازی سالان ما

برای انجام این بازی تنها به چوب کایه چوب و یک کایه برای رنگه ماغون انجام نیاز نداریم

بازی زیبای Limbo با شما این بازی کوچک منطقه می تراند موسی میانی بزرگی برای بنده و صدای بازی سالان ایرانی باعث پانصد که گامی تصور می کنیم برای ساخت یک بازی موفق حسا باید از انگلیسی مثل سری Call of Duty بیروی کنیم و در نهایت به یک گامی دست چشم از امانت نمی رویم. واقعا مشکل از کجاست؟ آیا مشکل در تخصصی ماست؟ در منابع در اختیار ماست؟ در پیچیدگی کم و تیره صحنه های گامی است؟

اما مشکل اصلی، هیچ کدام از موارد بالا نیست. مشکل اصلی دو فکر ماست. این فکر برخی از بازی سالان ایرانیست که مشکل اصلی را ایجاد می کنند. فکری که جز به راه های طی شده و تکرار به پیگیری صحنه راهها تکرار به هیچ راه جدیدی ندارد.

واقعا چه چیز در بازی Limbo وجود دارد که آن را به یک بازی بی نظیر تبدیل کرده است...؟

اگر می بیند که چنگل ما را گامی PlayDown چه چیزی درون خود داشت که به این چنین منجینی دست یافت؟

با دم به بررسی نکات گامی این بازی می بره روزیم



ماغون بازی به یک ماغون بسیار ساده است و سالمان جاسوسی کلیدی علیه کشور دیگری در طقه چیده است و به پیچیدگی شگفت انگیزی در ماغون وجود دارد. یک پسر به دنبال خواندن خود می گردیم اما این ماغون آنقدر ما در حالت گسری پایت است که هیچ جای سوالی باقی نمی گذاریم. نکته دیگری اینجاست؛ ماغون شما باید صحنه بر شخص پیروزه مخاطب را چلیم. گفته به شوری که مخاطب آنقدر با آن درگیر شده که تا رفتی به نتیجه نمی رسد و بازی شما را به پایان رسانده است آرام و

می‌توانید از این بازی‌ها ایده‌های نو بگیرید اما هیچ‌گاه سعی نکنید بازی‌ای شبیه به یک بازی دیگر بسازید. شما بازی خودتان را به سبک خودتان بسازید، حتی اگر بازی موفق‌تری در آینده بسازید.

در پایان امیدوارم این مقاله برای شما مفید بوده باشد. هرچند زمانی بهترین نتیجه را خواهیم گرفت که دست از صحبت برداریم و به عمل بپردازیم...

گیم پلی: در این بازی هیچ زمانی برای بارگذاری مرحله (Loading) صرف نمی‌شود!

این یک نکته‌ی مثبت و بسیار مهم است. شما می‌توانید کل بازی را بدون داشتن Loading و یکسره طی کنید.

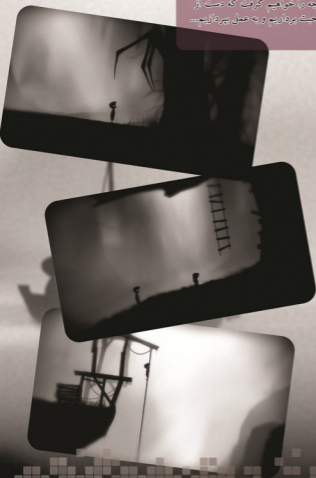
در این بازی، کنترل حرکت‌ها نقش مهمی را ایفا می‌کند. به طوری که یک حرکت اشتباه و گاهی یک لحظه مکث، مرگبار است! البته گاهی برای اینکه بتوانید پاسخ برخی از معماهای بازی را بفهمید باید یکبار یا گاهی اوقات چند بار خود را به کشتن بدمینا در این بازی گاهی چندین نکت به هم مرتبط می‌شوند. به طور مثال با استفاده از تخریب یک بگ مشکووت و ضربه زدن پهلای آن به ژامپ، بگ تله از روی درخت می‌افتد که راه حل ادامه‌ی بازی است. از این دست اوقات در این بازی به وفور یافت می‌شود که خود عامل بسیار مهمی برای انگیزه داده به بازیکن برای ادامه دادن بازی است.

دیدیم این بازی با اینکه در نهایت ساده‌گی ساخته شده اما در عین حال به نکات بسیار خوبی در آن توجه شده است که حتی می‌توان گفت این بازی کوچک را در حد بازی‌های بزرگی مثل سری Call of Duty بالا می‌آورد!

مهم‌ترین مسئله برای ساخت یک بازی موفق، مشخص بودن هدف آن بازی است.

یک بازی‌ساز باید بدانند دقیقاً قصد ساخت چه بازی و برای چه مخاطبی را دارد.

حتی برای همین هم از بازی دیگری تقلید نکنید! توجه کنید که شما



... UDK

موتوری برای تمام فصول!...

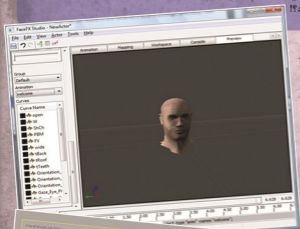
علیرضا پیر

سلام به همه‌ی خوانندگان عزیز مجله‌ی گیمفا پلاس. در این مقاله با معرفی یکی از قوی‌ترین انجین‌های بازی‌سازی، یعنی آنریبل انجین (Unreal Engine) و به طور اختصاصی کیت رایگان آن یعنی UDK در خدمت شما هستیم. موتور آنریبل یکی از قوی‌ترین انجین‌های ساخت بازی در دنیاست که سری بازی Gears Of War و دو نسخه‌ی آخر بازی بتمن، نمونه‌ی بسیار خوبی برای نشان دادن قدرت آن است. اما چیزی که این انجین را از سایر موتورهای ساخت بازی متمایز 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 لایسنس شده را دریافت کنید. البته با خرید نسخه‌ی اصلی، امکان دسترسی به هسته‌ی انجین و گسترش آن نیز برای شما فراهم خواهد شد.

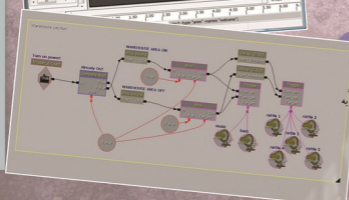
چه بازی‌هایی را می‌توان با UDK ساخت؟! در واقع باید گفت چه بازی‌هایی را نمی‌توان با UDK ساخت! اساس این انجین برای بازی‌های شوتر ساخته شده است، اما می‌توانید بازی‌های دو بعدی، مسابقه‌ای و حتی فوتبال هم با این انجین بسازید! این انجین چه ویژگی‌های منحصر به فردی دارد؟!

قابلیت FaceFX



شما می‌توانید یک فایل صوتی به این بخش بدهید و بدون هیچ‌گونه کار طاقت فرسایی، صورت کاراکتر شما نسبت به همان فایل صوتی، عکس‌العمل انجام خواهد داد و صحبت خواهد کرد! به همین 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 بسیار 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 بسیار ساده‌ای دارد. با استفاده از Speed Tree به راحتی می‌توانید گیاه و درخت‌هایی طبیعی بسازید و از آنها در انجین 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 متریال‌ها و به سادگی بتوانید چیزهایی مثل آتش، دود، باران و برف و ... بسازید.

یکی از نرم افزارهای جانبی UDK که همراه با آن ارائه می‌شود نرم افزار Speed Tree است. این نرم افزار محیط بسیار ساده‌ای دارد. با استفاده از Speed Tree به راحتی می‌توانید گیاه و درخت‌هایی طبیعی بسازید و از آنها در انجین 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 متریال‌ها و به سادگی بتوانید چیزهایی مثل آتش، دود، باران و برف و ... بسازید.



البته بسیاری دیگر از قابلیت‌ها و سیستم‌های دیگر همچون Land Escape (سیستم ساخت زمین و عوارض طبیعی آن)، Matinee (سیستم ایجاد انیمیشن 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 درصدی از سود خود را به شرکت Epic بدهید که همین باعث شده بسیاری از شرکت‌های تازه تاسیس، به سمت این انجین تمایل 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 بسازید. هر کدام از ویژگی‌هایی که در بالا اشاره شد، خود دنیایی گسترده و کاملاً متفاوت با بخش‌های دیگر است! اگر بخواهید به صورت تک نفره، همه‌ی این بخش‌ها را پوشش بدهید در انتها، کاری برای ارائه نخواهید داشت، جز یک بازی نصفه و نیمه که از همه‌ی جوانب ضعیف است! با هم مشخصات کلی و برخی از ویژگی‌های انجین قدرتمند UDK را بررسی کردیم. اما به راستی برای بازی‌ساز 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 سوالاتی است که اکثراً 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 دسترس‌تان 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 بسیاری کسانی که با انجین UDK و Cry Engine کار می‌کنند و 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 ما بدون شک UDK خواهد بود! شاید تصور کنید یادگیری این موتور بسیار سخت است! بله همین‌طور است! اما شما برای حرفه‌ای شدن نیاز به ابزار 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 هرچند اندک را برده باشند. با تشکر



## حامیان

استودیوی فطرس پویا رایانه  
 استودیوی پنا گیمز  
 استودیوی نیو  
 استودیوی اسپریس پویا نما  
 استودیوی اورمزدا پارسه  
 استودیوی گیلان  
 استودیوی ندای زیبا آفرینان  
 استودیوی پگانه افزار پویا  
 استودیوی چنگ پیمان پارسه  
 استودیوی Tango Games  
 استودیوی Team Snore  
 استودیوی زانا گیمز  
 استودیوی Alone Team  
 و تمامی دوستان و همکاران ارجمندی  
 که ما را برای ارائه این اثر ارزشمند  
 یاری کرده‌اند

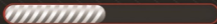
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
 وبسایت تیبان  
 وبسایت آسان داتلود  
 وبسایت میهن داتلود  
 وبسایت داتلودها  
 وبسایت پی سی داتلود  
 وبسایت سبب داتلود  
 وبسایت پارس دی ال سی  
 وبسایت پردیس گیم  
 وبسایت دنیای بازی  
 رسانه‌های دیجیتال  
 انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای  
 استودیوی راسپینا  
 استودیوی اپیدمیک  
 استودیوی رسانا شکوه کویر  
 استودیوی آمیتیس بازی رایان  
 استودیوی سورنا  
 استودیوی آروین تک

# گیمز +

اتفاقی بزرگ در راه است

منتظر باشید

20% LOADING...



## گروه فناوری اطلاعات و ارتباطات لایک سروینگ

### هاست لینوکس

(هاست دلتا، هاست معمولی، هاست ویژه)

### نمایندگی هاست

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

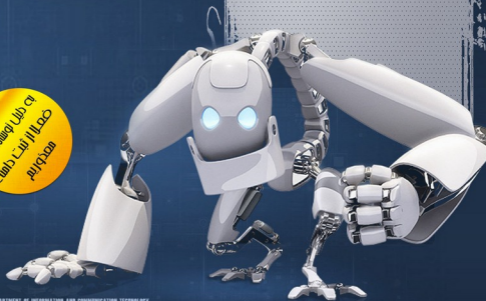
### ایمیل مارکتینگ + بانک ایمیل مشاغل

(برم خراز آنلاین بدون نیاز به نصب + پست ارسال  
و امکانات اختصاصی + بانک ایمیل کاربران ایرانی  
دسته بندی شده طبق صنایع فعالیت)

### سرور مجازی

### سرور اختصاصی از ۸ کشور

به دلیل توانمندی  
فصل از بیت دهنده  
مقدوریم



DEPARTMENT OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

# LIKE SERVING

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

ADMIN@LIKESERVING.COM  
ASHKANHATEF@GMAIL.COM



انجمن علمی  
بازی‌های رایانه‌ای



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



دانشگاه آزاد اسلامی  
مرکز تحقیقات و بازی

# فراخوان

## رومین جشنواره کشوری



# دانشجوی بازی‌ساز

ارسال آثار در بخش‌های:

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)





مجله الکترونیکی گیمفا+  
زیر نظر وب سایت گیمفا  
مقالات تخصصی  
نقد و بررسی بازی های روز  
دانلود کاملاً رایگان

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

**WWW.GAMEFA.COM**