

# بازی ماچکارگ

Persian Games

شماره  
نیر ماه  
۹۳



Asmandez II  
| Farsh | Rot Gut  
Shaban | Mitra  
Garshasp

آسمان دژ  
بهترین بازی  
MMO مستقل  
در سال ۲۰۱۳



[persian-games.com](http://persian-games.com)

دروود بر شما همراهان بازی دوست عصر کم لطفی‌ها و گمنام ماندن بازی‌های رایانه‌ای ایرانی دیگر به پایان رسیده است. یکی از بزرگ‌ترین و موثرترین رسانه‌های حال حاضر دنیا بدون شک، این صنعت-هنر است چرا که ضمن رساندن پیام، شما را درگیر خود می‌کند و تأثیری چندین برابر خواهد داشت.

پراکندگی آثار ایرانی ما را بر آن داشت تا مجموعه بازی های پارسی را راه اندازی کنیم که حاصل پیگیری دو ساله‌ی ماست و همزمان به دو زبان پارسی و انگلیسی منتشر خواهد شد تا نه تنها ایرانیان، بلکه جهانیان نیز با هنر ایرانی آشنا شوند. پرداختن تخصصی و محض در حوزه‌ی بازی‌های ایرانی هدف اصلی این مجموعه است.

سخن سردبیر

سلام و درود بر همه‌ی شما عزیزان، امیدوارم که از این تعطیلات تابستانی حسابی استفاده کنید و لذت ببرید. اولین شماره‌ی مجله‌ی بازی‌های پارسی با رویکرد بررسی و حمایت از بازی‌های ایرانی در اوایل این تابستان گرم منتشر شده و امیدوارم که همیشه به گرمی و محبت و دوستی ادامه داشته باشد و با لطف و حمایت شما پایدار بماند. شاید با دیدن شماره‌ی اول کمی تعجب کنید! حق با شماست. ۲۹ بازی ایرانی که از چند سال پیش تا اسفند ماه ۹۱ منتشر شده‌اند مورد بررسی قرار گرفته‌اند تا شماره اول به عنوان منبع و مرجعی مطمئن برای بازی‌های ایرانی باشد و دوستانی که در کشورهای خارجی هستند

سخن دبیر تحریریه

زمانی که سینما هنوز پدیده‌ای نوظهور بود بسیاری عنوان هنر را به آن نسبت نمی‌دادند. آن‌ها تئاتر را هنری کامل‌تر نسبت به سینما می‌دانستند و سینما را صنعت می‌نامیدند. این بحث ابدی ازلی حالا در حال تکرار در حوزه‌ی دیگری است و این بار مقایسه بین سینما و پدیده‌ی نوظهور بازی‌های ویدیویی است. این که بدانیم بازی‌ها به صنعت تهنه می‌زنند یا هنر برای آن ور آبی‌هایی که دوران کلاسیک یک پدیده‌ی این چنینی را پشت سر گذاشته و حالا در اوج به سر می‌برند نه تنها زائد نیست که بسیار هم کارساز و راه‌گشا است. راه‌گشا برای رسیدن به نقاط کشف نشده و خلاقیت زا. ولی این که بخواهیم این بحث را در کشور خودمان که دست یابی و رسیدن به روش‌های

لیست کارکنان

در شماره‌های آینده بی به وسعت مجموعه مباحث این مجموعه خواهید برد و هم‌چنین دغدغه‌مند کردن مسئولین کشور به این حوزه را در رأس امور خواهیم داشت تا مطلوبیت موجود برطرف شود. اهمیت این حوزه هم اکنون به جایی رسیده که دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی این‌گونه به آن اشاره دارد: "اهمیت بازی‌های رایانه‌ای ایرانی اگر از انرژی هسته‌ای بیش‌تر نباشد، کم‌تر هم نیست." لازم به ذکر است در این شماره از مجله، امتیازات داده شده نسبت به سبک بازی‌هاست و سعی شده ترتیب مطالب با توجه به زمان انتشار از گذشته تا به حال باشد. به امید ایران و ایرانی سربلند به خصوص در حوزه‌ی بازی های رایانه‌ای. **حمزه آزاد**

بتوانند با برخی از بازی‌های منتشر شده‌ی ایرانی آشنا شوند. شما با مطالعه‌ی مجله می‌توانید سیر صعودی و پیشرفت بازی‌سازان ایرانی را با وجود همه‌ی سختی‌ها و مشکلات سر راهشان مشاهده کنید. اما در شماره‌ی دوم با مجله‌ای کاملا متفاوت و با بخش‌هایی مختلف روبرو خواهید بود. پس منتظر شماره‌ی دوم هم باشید! همیشه آغاز راه دشوار است. عقاب در آغاز پَر کشیدن، پَر می‌ریزد. ولی در اوج، حتی از بال زدن هم بی‌نیاز است. پس با ارسال نظرات و انتقادات سازنده، ما را به اوج ببرید. **آیدین نوری**

ساخت بازی‌ها بسیار بسیار جوان‌تر است پیش بکشیم کمی زود به نظر می‌رسد. ما هنوز در حال گذار از دوره‌ای هستیم که آن‌ها بیست تا بیست و پنج سال قبل پشت سر گذاشته‌اند. رسیدن به پیشرفت و رسیدن به موقعیتی متعالی در این صنعت/هنر نیز مستلزم یک همبستگی است. برای پیشرفت و رسیدن به نقطه‌ی اوج هم نباید تنها دست به دامان بازی‌سازها شد. در این راه خطیر مخاطبان، ارگان‌های دولتی مرتبط و نویسندگان و منتقدان به یک اندازه سهم دارند. به همین دلیل واضح و روشن ما در نشریه‌ی بازی‌های پارسی قصد داریم با نقد منصفانه و درست، گامی هرچند کوچک در رسیدن به این هدف متعالی برداریم. **رضا قرالو**

مدیر مسئول: حمزه آزاد | سردبیر: آیدین نوری | دبیر تحریریه: رضا قرالو | گرافیکست: مهدی کرباسیان، مهدی پولادی | تحریریه: علی فخار، امیر گلخانی، شاپان ضیایی، سعید زعفرانی، امین شبرواتی، قاسم نجاری، بهزاد شعبانی، محمدرضا مصطفوی | مسئول تبلیغات و پخش: آیدین نوری | با تشکر فراوان از سید طه رسولی

هزاره

در خلیج عدن

آسمان دژ II

۲۹

همه چیز هیئونه نقاشی شه !

قصه پارسی شمشیر نادر

۴

بو

هیرمهنا

۱۵

شیطنت های

علیگردان

خان

۱۰

شتاب در

شهر

۳۳

اکسیر سیاه

۳۱

شبان

۳۲

سیاوش

۳۰

سیاره هیترا

۷

قصه پارسی

لطفعلی خان زند

۳

رویین تتی

۵

خارج از

سرزمین

۳۵

گرشاسپ

گرز ثریت

۱۴

گاندو

۱۴

در میان

۲۰

گرشاسپ

۱۸

معبد اژدها

۲۲

فرش

۳۰

قتل در کوچه های

طهران

۲۴

ترهوباکس

۱۹

راه عنکبوتی

۲۵

گرپه

قجری

۲۶

نجات زهین

۲۲

کوهنورد

۱۷

زهان جنگ

۲۱

سیمهای

خطرناک

۳۴



# قصه یارسی

## Quest of Persia

۴

۳

ایرانی‌ها

ایرانی‌ها

۶/۵

۶

ساختمان‌ها گرفته که یک نکته مثبت محسوب می‌شود تا افت فریم‌های پیاپی هنگام مبارزات و اجرای ضربات. متأسفانه ضربات ترکیبی مانند قیل چندان موثر نیستند و صرفاً شما را در هنگام مبارزات خسته می‌کنند. پس از ایراداتی که به صدایرذاری نسخه‌ی قبل وارد شد، سازندگان بازی تصمیم گرفتند از یک تیم خبره مثل گروه "گلوری" برای این بخش استفاده کنند. اما متأسفانه باز هم در بخش صدا با مشکل روبه‌رو هستیم. انتخاب صدایشه‌ی مناسب برای شخصیت‌ها به خوبی انجام نشده و باعث شده حرف زدن آن‌ها کمی بی‌روح جلوه کند. صدای شخصیت‌ها در هنگام مبارزات هم اصلاً مناسب نیست و به هیچ وجه نمی‌شود تشخیص داد صدایی که می‌شنوید صدای کدام شخصیت است. گیم‌پلی هم تقریباً همان چیزی است که در نسخه‌ی پیشین دیده بودیم. مبارزه و حل چند معمای مختلف از جمله بخش هایی است که تیم سازنده سعی در اصلاح و بهتر کردن شان داشته که باید اعتراف کرد نتیجه چندان مثبت نبوده است. عادت کرده‌ایم پس از عرضه‌ی هر بازی وطنی بگویم مقایسه کردن آن‌ها با سایر عناوین خارجی به هیچ وجه کار درستی نیست، اما شمشیر نادر بازی‌ای بود که صنعت بازی‌سازی ایرانی را یک گام دیگر به سوی ساخت عناوین استاندارد و قابل قبول نزدیک‌تر کرد.

### امین شیروانی

در ابتدای بازی به شرح وقایع زمان نادر شاه پرداخته می‌شود که شامل "ظهور نادر جوان در خراسان"، "شکست دادن افغان‌های ابدالی" و هم‌چنین "کمک کردن سربازان وفادار او مانند محمد حسن قاجار و کریم خان در اصفهان برای شکست دادن افغان‌ها" است. در ادامه می‌بینیم که نادر پیر به ارتش روس در گیلان حمله می‌برد تا بتواند روس‌ها را از شمال ایران خارج کند. همانند نسخه‌ی پیشین، شمشیر نادر در روایت داستان باز هم به مشکل می‌خورد. متأسفانه سکانس‌های سینمایی از پیش رندر شده‌ی بازی با این‌که از لحاظ کیفی در حد قابل قبولی هستند، اما به بخش داستانی بازی کمک چندانی نکرده‌اند. در حالی که در میانه‌ی یک مبارزه‌ی سنگین هستید، ناگهان سکانس سینمایی پخش می‌شود و گیم‌پلی را از نفس می‌اندازد و طبعاً مخاطب را عصبی می‌کند. البته نمی‌توان از پرش‌های گاه بی‌گاه و ناگهانی و از این شاخه و آن شاخه شدن‌های داستان هم چشم‌پوشی کرد. چرخش میان چهار شخصیت قابل بازی چندان جالب از آب در نیامده و به غیر از گنگ شدن بعضی از وقایع‌ها، حاصلی دیگر ندارد. گرافیک بازی توسط موتور پایه‌ی C4 ساخته شده است. همان موتور پایه‌ای که در نسخه‌ی پیشین با قابلیت‌های آن آشنا شده بودیم. در شمشیر نادر نکات منفی و مثبت زیادی در بخش گرافیکی بازی به چشم می‌خورد: از طراحی و کیفیت مطلوب بافت‌های

یک سال پس از عرضه‌ی بازی "لطفعلی خان زند" استودیوی "هنرهای پویا" عنوان سوم این سری را با نام "شمشیر نادر" روانه‌ی بازار کرد. داستان بازی پس از جریان‌ات رخ داده در نسخه‌ی قبل اتفاق می‌افتد.



### امین شیروانی

بخش عمده‌ی قابلیت‌های این موتور پایه بهره ببرند و در طی این مسیر از افکت‌های بازی‌های نسل هفتم نیز استفاده کرده‌اند. استفاده از این افکت‌ها سبب شده انیمیشن ضعیف و کند شخصیت‌های بازی چندان به چشم نیایند. به غیر از تعداد اندک شماری از شخصیت‌ها نظیر لطفعلی خان زند و یا غول آخرهای بازی، برای مابقی شخصیت‌ها چند انیمیشن ابتدایی و بسیار خشک در نظر گرفته شده که در هنگام مبارزات حس خوبی به شما نمی‌دهد. هوش مصنوعی شخصیت‌های دشمن نیز ابتدایی است و در صحنه‌های مبارزات که حداقل با ۳ نفر از آن‌ها روبه‌رو خواهید شد چندان کار سختی نخواهید داشت و با چند ضربه می‌توانید آن‌ها را بدون هیچ مشکلی از سر راه خود بردارید. صدایرذاری و افکت‌های به کار رفته در بازی تعریفی ندارند و می‌شد از دوبلورهای کارگرفته و خوش صداتر که خوشبختانه در ایران کم هم نیستند استفاده کرد. اما موسیقی بازی کاملاً با محیط بازی هم‌خوانی دارد و قابل قبول است. بازی لطفعلی خان زند در مقایسه با سایر بازی‌هایی که در سال ۲۰۰۸ عرضه شدند در جایگاه پایینی قرار گرفته، اما نباید فراموش کرد با تمامی محدودیت‌هایی که بازی‌های ایرانی دارند باز این عنوان را می‌توان در کنار عناوینی قرار داد که با نگاه حرفه‌ای تری ساخته شدند.



بازی "لطفعلی خان زند" در سال ۱۳۸۷ توسط استودیوی "هنرهای پویا" ساخته و وارد بازار شد. یکی دیگر از عناوینی که مانند سایر بازی‌های ایرانی دیگر قدرت رقابت با نمونه‌های هم‌سبک خارجی را نداشت، اما همچنان می‌توان از آن به عنوان یکی از بازی‌های خوب و استاندارد ایرانی یاد کرد. داستان بازی به قرن ۱۲ هجری برمی‌گردد. زمانی که لطفعلی خان زند پس از تصرف قلعه‌ی زرقان، ناگهان با حمله‌ی آقا محمد خان قاجار روبه‌رو می‌شود و به اجبار از آن‌جا به کرمان فرار می‌کند. شما باید با شخصیت اصلی بازی یعنی لطفعلی خان زند در نبردهایی علیه سپاه آقامحمدخان و سایر هم‌پیمانان او که بیش‌تر در شهر کرمان رخ می‌دهند به مبارزه بپردازید. داستان بازی قرار نیست از نظر محتوایی حاوی پیام جدیدی برای مخاطب خود باشد، بلکه تنها روایتی از واقعه‌های رخ داده در گذشته است. اما این نوع خاص داستان‌گویی هم می‌توانست جنبه‌ی روایی جذاب‌تری داشته باشد. گویش و فن بیان راوی داستان بازی سطح بالایی ندارد و اگر متن‌های قرار گرفته در بخش بارگذاری بازی وجود نداشتند، به طور حتم با توجه به روایت طولی و راوی نخب اصلی داستان از دست بازی‌کننده در می‌رفت! تیم سازنده‌ی بازی برای بخش گرافیکی این عنوان از موتور پایه‌ی "سی ۴" (C4) استفاده کرده است. طراحان سعی کرده‌اند از تمامی و با

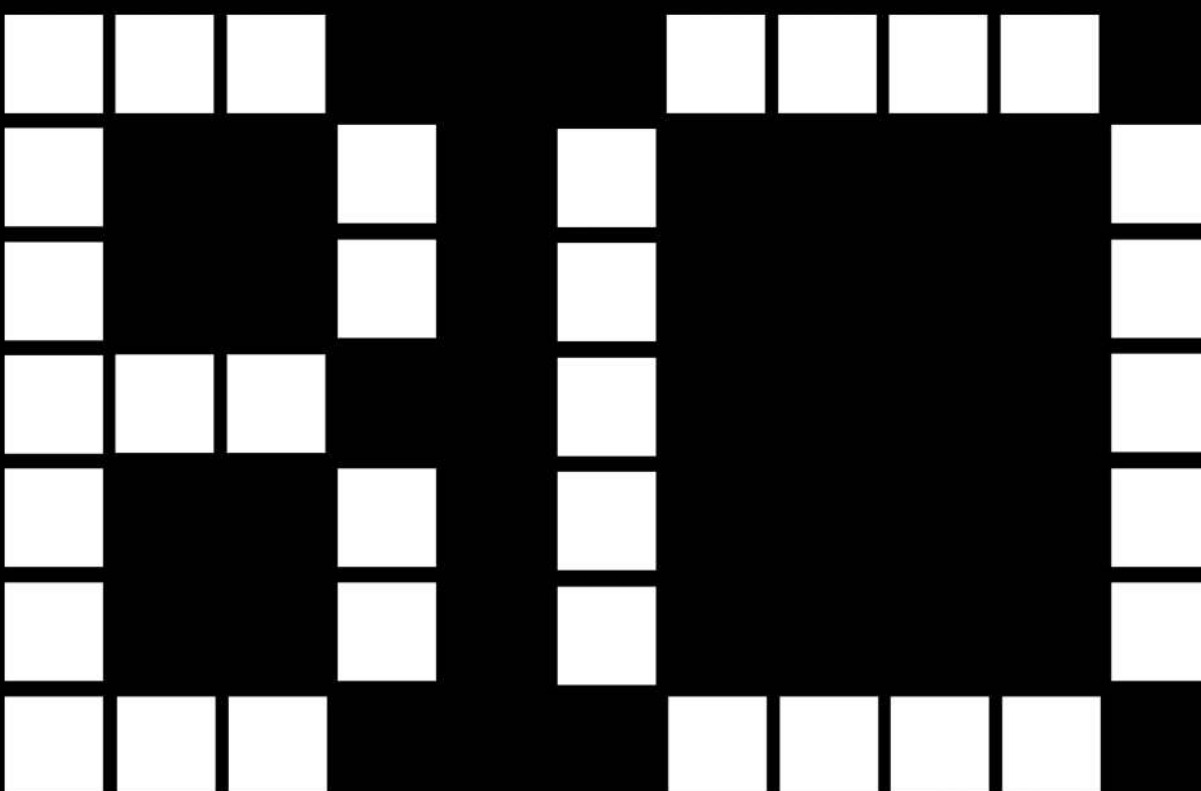
سازنده: هنرهای پویا  
ناشر: پردیس رایانه مهر  
سبک: اکشن، سوم شخص  
پلتفرم: PC

سازنده: هنرهای پویا  
ناشر: پردیس رایانه مهر  
سبک: اکشن، سوم شخص  
پلتفرم: PC

# رویین تنی

سری بازی‌های عصر پهلوانان جزو اولین عناوین ساخت داخل بودند که به شهرت و محبوبیت بی‌سابقه‌ای دست یافتند. هنگامی که اولین نسخه‌ی این عنوان منتشر شد، کم‌تر تولیدکننده و ناشری در داخل کشور، به تولید یک بازی ایرانی در سبک نقش‌آفرینی فکر می‌کرد. با توجه به محدودیت‌ها و اتمسفر حاکم بر این سبک و هم‌چنین جامعه‌ی هدف کوچک‌تر این عنوان نسبت به بازی‌های اکشن و ماجراجویی، عصر پهلوانان توانست تا نظر همگان را به خود جلب کرده و چندی پس از عرضه‌ی اولین نسخه‌ی خود، ادامه‌ی تحت عنوان «رویین تنی» را وارد بازار کند. با این حال، بررسی رویین تنی با توجه به استانداردهای کنونی صنعت بازی‌های ویدیویی عمل شایسته‌ای نیست؛ زیرا در وهله اول باید این را در نظر گرفت که سازندگان از پتانسیل‌ها و امکانات چندین سال پیش برای طراحی و عرضه‌ی عنوان خود بهره گرفته‌اند. در مرحله‌ی دوم باید به این موضوع توجه کرد که بر روی باکس آرت بازی نیز عبارت «عصر پهلوانان ۵.۱» حک شده است که خود باعث می‌شود تا پیشرفت‌های این عنوان را با نسخه‌ی اول مقایسه نکرده و تنها به بهتر شدن بازی در بخش‌های مختلف توجه کنیم. تنوع محیطی بازی نسبت به نسخه‌ی اصلی بسیار پیشرفت داشته و قشر وسیعی از سلاخی را پوشش می‌دهد. علاوه بر این تنوع محیط، داستان بازی نیز کنش نسبتاً خوبی را برای این تنوع ایجاد کرده و باعث می‌شود تا این تنوع برای بازیازان منطقی جلوه کند. هم‌چنین جادوها و شیوه‌های مختلف حمله نسبت به نسخه‌ی اولیه پیشرفت کرده و این اجازه را به کاربر می‌دهند تا آزادانه‌تر شیوه‌ی مبارزه‌ی خود را انتخاب کنند. بسته‌بندی و شیوه‌ی عرضه‌ی بازی نیز با وجود کم و کاستی‌هایی که در حال حاضر دارد، نسبت به عناوین زمان خود کامل‌تر است و شامل دفترچه‌ی راهنما و دیسک بازی می‌شود. به طور کلی می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که عصر پهلوانان: رویین تنی توانست در زمان عرضه به موفقیت قابل قبولی دست یافته و از دیگر عناوین ساخت داخل بهتر عمل کند. اما نباید از یاد برد که اگر بازی با معیارهای زمان حال سنجیده شود، فاصله‌ی زیادی با یک عنوان موفق دارد...

**امیر گلخانی**



## بازی "بو" یکی از موفق‌ترین بازی‌های مستقل ایرانی است که کامیابی‌های بسیاری نیز در عرصه‌ی جهانی داشته است.

این عنوان توسط بازی‌ساز مستعد و جوان، مهدی بهرامی ساخته شده است. مانند سایر بازی‌های مستقل، بو یک بازی داستان محور نیست. بو هیچ پیشینه‌ای ندارد و توسط سازنده‌ی بازی در دنیای دو بُعدی اثر رها شده تا راه‌اش را در این دنیای عجیب پیدا کند. وظیفه‌ی بو ساخت پله و در کنار آن نابودی پله‌های دیگر برای دست پیدا کردن به "در نجات" است. پس از این که موفق شدید بو را به در مورد نظر برسانید، می‌توانید به مرحله‌ی بعد بروید. مراحل بازی اندک و انگشت شمار هستند، اما در روزرسان‌های جدیدتری که روی وب‌سایت شخصی مهدی بهرامی قرار گرفته، بخش "طراحی مرحله" (که مهدی دانشور یکی دیگر از بازی‌سازان مستعد موظف به ساخت آن بوده) نیز به آن اضافه شده است.

دنیای بو، دنیایی شاد و رنگی است که اگر شما تنها چند دقیقه تجربه‌ی حضور در آن را داشته باشید به طور حتم ساعت‌ها از وقت خود را صرف بازی خواهید کرد. رسیدن به بعضی درها، پازل‌های سخت و درگیر کننده‌ای پیش روی‌تان قرار می‌دهد و هرکسی در ابتدا نمی‌تواند تنها با ساخت چند پله و نابودی چند پله‌ی دیگر به مقصد برسد. به همین خاطر سازنده‌ی بازی یک نوار کمک قرار داده که پس از گذشت چند دقیقه اگر نتوانید به در مورد نظر برسید، ظاهر خواهد شد و با نشان دادن چند تصویر، شما را از نحوه رسیدن به مقصد آگاه می‌کند. لازم به ذکر است نمایش تصاویر کمکی نیز کاملاً خوش ذوق طراحی شده است.

اگر در بعضی از کند و کاوهایی که در مراحل انجام می‌دهید ناموفق عمل کرده‌اید و به اصطلاح نه راه پس دارید و نه پیش، می‌توانید با زدن کلید "R" صفحه کلید، مرحله را از ابتدا و قبل از گیر افتادن آغاز کنید. مسلماً عنوان بو برخلاف ظاهر شاد و کودکانه‌ی خود، تنها کسانی را به چالش دعوت خواهد کرد که از سلول‌های خاکستری مغزشان بیش‌ترین استفاده را بکنند. **امین شیروانی**



سازنده: رسانا  
افزار: شریف  
ناشر: پردیس  
رایانه مهر  
سیک: اکشن  
ماجراجویی، سوم  
شخص  
پلتفرم: PC,  
Xbox 360

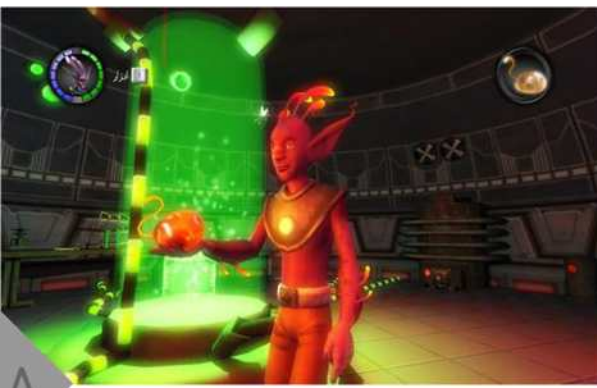
V/O

## نقد و بررسی

### تگ و وی در سیاره میترا

مطمئناً وقتی بخواهیم از بازی‌های خوب، سرگرم‌کننده و با کیفیت ایرانی نام ببریم، "تگ و وی در سیاره میترا" از گزینه‌های اول‌مان خواهد بود. با این وجود این بازی را می‌توان از جمله بازی‌های مظلوم و کم‌تر دیده شده دانست و آن را از جمله بازی‌های کم‌فروش به حساب آورد. بازی‌ای که با وجود کیفیت بصری قابل قبول و گیم پلی خوبش، و همچنین موفقیت‌های زیادش در میان رسانه‌های خارجی، نتوانست نظر مخاطبین بازی‌های ایرانی را آن‌طور که باید و شاید جلب کند. چرا که این بازی علاوه بر این که در تبلیغات زیاد موفق نبود، از پیشگامان هم شناخته می‌شد و به همین سبب، از سر و صدای مطبوعاتی هم محروم بود. ولی جدا از همه‌ی این‌ها تگ و وی در سیاره‌ی میترا بازی بسیار خوبی است. تگ و وی اگرچه در زمینه‌های مختلف فراتر از انتظار عمل نمی‌کند، اما در همه‌ی بخش‌های یک بازی راضی‌کننده ظاهر می‌شود. این بازی که داستانی فانتزی دارد، به خوبی توانسته انگیزه‌ی لازم برای ادامه دادن را در بازی‌کنندگان ایجاد کند. همین داستان فانتزی با خلق دو شخصیت دوست‌داشتنی و به کارگیری کلیشه‌های داستان‌سرایی حماسی، شاک و برگ گرفته و کافی است تا مراحل بازی یکی پس از دیگری سپری شده و بازی‌کننده غرق در دنیای عجیب و جذاب بازی شود و به حل معماهایش بپردازد. با این حال، داستان بازی از جزئیات زیادی برخوردار نیست و کنش زیادی هم ندارد. به نوعی که در صورت طولانی‌تر شدن بازی، داستان جذابیت خود را از دست می‌داد و بازی با افت محسوس روبرو می‌شد. تگ و وی در سیاره‌ی میترا به ماجراجویی می‌پردازد و در

دقایق ابتدایی بازی، بازی‌کننده به خوبی می‌تواند با شخصیت‌های بازی ارتباط برقرار کند و با اهدافشان هم سو شود. اما در ادامه، گیم‌پلی بازی ریتم خود را از دست می‌دهد و حالتی یکنواخت به خود می‌گیرد. با این وجود، معماهای خوب بازی اجازه نمی‌دهند که بازی‌کننده از بازی دلسرد شود. معماها با تنوعی که به گیم‌پلی می‌بخشند بازی را تا انتها سرزنده نگاه می‌دارند. گیم‌پلی بازی سر راست، روان و لذت‌بخش است و به همراه گرافیک خوش‌رنگ و لعاب و جنبه‌های بصری زیبا و جذب‌کننده کاری می‌کند تا بازی‌کننده احساس خوشایندی از ماجراجویی در سیاره‌ی میترا داشته باشد. این که معمولاً در بازی‌های هم‌سبک، گرافیک سه بعدی از جمله ارکان اصلی و تعیین‌کننده محسوب نمی‌شود، اما در این بازی، صحنه‌های زیبا و چشم‌نواز زیادی وجود دارند که تجسم بازی بدون آن‌ها برای من غیر ممکن است. در طراحی محیط بازی از رنگ‌های فراوان و نورپردازی قابل قبولی استفاده شده است و همین امر باعث می‌شود تا چشمان بازی‌کننده زود خسته نشوند و به ادامه‌ی بازی ترغیب شود. البته، مشکلات اندکی در بخش گرافیکی بازی مشاهده می‌شود که از آن می‌شود به تاریخ مصرف گذشته بودن بافت‌ها، جزئیات کم شخصیت‌ها و طراحی کم جزئیات محیط‌ها اشاره کرد. همچنین سایه‌زنی در بازی در برخی از مواقع ایرادات خاص خود را دارد. البته که این بازی هم مثل سایر بازی‌های ایرانی دارای انواع و اقسام باگ‌ها است، اما وجود باگ و مشکلات گرافیکی دیگر، هرگز مانع ادامه دادن بازی توسط بازی‌کننده نمی‌شود.



متأسفانه در بازی صداهای زیادی نمی‌شنوید. با این که سازندگان بازی اصرار دارند که با حذف دیالوگ‌های طولانی خسته‌کننده طبق سلیقه‌ی بازی‌کننده‌ی ایرانی عمل کنند، اما انکار این مسئله که بازی کمی بی روح و کم‌صدا است غیر ممکن است. خوش‌بختانه تلاش‌های صدایشه‌ی شخصیت وی در بازی به قدر کافی سرگرم‌کننده است و باعث شده ایرادات دیگر این بخش کم‌تر به چشم آید و حتی در بسیاری از مواقع در دیگر بخش‌ها محو شود. اما از طرف دیگر، نمی‌شود انتظار زیادی از موسیقی بازی هم داشت چرا که در این بخش هم تعداد زیادی آهنگ شنیده نمی‌شود و خیلی کم می‌شود تفاوت لحظه‌ای بین مواقعی که موسیقی در حال پخش است و مواقعی که این‌طور نیست احساس کرد. این مسئله از آن جا نشأت گرفته که در بازی مواقع حساس به درستی بزرگنمایی نشده‌اند و کارگردان بازی نیازی به پخش موسیقی در مواقع مشخص احساس نمی‌کرده است. در مجموع، تگ و وی یک بازی به شدت سرگرم‌کننده و قابل تحسین است که از گیم‌پلی خوب، گرافیک چشم‌نواز و داستان خوب برخوردار است و بازی‌کننده با انجام این بازی، نه دچار سرگیجه می‌شود و نه به سازندگان بد و بیراه می‌گوید. همین‌جا باید گفت که این بازی با این که در رده‌ی خوب قرار می‌گیرد و شاید کیفیت متوسط جهانی داشته باشد، اما هنوز از تمام پتانسیل‌های موجود استفاده نکرده و برای بهتر شدن فرصت دارد. تگ و وی بازی کوتاهی است که حتماً باید تجربه‌اش کنید، در غیر این صورت ممکن است به قضاوت اشتباه خود از کیفیت بازی‌های ایرانی ادامه دهید. **سعید زعفرانی**



# شیطنت های علیمردان خان



۶

سازنده: رساتا  
شکوه کویر

ناشر: عصر بازی

سبک: ماجرای،  
اشاره و کلیک

پلتفرم: PC

## نقد و بررسی

همه چی هیئونه نقاشی بشه! Everything can Draw

سازنده: مهدی بهرامی

ناشر: -

سبک: معمایی

پلتفرم: PC

۷/۲

Everything  
Can

DRAW!

تعداد بازی های مستقل ایرانی که توسط تنها یک نفر ساخته می شوند کم نیستند. خوشبختانه تعداد بازی های خوبی که در بین آنها پیدا می شوند هم کم نیست و با توجه به این که هیچ بودجه ای برای ساخت این دسته از بازی ها در نظر گرفته نمی شود، همچنان شاهد آن هستیم که در بخش مقایسه به راحتی می توانند چند پله بالاتر از سایر بازی های سه بعدی و غیررایگان ایرانی قرار بگیرند. بازی هایی که بخش بزرگی از آنها به طور معمول سفارشی هستند و حداقل، بودجه ای برای ساخت آن ها در نظر گرفته می شود. در میان بازی سازان مستقل ایرانی، مهدی بهرامی را می توان جزء یکی از سازندگان بسیار جوان و خوش ذوق قرار داد. یکی از بازی های مستقل این سازنده مستقل، عنوان "Everything Can Draw" یا "همه چی می تونه نقاشی بشه!" است که نزدیک به ۳ سال پیش به صورت مجانی روی اینترنت قرار گرفت. این عنوان در ابتدا قرار بود نشانگر و معرف یک بخش از گیم پلی ارائه شده توسط مهدی بهرامی باشد. اما بعد از انتشار آن بر روی اینترنت، با استقبال کاربران روبرو شد و همین امر باعث شد

تعداد بازی های مستقل ایرانی که توسط تنها یک نفر ساخته می شوند کم نیستند. خوشبختانه تعداد بازی های خوبی که در بین آنها پیدا می شوند هم کم نیست و با توجه به این که هیچ بودجه ای برای ساخت این دسته از بازی ها در نظر گرفته نمی شود، همچنان شاهد آن هستیم که در بخش مقایسه به راحتی می توانند چند پله بالاتر از سایر بازی های سه بعدی و غیررایگان ایرانی قرار بگیرند. بازی هایی که بخش بزرگی از آنها به طور معمول سفارشی هستند و حداقل، بودجه ای برای ساخت آن ها در نظر گرفته می شود. در میان بازی سازان مستقل ایرانی، مهدی بهرامی را می توان جزء یکی از سازندگان بسیار جوان و خوش ذوق قرار داد. یکی از بازی های مستقل این سازنده مستقل، عنوان "Everything Can Draw" یا "همه چی می تونه نقاشی بشه!" است که نزدیک به ۳ سال پیش به صورت مجانی روی اینترنت قرار گرفت. این عنوان در ابتدا قرار بود نشانگر و معرف یک بخش از گیم پلی ارائه شده توسط مهدی بهرامی باشد. اما بعد از انتشار آن بر روی اینترنت، با استقبال کاربران روبرو شد و همین امر باعث شد



# گاندو

شاید جوان بودن صنعت بازی سازی در ایران خیلی ها را واداشته تا بسیاری از بازی های ساخت داخل را، مشابه و تقلیدی از هم سبک های قدر غربی بدانند. حتی سازندگان و ناشران هم برای جلب توجه تایید می کنند که بازی شان شبیه به فلان نمونه خارجی ساخته شده، غافل از این که با این کار نه تنها ارزش ساخته خود را پایین می آورند، بلکه اکثر مخاطبان بازی شان را با اندیشه ی تکرار استانداردها و تجربه ی منحصر به فرد نمونه ی خارجی به سمت بازی خودشان جلب می کنند و باعث می شوند تا بسیاری از نوآوری های بازی دیده نشود یا حتی زیر سوال برود. بازی "شیطنت های علیمردان خان" هم از آن دسته بازی هایی است که به خاطر شباهت اش با سری بازی های محبوب همسایه جهنمی (Neighbours From Hell) مورد چنین قضاوتی قرار گرفته است. شاعر مشهور معاصر، ایرج میرزا، درباره ی مردم آزادی اشعاری سروده که به نوعی، مدرن شده ی آن اشعار به خلق شخصیت خرابکار و مردم آزار علیمردان خان، منجر شده است. علیمردان پسر بچه ی شیطان و شری است که خرابکاری ها و آزار و اذیت های او مکانیک های اصلی و گیم پلی بازی را شکل داده است. از این رو و با احترام به سبک و سیاق بازی، دور از انصاف است که توقع داستانی عمیق داشت. طراحان بازی برای آن که داستان بازی روند یکتا و پویایی پیدا نکند، نیمه ی دوم بازی را متفاوت از نیمه ی نخست آن ساخته اند غافل از این که همین باعث به هم خوردن تعادل گیم پلی شده است. این عامل، شخصیت پردازی علیمردان را هم زیر سوال برده چون بازی آنقدر طولانی نیست که بشود این هر دو جنبه ی شخصیتی او را تمام و کمال دید و درک کرد. می شد برای جلوگیری از این اشکال روی شخصیت پردازی سایر شخصیت ها و ایجاد داستانک های جذاب برای وسعت

دادن به گیم پلی و داستان بهره برد. علاوه بر این، نبود داستان سرایی با کمک انیمیشن و سکانس های سینمایی بیشترین ضربه را به بخش داستانی بازی زده است. بازی یک ماجرای اشاره و کلیک است که باید با سرهم کردن اشیاء به هدف مورد نظر علیمردان برسید. به طور کلی، پازل های بازی خیلی خوب هستند ولی بعضی مواقع با پازل های خیلی ساده ای روبرو می شوید که تعادل بازی را به هم می زنند. توقع تنوع در پازل ها را هم نداشته باشید چرا که با توجه به مدت زمان گیم پلی، نمی شود انتظار تنوع خاصی از پازل ها را داشت. و اما گرافیک بازی. برای سبک و سیاق و طراحی های هنری این بازی از شیوه ی 2D Hand Drawn استفاده شده است. همان طور که می دانید، کودکان اکثریت مخاطبین این بازی را تشکیل می دهند و از این رو، گزینش چنین سبک گرافیکی را نمی توان ایراد شمرد و بالعکس، جای تحسین نیز می گشاید؛ طراحی های اشیاء و شخصیت ها با آن محیط رنگی و شاد و پر جزئیات گیم پلی بازی را در بخش اشاره و کلیک متفاوت از عناوین محیط و آیتم های مورد نظر و تاثیر گذار در روند بازی از گرافیکی یکسان بهره می برند که به لطف آن از میزان سختی یا آسانی پیدا کردن آیتم های مورد نظر جلوگیری شده است. شاید شیطنت های علیمردان خان چندان عنوانی قوی و درجه یک نباشد ولی با توجه به درجه ی سنی بازی و پازل های نه چندان پیچیده اش انتخاب مناسبی برای مخاطبان کم سن و سال است. علاوه بر این اگر ذهنیت حاصل از بازی همسایه ی جهنمی را هنگام تجربه ی این بازی از ذهن تان پاک کنید، می توانید لذت بیشتری از این نمونه ی ایرانی ببرید و حتی گاهی نوآوری های قابل



قبولی هم در آن پیدا کنید. بهزاد شعبانی

نسل پنجم بازی بازها، آنهایی که نسل پنجم کنسول ها را دیده و بازی هایش را تجربه کرده اند قطعاً بازی "گراش بندیکوت" را که روی کنسول خاطره انگیز پلی استیشن منتشر شد را یادشان هست. بازی ای که از آن به عنوان یک سکوبازی سه بعدی تمام عیار نام می برند. بازی "گاندو" هم تشابه قابل ذکری با این بازی اسطوره ای دارد و از همین رو، سازندگان بازی با شعار "رقیب ایرانی گراش" آن را به مخاطبین معرفی کردند. شباهت این بازی با رقیب خارجی اش تنها در سبک نیست و با گزینش حیوانات به عنوان تمام شخصیت های داستان، تمساح یوزه کوتاهی به نام گاندو را در جایگاه روباھی به نام کرش بندیکوت قرار دادند. گاندو در محوطه ای در باغ وحشی در حومه ی تهران، در کنار دوستش کوالا زندگی آرامی دارند اما روزی مسئولان باغ وحش تصمیم بر تغییر محل سکونت کوالا می گیرند. به همین دلیل گاندو دست به کار می شود تا دوباره به دوست قدیمی اش بپیوندد. در این میان موش کور (والبته خفارا) چون فرشته ی نجات مقابل گاندو ظاهر میشود تا

به او برای رسیدن به هدفش یاری کند. سایر حیوانات باغ وحش هم به رهبری گوریل مانع گاندو می شوند و در این بین، میمون بازیگوش و آقا گرگه و سمور هم به یاری گوریل می شتابند. داستان بازی حال و هوایی کاملاً کودکانه دارد و با توجه به رده ی سنی آن، با داستانی قابل قبول مواجه هستیم. بازی حتی شخصیت پردازی های قابل قبول و جالبی دارد که به داستان بازی پر و بال داده است. بازی های سکوبازی به خاطر تنوع در گیم پلی و نوع مکانیک های به کار رفته در آن ها معمولاً مخاطب را خسته نمی کنند. بازی گاندو هم تا حدود بسیاری با به کار گیری چنین رویه ای بازی سرگرم کننده ای از کار درآمده است. همان طور که ذکر شد، کودکان مخاطبین عمده ی این بازی هستند و سازمان ESRA افراد ۳+ را مجاز به تجربه ی این بازی دانسته است. اما آیا مخاطبین ۳ یا ۴ ساله قادر به تمام کردن مراحل این بازی هستند؟ متأسفانه روند بازی و درجه سختی آن متعادل نیست و سازندگان روی آن کار نکرده اند؛ شما در همان آغاز بازی باید با آن فیزیک خشک و بی روح، با ۶۰ حیوان مبارزه

کنید و جالب تر آن که با خوردن چهار ضربه به آغاز مرحله باز می گردید. پس از آن هم باید ۵ تن از ماموران باغ وحش را بترسانید. محوریت این مرحله بر روی استتار و مخفی کاری است که با هوش مصنوعی ضعیف دشمنان همراه است و اتمام این مرحله را بسیار سخت می کند. علاوه بر این، حتی اگر چهار نفر را ترسانده باشید و در ترساندن نفر پنجم ناکام بمانید، باز هم به آغاز مرحله بازی می گردید. کاش درجه ی سختی بازی از انتخاب بیشتری داشت تا خیلی ها از همان شروع بازی از انتخاب شان پشیمان نشوند. نکته ی بعدی فیزیک ضعیف بازی است که اکشن ها را بسیار بی روح کرده است. البته در مراحل بالاتر با کم رنگ تر شدن مکانیک های اکشن، مشکلات این چنینی کم تر رویت می شوند. امتیازاتی که در مسیرهای اصلی بازی وجود دارند نوار سلامتی شما را پر می کنند و در کنار این چندین مکانیک دیگر وجود دارد که روند بازی را متنوع کرده است.

## نقد و بررسی

گرشاسپ: گرز ثریت

گرشاسپ: گرز ثریت از آن دسته بازی‌هایی است که نمی‌توان از آن به عنوان اثری مستقل یاد کرد و آن را یک بازی با نوآوری‌های مخصوص به خود دانست. گرشاسپ، در یک کلام، مجموعه‌ای از اقتباس‌های مستقیم و غیر مستقیم از ویژگی‌های مختلف فنی و هنری است. برای ارزیابی این بازی هم باید میزان پیوستگی و قدرت کارکرد این ویژگی‌ها را بررسی کرد، از این منظر که به بازی نگاه بکنید گرشاسپ حرف‌هایی برای گفتن خواهد داشت.

شاید تنها بخشی از این بازی که می‌توان آن را به طور مستقل مورد بررسی قرار داد، ویژگی‌های تصویری بازی باشد که در زمان انتشار هم، تقریباً به اندازه‌ی یک نسل از بازی‌های دوران عقب‌تر بوده و اکنون با گذشت چند سال از انتشار، نمی‌توان آن را قابل تحمل دانست. اما، از چند جهت ویژگی‌های تصویری بازی هنوز اهمیت و تاثیر خود را حفظ کرده است. اول این که بازی از طراحی هنری بسیار خوبی برخوردار است و در جای جای بازی می‌توان این ویژگی منحصر به فرد را مشاهده کرد. نکته‌ی مثبت این‌جاست که سازنده‌ی بازی با زیرکی این طرح‌های مفهومی را به گونه‌ای وارد بازی کرده که هم قابل رویت باشد و هم بی‌جا و خارج از چارچوب بازی به نظر نرسد. مورد دیگر، سکانس‌های سینمایی اندک بازی است که علی‌رغم کوتاه و اندک بودن از کارگردانی خوبی

از نقاط قوت بازی می‌توان به بخش صداگذاری اشاره کرد که البته مدیون صدایشگی شخصیت‌ها است. گروه دوبلاژ بازی به نحو احسنت کارشان را انجام داده‌اند. البته در بخش صداگذاری محیط با توجه به بسیاری از عوامل بصری، سازندگان می‌توانستند بهره‌ی بسیاری از آن‌ها ببرند تا بخش صداگذاری بازی را هرچه بیش‌تر به رخ بکشند.

گاندو یک بازی خوب است؛ نه بیشتر. شاید اگر درجه‌ی سختی و فیزیک بازی اوضاع بهتری داشت می‌توانستیم خودمان را امیدوار کنیم و به صراحت بگوییم: گاندو رقیب ایرانی کراش است ولی این طور نشده است!

بهزاد شعبانی

رنگ بندی شاد بازی در نخستین نگاه توجه مخاطب را به سوی خود جلب می‌کند و در کنار آن، طراحی شخصیت‌ها و حیوانات باغ وحش و سایر عوامل بصری، طراحی هنری بازی را تحسین برانگیز جلوه داده است. متأسفانه در بخش گرافیک فنی، بازی عملکرد ضعیفی دارد. علاوه بر آن، باگ‌های گرافیکی بسیاری هم در بازی مشاهده می‌شود. مسئله قابل ذکر دیگر، عدم وجود یک صفحه‌ی بارگذاری استاندارد در بازی است؛ پس از نمایش دمو و در آخرین سکانس، نمایشگر قفل می‌کند به گونه‌ای که گمان می‌رود دستگاه هنگ کرده ولی کاملاً ناگهانی و پس از ۲۰ ثانیه مرحله اجرا می‌شود! هم‌چنین خروجی این بازی بر روی سیستم‌های ضعیف، از سایر ایرادات وارده به این شاخص است.



# گرشاسپ

با این حال، بازی به خوبی می‌تواند شما را با خود درگیر کرده و ساعتی مخاطب را سرگرم کند. خوش‌بختانه در میان این کلیشه‌های استفاده شده در بازی، غول آخرها از قلم نیفتاده‌اند و گرشاسپ، احتمالاً اولین بازی ایرانی است که غول آخرهای واقعی و چالش برانگیز را برای مخاطب طراحی کرده است. طراحی مرحله‌ی بازی تا حد زیادی وام‌دار بازی معروف خدای جنگ است و این مسئله در مواقعی به جز نبردها بیش‌تر خودنمایی می‌کند. شاید یکی از نقاط قوت این بازی در کنار هم چیدن همین کلیشه‌ها است، سازنده‌ی بازی سعی کرده است تا با در هم آمیختن کلیشه‌ها و پیوند زدن آن‌ها به هسته‌ی اصلی گیمنگ که پیشروی بر مبنای از میان برداشتن دشمنان است مراحل متنوعی را تحویل بازی‌کننده بدهد که تا حد زیادی موفق شده است. وجود چند ضرب‌های مختلف، دشمنان متنوع و محیط‌های متفاوت هم به این امر کمک کرده است. خوش‌بختانه بازی ریتم خوبی دارد و تمام مدت شما را مشغول اکشن هایش نمی‌کند. در خلال مراحل بازی و با حل معما و مراحل سکوبازی ریتم بازی حفظ می‌شود و روند بازی نیز تنوع خوبی پیدا می‌کند. بازی موفق شد علی‌رغم مشکلات فنی، به خصوص در زمینه‌ی زاویه‌ی دوربین و کنترل گرشاسپ، بازی‌کننده را برای مدتی طولانی‌تر از آنچه پیش‌بینی می‌شد در کنار خود نگاه دارد.

گرشاسپ: گرز ثریت، با این که پایان‌بندی خوبی دارد اما در طراحی مبارزه با غول پایانی شکست می‌خورد و همین باعث می‌شود تا بازی‌کننده بعد از تمام شدن بازی، احساس دیگری نسبت به آن نداشته باشد، در حالی که ارزش بازی واقعا بالاتر از این است.

سعید زعفرانی



برخوردارند و هم به موقع، اطلاعات خارج از بازی که مخاطب به آن نیاز دارد را در اختیار او قرار می‌دهند. گرافیک بازی از دو اشکال عمده رنج می‌برد: اول این که بازی در اجرای هرگونه فیلتر گرافیکی خاص و تکنیک‌های نیازمند به پردازش بعد از اجرا، مایوس‌کننده ظاهر می‌شود. بازی با یک صحنه از کوهستان آغاز می‌شود و در همین ابتدای بازی می‌شود فقر بازی را در این زمینه به خوبی مشاهده کرد. دومین اشکال، نبود بهینه‌سازی درست و رفع ایرادات بازی است که باعث شده گرشاسپ دارای باگ‌های فراوان و گلیچ‌های بسیار اعصاب‌خردکن باشد. طراحی مراحل بازی تعریف چندانی ندارد و پا را از کلیشه‌های سبک خود فراتر نمی‌گذارد و حتی به استانداردهای روز این سبک هم نمی‌رسد.



Free Register

Global Student Game Developer Competition 2013

www.StudentGDC.com

The Biggest Game Expo in the Middle East

Tehran Game Expo 2013

13-17 August /Imam Khomeini Mosalla/ Tehran/ Iran

http://www.TehranGameExpo.com

- Game and Family
- Game and Technology
- Business to Customer Area
- Entertainment Area
- Students and Indie Games
- Workshops



## نقد و بررسی

میرمهنا

زمانی این کج فهمی برای بسیاری از بازی سازان ایرانی پیش آمد که بدون تجربه، دانش، بودجه و نیروی کافی این قابلیت را دارند که با بازی های AAA خارجی رقابت کنند! بازی های ضعیفی که یکی پس از دیگری ساخته و عرضه می شدند و مسلماً شکست هم می خوردند حاصل آن طرز تفکر غلط بودند! تمام مشکل ناشی از این بود که بازی سازان تحت تاثیر بازی های نظیر Call of Duty (و فروش موفقشان چه در ایران و چه در جهان)، سبک شوتر اول شخص یا همان FPS را برای شروع مناسب دانستند. در حالی که برعکس، یکی از دشوارترین سبک های بازی سازی که ساخت بازی در قالب آن نیاز به دانش فراوان دارد، همین FPS است! اما به هر حال بودند بازی هایی که نسبت به سایرین یک سر و گردن بالاتر باشند و به موفقیت های بیش تری دست یابند. یکی از این بازی ها "میرمهنا" است که نسبت به خیلی از بازی های ایرانی قبل و بعد خود استاندارد تر بود. میرمهنا داستان جالبی دارد. در دوران حکومت کریم خان، بیگانگان با تسخیر و گرفتن بخش هایی از جزیره خارک و با چپاول و تجارت های ناعادلانه زندگی را بر مردم این منطقه و سایر مناطق همسایه سخت می کنند.



سرپر، خنجر و چیزهایی از این دست انجام می شود. یک سری مینی گیم آرکید به بازی افزوده شده که حداقل برای خود من بسیار جالب توجه بود. این مینی گیم ها که شمارشان از ۲ عدد فراتر نمی رود به قایق سواری و شلیک به کشتی و قایق های بیگانگان با توپ خلاصه می شوند. البته باید گفت که هیچ کدام از این بخش ها آن طور که باید و شاید خوش دست و روان ساخته نشده اند اما برای دفعه اول قابل پذیرش است.

گیم پلی و صداگذاری متأسفانه دو بخش ضعیف و نه چندان جالب میرمهنا هستند که شاید اگر وقت بیش تری روی آن ها گذاشته می شد بازی را هرچه بیش تر به استانداردهای روز نزدیک تر می کرد. از نظر طراحی هنری و مراحل البته باید گفت که میرمهنا واقعا خوب عمل کرده است و در نقاط بسیاری شاهد طراحی فوق العاده ی بناهای تاریخی هستیم اما مشکل این جاست که بافت های نه چندان درست و درمان به همراه مشکلات فراوان AA صدمات جبران ناپذیری به گرافیک فنی بازی زده است. طراحی چهره، تنوع و انیمیشن شخصیت های داخل



صورت در میان بازی های ایرانی و هم قطاران خود یک پدیده و دگرذیسی جدید محسوب می شود. استفاده از هوش مصنوعی نسبتاً قابل قبول، ردیابی هوشمند دشمنان، جستجو برای یافتن سریع ترین راه مبارزه، سامانه های ناب و جدیدی هستند که علاقه مندان به بازی های ایرانی تشنه ی آن ها بودند. در کنار این ها، سیستم کاورگیری نیز (البته به صورت نصفه و نیمه) در گیم پلی وجود دارد که توسط آقای آقاجانی ساخته و پرداخته شده و شکل حرفه ای تری به مبارزات و گیم پلی بخشیده بود. در طول بازی شما شاهد ۷ مرحله ی خطی و پیوسته هستید که هر یک در بخش های مختلفی صورت می گیرند؛ مناطقی نظیر کوهستان، پایگاه کمپانی هند شرقی، قلعه ی موسلستان و چهار منطقه ی جذاب دیگر. استفاده از این مناطق نه تنها روند بازی را از یکنواختی نجات داده که توانسته مناطق قدیمی و باستانی آن منطقه را هم به مخاطب بشناساند. در کنار مبارزات اصلی (که با سلاح هایی نظیر تپانچه های

در این بین شخصی به نام میرمهنا فرزند میرناصر والی (که خود پیش از این قضیه، دزد دریایی بوده است اما بنابر دلایل نامشخص در بازی به آن اشاره ای نشده است) تصمیم می گیرد تا با جمع کردن گروهی از جوانان جنوبی، نهضتی برای مقاومت در برابر بیگانگان تشکیل دهد. اما در طرف دیگر داستان، شما نقش جوانی جنوبی را دارید که خواهرش، خنانه، توسط خارجیان ربوده شده و او می بایست برای نجات خواهرش به نهضت میرمهنا پیوندد. البته تمام خط داستانی بازی محدود به این یک پاراگراف نیست اما با توجه به محدودیتی که در تعداد کلمات برای نگارنده وجود دارد به همین مقدار اکتفا می شود. در مقایسه با سایر بازی های ایرانی، شخصیت ها خوب پرداخت شده اند و برای هر یک پیش زمینه ی داستانی نسبتاً مناسبی فراهم شده است. هم چنین به لطف بهره گیری از سیستم موشن کپچر (یا سیستم ضبط حرکات بدن) شاهد انیمیشن های مناسبی برای هر یک هستیم. گیم پلی میرمهنا با این که مشکلات فراوانی دارد اما در هر

v/o

سازنده: اسپریس پویانما

ناشر: لوح زرین نیکنان

سبک: اکشن، اول شخص

پلتفرم: PC

# نقد و بررسی

کوهنورد

بدون شک کوهنورد یکی از بازی‌هایی است که به محض ورود به بازار، بسیاری از منتقدین رسانه‌های بازی داخلی را خوشحال کرد و نشان داد که به زودی می‌شود انتظار دیگری از بازی‌های ایرانی داشت. کوهنورد بدون شک اولین بازی بود که خیلی از استانداردها را به خوبی رعایت کرد و معیارها را در عمل به کار گرفت. همین مسئله این بازی و سازنده‌اش را برای همیشه در ذهن بازی‌کنندگان ماندگار می‌کند. نه به این معنا که شما از کوهنورد به عنوان یکی از بهترین بازی‌های عمرتان و یا سال عرضه‌اش اشاره کنید، بلکه به این معنا که هرگاه در میان بازی‌های ایرانی چشمتان به نام این بازی بیفتد، از آن به نیکی یاد کنید. حال، باید به این مسئله بپردازیم که مگر این بازی چه خصوصیتی داشته است؟



کوهنورد شاید اولین بازی ایرانی باشد که در سبک خود معیارها را به خوبی رعایت کرده است. شاید اولین بازی ایرانی باشد که نه تنها روی کاغذ، بلکه در عمل هم در چارچوب درست خود قرار گرفته است. کوهنورد، قطعا جزو پیشگامان طراحی مرحله‌ی حساب شده و درست است. از معدود بازی‌های ایرانی است که وقتی یک آیتم را در بازی قرار می‌دهد، می‌داند هدفش از این کار چیست و از بازی‌کننده چه انتظاری دارد. شاید اولین بازی ایرانی باشد که قبل از این که مانع یا چالشی را سر راه بازی کننده قرار دهد، روش عبور از آن را به او یاد می‌دهد. احتمالا اولین بازی ایرانی هم هست که کوله‌پشتی حساب شده و با چفت و بستن دارد و به خوبی می‌داند که بازی‌کننده قرار است چه نیازهایی داشته باشد و چگونه می‌تواند در راه رفع این نیازها به او کمک کند. شاید اولین بازی ایرانی باشد که از روند یکنواخت و خسته‌کننده برخوردار نیست و تنوع مرحله دارد، چالش‌های حساب شده و متنوع می‌سازد، امکانات متنوع و متفاوت به بازی کننده می‌دهد و خیلی کارهای دیگر. بنابراین وقتی به کوهنورد می‌رسیم، احساس می‌کنیم که برای یک بار هم که شده با یک بازی طرفیم. با یک بازی که برای مخاطبش ارزش قائل است و نمی‌خواهد فقط محض پر کردن وقت به مخاطب عرضه شود. در کوهنورد نه فقط سکوپازی دو بعدی بی‌هدف بلکه کوهنوردی در قالب پلتفرم دو بعدی را شاهد هستیم. مراحل بازی به خوبی با هم ارتباط برقرار می‌کنند و بازی‌کننده می‌تواند بدون این که شوکرده شود پیوسته به بازی ادامه دهد و از گیم‌پلی آن خسته نشود. اگرچه مواعی هم در این راه وجود دارند. مثلا بازی خیلی پیکسلی و دقیق است و یک پرش با اختلاف بسیار ناچیز می‌تواند کار شما را بسازد. به همین دلیل است که باید قبل از رسیدن به نقاط حساس و کلیدی روند بازی، باید خیلی خیلی قبل تر از شخصیت

بازی به کوهنورد شایسته تبدیل شوید. و در راه تحقق همین مسئله هم مشکلات زیادی قرار دارد. برای اخذ دکترای کوهنوردی، شما باید انواع و اقسام خوان‌های غیرمنتظره را رد کنید. اکثر این خوان‌ها به مشکلات فنی بازی برمی‌گردند که ناخواسته بازی را به شدت سخت کرده‌اند. البته یکی از موانع ناشی از یک تصمیم اشتباه است که باعث شده در میانه‌ی مراحل قادر به ذخیره‌ی بازی نباشیم. این مسئله به خودی خود هیچ ایرادی ندارد، اما وقتی بازی با مشکلات فنی و انواع و اقسام باگ‌ها و اتفاقات غیرمنتظره از شما پذیرایی می‌کند، احساس می‌کنید که اگر چنین امکانی وجود داشت اوضاع چقدر رویایی می‌شد!

اگر موقع اجرا شدن یک انیمیشن حرکتی ساده بازی به طور کلی قفل کرد تعجب نکنید. اگر موقع آغاز یک میان پرده‌ی خیلی ساده بازی خود به خود به محیط ویندوز پرتابتان کرد هم هیچ تعجب نکنید. اگر در مرحله‌ی سوم بازی بارها و بارها یک کار را تکرار کردید و توفیقی حاصل نشد هم جای هیچ تعجبی نیست. حتی اتفاقات خیلی ساده‌تری هم در بازی می‌توانند جلوی پیشروی شما را بگیرند. مثلا ممکن است شاخ‌های بزکوهی عزیز و گرانقدر در هوا گیر کنند و ایشان قادر به حرکت نباشند و مجبور باشید از بازی خارج شوید.



خیلی هم چیز خاصی نیست، فقط مجبور می‌شوید بعد از بازگشت به بازی (اگر خدا بخواهد!) از اول مرحله دوباره آغاز کنید و تازه فکر این را هم بکنید که می‌باید دوباره اتفاق عجیب و غریب دیگری رخ دهد! در واقع، کوهنورد، باید با خواست خدا و سلام و صلوات بازی شود، وگرنه شما هرگز موفق به پایان دادن به آن نخواهید شد. در چنین شرایطی، گیم‌پلی درست، سناریوی جذاب، گرافیک خوش‌آب و رنگ و صداگذاری موفق هم به کمک بازی نمی‌آید. چرا که مشکلات فنی بازی، به ندرت به شما اجازه می‌دهد که از خوبی‌های آن لذت ببرید و جذابیت آن را گاهی در نطفه خفه می‌کند.



حال، همه‌ی تعریف‌ها و خوبی‌های بازی را در یک کفه‌ی ترازو و مشکلات فنی آن را در کفه‌ی دیگر قرار دهید و قبل از این که شروع به بازی کردن کوهنورد کنید، بدانید که این بازی با این که همواره می‌توانید از آن به نیکی یاد کنید، می‌تواند هم یک تجربه‌ی شیرین از کوهنوردی باشد و هم یک کابوس غیرمنتظره‌ی اتفاقی!

سعید زعفرانی

# نقد و بررسی

انتقام



برای خود من بارها اتفاق افتاده که به همراه دوستان، دور هم درباره‌ی موضوعاتی مثل سینما، موسیقی و حتی بازی‌های کامپیوتری بحثی راه انداخته‌ایم و علاقه و عشق مشترکمان باعث شده بخواهیم ایده‌های توی سرمان در باب موضوع مورد بحث را عینیت بخشیم و چیزی را که آرزوی‌اش را داریم عملی بکنیم. وقتی بازی "انتقام ۲" را بازی می‌کردم احساس کردم چنین حس شفاف و زلالی از جای جای بازی به بیرون فوران می‌کند و سازنده‌های بازی با چنین شور و حالی تصمیم به ساخت بازی‌شان گرفته‌اند! پس اگر بخواهیم از این منظر به بازی انتقام ۲ نگاه بکنیم به خاطر این که سازنده‌های بازی و هدفشان را کاملا درک می‌کنم می‌گویم بازی یک شاهکار به تمام معناست! ولی چون نباید در مورد هیچ چیز، احساسی تصمیم گرفت و باید منطلق را هم در آن دخیل کرد، جلوی خودم را می‌گیرم و بازی را شاهکار نمی‌نامم. از طرفی منطق خیلی عنصر بی‌رحمی است و معمولا هم آرواره‌های خیلی قدرتمندی دارد که می‌درد و لت و پار می‌کند! پس اگر دیدید افسار منطق بارها از دستام رها شده، آن را نشانه‌ی بی‌انصافی‌ام ندانید! بازی "انتقام" که توسط "استودیو پدیده" ساخته شد یک اکشن ریلی به سبک منقرض شده‌ی فیلمی تعاملی (Interactive Movie) بود. داستان درباره‌ی یاشار و مازیار بود و در درشان با یک گروه مافیایی. خوبی داستان در این بود که که شخصیت‌هایی خاکستری مثل مازیار و یاشار داشت که همدلی برانگیز بودند.

در انتقام ۲ ادامه‌ی آن داستان را شاهد هستیم. یاشار زخمی شده و مازیار برای نجات پسرش از دست گروه مافیایی به کمک او احتیاج دارد. داستان خطی است و فراز و نشیب‌های زیادی ندارد. اگر بخواهیم از نقطه نظر منطق جلو برویم و بازی را با نمونه‌های پر امکانات خارجی‌اش مثل "مد داگ مکرری" مقایسه کنیم، انتقام از این نظر حرفی برای گفتن ندارد. ولی بهتر است کم‌تر به منطق اجازه بدهیم که چنگ و دندان نشان بدهد. انتقام ۲ را نه فیلم‌نامه نویس‌های حرفه‌ای نوشته‌اند و نه بازیگرانش بازیگران حرفه‌ای سینما و تلویزیون هستند. آن‌ها یک سری علاقمند و عاشق دنیای بازی‌ها هستند، مثل خود ما! انتقام ۲ را با دوربین HD فیلمبرداری کرده‌اند و شفافیت تصاویرش نسبت به نسخه‌ی اول خیلی بالاتر است. از طرفی یک انیمیشن خیلی جالب از دست و اسلحه هم به کادر تصویر اضافه شده که حس یک اکشن اول شخص تر و تمیز را به بازی داده است. یکی از مشکلات بزرگ بازی این است که بیش از اندازه سخت است و آن قدر اذیت‌تان خواهد کرد که برای انتقام هم که شده این دفعه قلاده‌ی منطق را عمدا رها بکنید! از آنجایی که بازی را با دوربین روی دست فیلمبرداری کرده‌اند ارزش‌های ناخودآگاهی در تصویرها ثبت شده است. نمی‌دانم عمدی بوده یا نه ولی این لرزش‌ها در هنگام نشانه‌گیری پدر آدم را درمی‌آوردند! نشانگر اسلحه‌ی شما کوچک است و باید در زمان مشخصی آن را روی دشمن بیندازید تا از سفید به قرمز تغییر رنگ بدهد و بلافاصله و در صدم ثانیه شلیک کنید.



فکرش را بکنید که باید لرزش‌ها را با این صدم ثانیه‌ها و قدرت بینایی‌تان هماهنگ کرده و در لحظه‌ی مورد نظر به سمت دشمن شلیک کنید، یک اشتباه کوچک خانه‌تان را ویران خواهد کرد! سیستم ذخیره‌ی اتوماتیک بازی هم مزید بر علت شده تا کار خراب‌تر شود. شما با مصیبت و بدبختی هفت، هشت دشمن را کشته‌اید و نهمین دشمن روی یک اشتباه کوچک می‌فرستدتان به نه دشمن قبل تر! این اتفاق گاهی آنقدر تکرار می‌شود که دل‌تان برای خودتان می‌سوزد! سه نوع اسلحه در بازی وجود دارد: کلت، شات‌گان و مسلسل. چون بیش‌تر دشمن‌ها فقط با یک گلوله کشته می‌شوند فرقی بین سلاح‌ها و قدرت‌های شان هم وجود ندارد و طبعاً قضیه‌ی توازن و تعادل بین سلاح‌ها هم محلی از اعراب نخواهد داشت. بازی در مراحل پایانی‌اش تغییر سبک می‌دهد و به یک اکشن پلتفرم دو بعدی دید از کنار فیلمی (!) تبدیل می‌شود. پس زمینه از پیش رندر شده است ولی آدم‌ها همان بازیگرهای بازی هستند. این بخش می‌توانست تنوع خوبی در روند بازی به وجود بیاورد به این شرط که مکانیک‌ها و استانداردهای این سبک را هم رعایت می‌کرد. مکانیک‌های مثل پریدن یا نشستن در بازی تعبیه نشده و شما فقط باید جلو بروید، تیر بخورید و شلیک کنید. در انتهای این مرحله هم یک غول آخر وجود دارد که کشتن‌اش مستلزم یک قلق‌گیری اساسی نامریی است که قطعا جزو مکانیک‌های گیم‌پلی نبوده و مشخص نبودن آن ستونی که باید پشت‌اش پنهان بشوید از ضعف امکانات ناشی شده است!

پایان‌بندی بازی به شکلی است که می‌شود انتظار ساخت ادامه‌ی آن را از سوی استودیوی پدیده داشت. فقط امیدواریم نقاط ضعفی که در بازی‌شان وجود داشت رفع شود و دعا می‌کنیم بازی سوم مجموعه‌شان را با امکانات بسیار بهتری بسازند تا دیگر زور آرواره‌های منطق هم به‌شان نرسد! **رضا قزاقلو**



در گذشته‌های نزدیک، به عنوان یک منتقد همیشه به بازی‌سازان این مرز و بوم پیشنهاد می‌کردم که بخشی از تمرکز خود را بر روی بازی‌های کوچک و موبایل بگذارند. اصولاً یک صنعت بازی یا به طور کلی نرم‌افزار، بدون اجرای ایده‌های کوچک در بازی‌های کوچک مسیر پیشرفت را به درستی طی نمی‌کند. زمانی که نتوان از محدودیت‌های موجود برای پلتفرم موبایل به درستی استفاده کرد، قطعاً نمی‌توان با ورود به بازی‌های بزرگ از تمام پتانسیل آن بهره‌مند شد.

اما در آن سال‌ها همه به فکر بازی‌های بزرگ و اصطلاحاً فاخر بودند. تا این که برای اولین بار شاهد یک بازی موبایل خوب و خوش ساخت ایرانی به نام "ترموباکس" (Thermobox) بودم. بازی به صورت رایگان در فروشگاه اپ استور قرار گرفته بود و تنها از پلتفرم آی‌فون پشتیبانی می‌کرد.

بازی را برای آی‌پدم گرفتم و با کیفیت پایین‌تر شروع به بازی کردم. واقعا اعتراف می‌کنم که اولین بازی موبایل ایرانی که از بازی کردن آن لذت بردم همین بازی ترموباکس بود. سازندگان بازی که استودیوی "زانا گیم" (Zana Games) هستند راه درستی را انتخاب کرده بودند. در واقع تیم سازنده فهمیده بود که یک پلتفرم موبایل نیازمند چه نوع تفکری برای ساخت بازی است.

بازی ترموباکس همانند بیش‌تر بازی‌های موبایل رایج، دارای یک ایده‌ی خاص است که هدف شما را در بازی تعیین می‌کند. در این بازی که در سبک پازل ساخته شده، شما بایستی با ایجاد تغییر در مسیر، توپ داغی را به جعبه‌ای که بیخ زده برسانید.

برای این کار انواع و اقسام موانع و پلتفرم‌ها کار شما را سخت می‌کنند. بازی در مجموع ۱۵۰ مرحله دارد که برای یک بازی موبایل فوق‌العاده است. مراحل هم به صورت متوالی سخت‌تر می‌شوند و با معرفی مکانیک‌های جدید در طول بازی، تنوع بازی تا پایان حفظ می‌شود. اصول بازی بدین صورت است که شما می‌توانید بخشی از پلتفرم‌ها را حذف کرده و از آن‌ها برای تغییر وضعیت تیرآهن‌ها و دیگر پلتفرم‌ها استفاده کنید. مثلاً با زاویه دادن به یک پلتفرم، توپ داغ سر خورده و پایین می‌رود. حالا با رفتن به مراحل بالاتر پیچیدگی پازل‌ها بیش‌تر شده و کارهایی که بایستی انجام دهید تا مرحله به پایان برسد بیش‌تر می‌شود. مثلاً بازی‌سازان برای تنوع دادن به بازی از عناصر مختلفی استفاده کرده‌اند. عناصری هم چون دینامیت، مین، کپسول اکسیژن، آهن قابل چرخش، توپ داغ چنده و غیره که هر کدام تنوع خاصی به گیم پلی و مرحله می‌دهند. در واقع برای حل مراحل بایستی به درستی از این عناصر استفاده کنید تا مرحله را تمام کنید. البته جالب آن که سازندگان بعضی مراحل را به‌گونه‌ای طراحی کرده‌اند که برای حل آن‌ها می‌توانید از راه‌های متفاوتی استفاده کنید.

در زمینه‌ی فنی، بازی ترموباکس از لحاظ پیاده‌سازی فیزیکی عملکرد مثبت و مشابه واقعیت دارد. یعنی تجربه‌ی کار کردن با پلتفرم‌ها یک تجربه‌ی منطقی و واقعی است.



اما در زمینه‌ی طراحی‌های بصری این بازی آن‌چنان که باید و شاید در سطح بالایی قرار نمی‌گیرد. البته انتظار بیش‌تری از سازندگان هم نمی‌توان داشت چرا که این بازی اولین تجربه‌ی آن‌ها در بازی‌های موبایل بوده و به احتمال زیاد تمرکز خود را بر روی دیگر مسائلی معطوف کرده‌اند. صداگذاری‌ها هم معمولی بوده و این‌طور به نظر می‌رسد که از صداهای آرشیوی استفاده شده است.

در نهایت با توجه به این که این بازی را می‌توان اولین تجربه‌ی مهم بازی‌سازان ایرانی در بازار بازی‌های موبایل هم‌چون اپ استور به حساب آورد، بایستی گفت که ترموباکس یک بازی جذاب و دارای شرایط لازم برای یک بازی موبایل است.

وجود ۱۵۰ مرحله برای بازی، تنوع گیم‌پلی و ایده‌ی نسبتاً نو باعث می‌شود که ترموباکس یک بازی قابل قبول و استاندارد در میان بازی‌های هم‌سبک باشد. پیشنهاد می‌کنم اگر آی‌فون یا آی‌پد دارید حتماً این بازی را امتحان کنید و سری هم به سایت استودیوی Zana Games بزنید. این استودیو در حال حاضر بازی‌های جدیدی برای عرضه دارد که پیش‌رفت را می‌توان در آن‌ها مشاهده کرد.

علی فخار



نقد و بررسی  
In Between

صنعت نو بای بازی‌سازی در ایران، هنوز راه زیادی برای رسیدن به نقطه‌ی اوج در پیش دارد. خیلی‌ها معتقدند باید از عناوین ساده و مستقل شروع کرد و وجود خشونت و طراحی بازی‌های پرخرج و بزرگ با توجه به شرایط بازی سازی، چندان به نفع این صنعت نیست. جای بحث این که این عقیده درست است یا غلط جایی در این مقاله ندارد، اما سازنده‌ی بازی "در میان" (In Between) یعنی Team Snore بازی‌ای ساخته در سبک سکوبازی دوبعدی، همراه با نوآوری‌های زیاد که بسیار بهتر از همتایان ایرانی و نمونه‌های خارجی خود عمل می‌کند و می‌تواند اثباتی بر این مدعا باشد که بهتر است برای کسب تجربه از اول راه و روش‌های کلاسیک شروع کرد و بعد به فکر پروژه‌های عظیم افتاد. مطمئناً از چنین بازی‌ایی نباید انتظار داستانی عمیق در اندازه‌های داستان بازی آن ویک داشت. چنین بازی‌هایی دارای داستانی تک خطی هستند که معمولاً شخصیت پردازی هم در آن‌ها محلی از اعراب ندارد. داستان بازی در میان درباره‌ی یک شب کابوس وار و نحس است که پسر بچه‌ای به نام جک را گرفتار خودش می‌کند. هنگامی که وی در خواب به سر می‌برد، یک بختک با دزدیدن بالش خواب او، دنبای جک را برای یک شب به کل تغییر می‌دهد. تنها هدف جک در بازی بازگرداندن بالش خود به تخت خوابش است و بس. جک پسر بچه‌ای ژولیده و صد البته دوست‌داشتنی است. نوع لباس پوشیدن و موهای ژولیده او حالت طنز دوست‌داشتنی‌ای به بازی می‌دهد.

شما بایست موانع را در هر دو نقشه درک کرده و با درنظر گرفتن آن‌ها حرکت خودتان را آغاز کنید. صفحه مانیتور شما به دو قسمت تقسیم می‌شود و با پس زمینه‌ی ای یکسان، دو صفحه از یک اتاق با تغییراتی اندک نمایان می‌شود. این شیوه و گستردگی موانع به دلیل وجود دو صفحه، باعث شده عبور از آن‌ها امری درگیر کننده باشد و سختی چالش‌های بازی چند برابر شود. با استفاده از کلید L-Shift در یکی از صفحه‌ها جک قادر به عبور از داخل موانع می‌شود که از سایر نوآوری‌های کاربردی گیم‌پلی است و موجب شده تا تفکر در مسیریابی و سکوبازی‌ها، افزایش یابد.

In-Between

از نکات مثبتی که در عنوان موفق این سبک به چشم می‌خورد، افزایش آیت‌ها در موازات پیشرفت در مراحل است. بازی در میان نیز از این سیستم بهره‌مند است. مثلاً دوستان آقای بختک که نوعی موانع متحرک هستند و یا مناطق مهی (Foggy Areas) که حرکت شما در محیط‌های بازی را به چالش می‌کشند. بازی دارای پنج فصل است که هر قسمت به طور میانگین دارای ۱۵ مرحله هستند و مدت زمان لازم برای اتمام هر فصل، از تکرار و یکنواختی، جلوگیری کرده. درجه‌ی سختی مراحل نیز متعادل و در حد استانداردهای این سبک است.

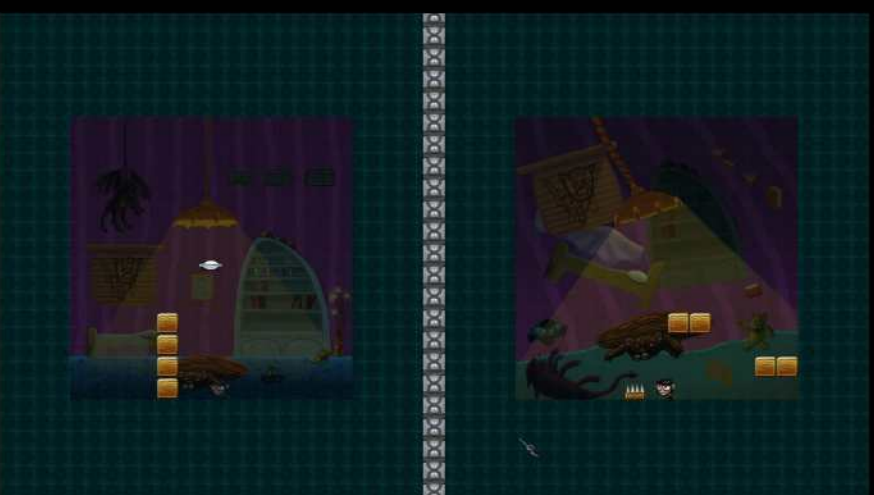
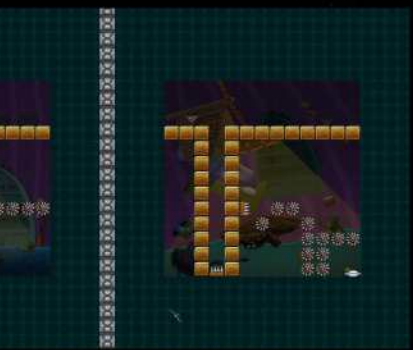


بازی ویژگی‌های تصویری دیگری هم دارد که کمک بزرگی به تیپ‌سازی جک کرده و اندک ویژگی‌های شخصیتی او را به خوبی به تصویر می‌کشد. بختک هم مطابق با تصورات ما از این موجود، چهره و اندامی ترسناک دارد و در عین حال مضحک است. هم چنین در مراحل بعدی با دوستان آقای بختک و دشمنان جدید جک نیز آشنا می‌شویم که آن‌ها هم طراحی تحسین برانگیزی دارند.

بازی در سبک سکوبازی دوبعدی است و مکانیک‌های اکشن ندارد و باید تنها موانع سر راه‌تان را کنار بزنید تا از نقطه ۱ به نقطه ۲ برسید. بهتر است بگویم که نقطه سوم و چهارم را نیز در نظر بگیرید چرا که در میان، چیزی متفاوت را عرضه کرده است. علی‌رغم این که کنترل یک نفر، یعنی جک را برعهده دارید، اما وی به‌طور هم‌زمان و یکسان در دو محیط تقریباً متفاوت جابجا می‌شود.

گرافیک و فیزیک بازی نیز از سایر عوامل بی‌نقص و تحسین برانگیز بازی هستند. این بازی را می‌توانید به راحتی بر روی PCهای خود نصب و اجرا کنید و از آن لذت ببرید. طراحی محیط و جزئیات بازی نیز بی‌نقص و عالی انجام گرفته است. بازی از ۵ تم متفاوت در ترازن با ۵ فصل بازی تشکیل شده است که هر یک از اتمسفری تقریباً تیره و سنگین برخوردارند که البته با چهره‌های طنزگونه‌ی شخصیت‌ها، نوعی تضاد جالب ایجاد می‌کند. متأسفانه طراحی‌ها و شمایل یک گراند‌ها چندان تعریفی ندارند و نسبت به محیط بازی هیچ تبادلی را دارا نیستند. فیزیک بازی نیز تعادل خوبی با روند بازی برقرار کرده و جلوی پیش‌روی شما در بازی را نمی‌گیرد.

جا دارد که از Background بازی نیز انتقادی داشته باشم چرا که در عین ایجاد حائل میان دو صفحه، به دلیل طراحی نه چندان جالبی که خرجش شده، استقبال قابل‌ذکری را بر نمی‌انگیزد.



## نقد و بررسی

زمان جنگ



بررسی و تحلیل یک «ماد» دقت بسیاری می‌طلبد. از طرفی می‌بایست نوآوری‌های بازی و نکات جدید آن بررسی شود، از طرفی دیگر باید توجه داشت که شالوده‌ی اصلی کار حفظ شده و بازی به عنوان اصلی خود وفادار باشد. ماد ایرانی «زمان جنگ» که توسط بسیاری از منتقدین داخلی و خارجی به عنوان یکی از بهترین ماد های کرایسیس شناخته شده است، توسط استودیو «ایدمیک» طراحی شده است. این استودیو که توسط برادران معاوی (مبین و مسعود معاوی) تاسیس شد، در حال حاضر کارمندان بیش‌تری داشته و در حال گسترش است. اما در هنگام عرضه‌ی زمان جنگ، تنها این دو برادر بودند که بر روی این پروژه کار کردند. داستان زمان جنگ پس از اتفاقات Warhead به وقوع می‌پیوندد. جایی که گروه‌بان سایکو به جزیره بازمی‌گردد تا با باقی مانده کراه‌ی‌ها مبارزه کرده و جزیره را از شر آن‌ها خلاص کند. البته فقط کراه‌ی‌ها دشمن شما نیستند، بلکه ربات‌ها و بیگانه‌ها نیز در بازی حضور دارند. داستان بازی با وجود سادگی و سراسرت بودن، ریتم سریع و قابل قبولی دارد. البته این ریتم سریع، باعث نمی‌شود تا از سادگی‌ها و ضعف‌های ریز و درشت بخش داستانی بازی بگذریم. به طور کل داستان بازی بهانه‌ای برای وصل کردن بخش‌ها و محیط‌های مختلف بازی به یکدیگر است و در طول بازی نیز اهمیت چندانی به آن داده نمی‌شود. پس از داستان بازی، گیم‌پلی آن مورد بررسی است. گیم‌پلی بازی معجونی از مکانیک‌ها و اتمسفر اصلی سری و قابلیت کند کردن زمان است. به لطف قابلیتی که تیم ایدمیک به زره سایکو اضافه کرده‌اند، وی می‌تواند علاوه بر قابلیت‌های پیشین لباس نانو، زمان را نیز کند کرده و در حین کند شدن زمان، به دشمنان حمله کند. این کند کردن زمان نه‌تنها به گیم‌پلی و سرعت آن لطمه نمی‌زند، بلکه به لطف بالا رفتن تعداد انفجارهای بازی و هم‌چنین بیشتر شدن آیجکت‌های قابل انفجار در محیط بازی، صحنه‌های انفجار را زیباتر جلوه می‌دهد. نکته‌ی جالب در رابطه با این قابلیت، ترکیب آن با دیگر توانایی‌های زره نانو است.

برای مثال می‌توانید با بالا از بالای یک ساختمان پرش کرده و سپس زمان را کند کنید و بین زمین و هوا به دشمنان تیراندازی کنید. خوشبختانه فیزیک بازی نیز به یاری گیم‌پلی آمده و سبب می‌شود تا حرکات سایکو و دشمنان، مانند نسخه‌های اصلی، طبیعی جلوه کند. البته بازی در بخش گیم‌پلی باگ‌های کوچکی هم‌چون تاخیر در بارگذاری آیجکت‌ها و … را نیز با خود یدک می‌کشد. البته این باگ‌ها به اندازه‌ای نیستند که در ماهیت بازی اختلالی ایجاد کنند. نکته‌ی قابل ذکر دیگر در این بخش، عدم تعادل در هوش مصنوعی است. هوش مصنوعی بازی در درجه‌های سختی پایین به شدت ضعیف و مضحک عمل می‌کند اما در درجه سختی بالا (دلتا) به طرز شگفت انگیزی قدرتمند می‌شوند و در بسیاری از صحنه‌ها از بالاتنس خارج می‌شوند. در کنار این مسائل، پشتیبانی بازی از کنترلر اکس باکس نیز از ویژگی‌های متفاوت بازی در بین عناوین داخلی است که بازی پوشش نسبتا خوبی نیز روی آن دارد. علاوه بر گیم‌پلی، گرافیک بازی نیز با وجود این‌که وام‌گرفته شده از سری اصلی است، اما طراحی بی‌نظیری دارد. گویا برادران معاوی به خوبی با قابلیت‌های کرای‌انجین آشنا هستند و در طراحی مناظر و محیط‌های مختلف، تجربه زیادی به دست آورده‌اند.



در رابطه با صداگذاری و موسیقی بازی نیز نکات بسیاری را می‌توان ذکر کرد. موسیقی متن بازی مستقیما از بازی Killzone 2 گرفته شده و با توجه به آن‌چه در کیلزون دیدیم، نمی‌توان اشکالات چندانی از آن گرفت. متأسفانه سیستم داینامیک موسیقی بازی چندان مناسب نیست و در برخی مواقع وقتی می‌خواهید بازی را مخفی‌کارانه پیش ببرید، هم‌چنان ریتم موسیقی سریع بوده و ضرب آهنگی تند دارد. این مسئله در برخی مواقع به قدری آزاردهنده می‌شود که بازیباز را به قطع کردن موسیقی وادار می‌کند. صداگذاری نیز از نسخه‌ی Warhead وارد این ماد شده و در برخی مواقع ناهماهنگی‌هایی با بازی دارد. به طور کل می‌توان این‌طور نتیجه گرفت که بر روی بخش صداگذاری و موسیقی بازی مانور چندان انجام نشده و تنها برای خالی نبودن این بخش‌ها، موارد ذکر شده از دیگر عناوین به آن اضافه شده‌اند. در پایان تصور می‌کنم که برادران معاوی با طراحی زمان جنگ و به طور کلی استفاده از کرای‌انجین، کار بزرگی انجام دادند و توانستند استانداردهای بازی‌های ساخت داخل را تا حدی تغییر دهند. شایان ذکر است که زمان جنگ ۲ با گسترش تیم ایدمیک و اضافه شدن افراد جدید به آن، در حال توسعه و تولید است.
**امیر گلخانی**



## نقد و بررسی

نجات زمین – گرشاسپ: راز اژدها

این بازی در سبک تیراندازی دوبعدی و “مهاجمان فضایی” (Space Invaders) ساخته شده و شامل چهار مرحله با گیم‌پلی متفاوت است. داستان بازی که فقط از متن‌های ابتدای مراحل مشخص می‌شود از زمانی آغاز می‌شود که یک ماهواره توسط موجودات فضایی به سرقت می‌رود. این موجودات به قصد به دست آوردن منابع زمین در اکثر بخش‌های زمین پخش شده و برای خود پایگاهی تاسیس کرده و هر کسی که مانع کار آن‌ها شود را نابود می‌کنند. وظیفه‌ی ما در بازی، پاکسازی زمین از این موجودات و آزاد سازی مناطق اشغال شده است.

در مرحله‌ی اول شما باید در یکی از نقاط مهم شهر با استفاده از سه دستگاه، تمام موجودات بیگانه را از بین ببرید. در مرحله‌ی بعد باید با رفتن به منظومه‌ی شمسی تمام موجودات بیگانه را نابود کرده و به همین ترتیب ادامه بدهید و زمین را از شر این موجودات پلید کاملا پاک کنید.

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



با کشتن دشمن‌ها از بعضی از آن‌ها سکه‌ای آزاد می‌شود که با گرفتن هر سکه‌ی ۵۰ امتیازی ۱ و هر سکه‌ی ۱۰۰ امتیازی، ۲ واحد به میزان سکه‌ی شما اضافه می‌شود. قبل از این‌که بازی را آغاز کنید بهتر است راهنمای کوتاه بازی را مطالعه کنید، زیرا در هنگام بازی راهنمایی نخواهید داشت و کمی گیج خواهید شد. یکی از مشکلات اصلی بازی (که باعث می‌شود بازی را گاهی اوقات کنار گذاشته و چند روز بعد دوباره به سراغ آن بروید) نداشتن چک پوینت است! اگر شما به آخر مرحله نزدیک شده باشید و ناگهان به دشمنی یا سنگی برخورد کنید باید آن مرحله را از ابتدا آغاز کنید که حسابی روی اعصاب است.

به نظر من آسان‌ترین دشمنان بازی، غول آخرهای آن هستند! زیرا با پرتاب چند موشک و تیر به راحتی از بین می‌روند و مثل سفینه‌های مورب و گلوله‌های آتشین، خطرناک نیستند که برای نجات جان خود لازم باشد عکس‌العمل سریعی نشان دهید.

در هر مرحله با موسیقی متفاوتی روبرو هستیم اما متأسفانه هیچ هیجان خاصی را به شما انتقال نمی‌دهد و به خوبی روی این بخش کار نشده است. صداگذاری بازی بهتر از موسیقی است و هر دشمن و تیری صدای به خصوصی دارد و با عوض شدن دشمن‌ها صداها تغییر کرده و از تکرار جلوگیری می‌کنند.

محیط برنامه‌نویسی، برنامه‌ی Visual Studio 2008 است. زبان برنامه‌نویسی مورد استفاده C# می‌باشد. از کتاب‌خانه‌ی XNA استفاده شده و نرم افزارهای کمکی هم 3DSMax، Paint.NET و … هستند.

**آیدین نوری**



نسخه‌ی نخست گرشاسپ در سال ۸۹ عرضه شد و خیلی‌ها را شگفت زده کرد. هر چند بازی ایرادات زیادی داشت اما در نوع خود بازی قابل قبول و خوبی بود. گرشاسپ: راز اژدها، نام یک بسته‌ی اضافه شونده است که مدتی است منتشر شده است. پس توقع تغییرات محوری را در راز اژدها نداشته باشید.

**(خطر اسپویل داستانی)**
گرشاسپ: راز اژدها، یک پیش در آمد برای نسخه‌ی اصلی است و همان‌گونه که مشهود است، داستان بازی وقایع پیش از گرز ثریت را روایت می‌کند. اگر به یاد داشته باشید در گرز ثریت شما موظف بودید تا میراث‌تان، گرز ثریت را از چنگ دیوان درآورید و پادشاهی سیستان را از نیروهای پلید شیطانی خالی کنید.

در بازی گرشاسپ: راز اژدها چگونگی بدست آوردن گرزثریت توسط خاندان طورگ را می‌بینیم. گرشاسپ و برادرش (اوروخش) راهی جنگلی می‌شوند تا میراث‌شان را بیابند که متوجه می‌گردند عاملی باعث شده تا هیچ دیوی توانایی به دست آوردن آن را نداشته باشد. هم‌چنین اگر پایان گرشاسپ: گرز ثریت را به یاد داشته باشید، پس از نبرد گرشاسپ و هیتاسپ، گرشاسپ سوار بر اژدهایی که برای اولین بار در بازی او را ملاقات می‌کنیم، با گرز به سوی سرنوشت پرواز می‌کند. ممکن است برای شما هم گنگ باشد که چگونه گرشاسپ با این اژدها میانه‌ی خوبی دارد. در راز اژدها پاسخ این سوال را می‌یابید. اژدها همان عامل و نیروی ناشناخته‌ای است که از دست‌یابی هر دیوی به گرز جلوگیری کرده است. همین بزرگ‌ترین نقطه‌ی قوت داستان بازی به حساب می‌آید.

مشکل بعدی بازی در بخش داستانی، شخصیت پردازی نصفه و نیمه‌ی آن است. به نوعی می‌توان بازی را به تک شخصیتی بودن محکوم کرد؛ تنها کارکترهای تعریف شده، گرشاسپ و برادرش و آگوره (دیوی که از سوی هیتاسپ مامور یافتن گرز شده) هستند که در بهترین وضعیت می‌توان از تعداد شخصیت‌ها اعلام ناراضایی کرد. هم‌چنین کاغذهایی در مسیرهای فرعی یافت می‌شود که توسط شخص سومی نوشته شده که او هم زمانی به دنبال گرز بوده است و اطلاعات نسبتا ارزشمندی در اختیارتان قرار می‌دهد.



سازنده: سید سعید حسینی

سبک: De-fender

پلتفرم: PC

اکشن‌های گرشاسپ: راز اژدها، خیلی ساده‌تر و جمع و جورتر از اسطوره‌های این سبک مانند خدای جنگ و کستلوانیا است. چرا که نیازی به خرج افکارتان برای حل معماها ندارید. علاوه بر این محیط جمع و جور و بی جزئیات بازی، یافتن مسیر را راحت کرده است. البته پیچیدگی در یافتن مسیر از استانداردهای این ژانر به حساب نمی‌آید اما در راز اژدها تقریبا چنین چیزی وجود ندارد! اما در زمینه‌ی اکشن بازی دارای گیم‌پلی لذت بخشی است. شاید بتوان اصلی‌ترین عامل ایجاد انگیزه برای اتمام بازی را همین اکشن‌های خوش ساخت بازی بدانیم که البته چندان هم بی‌نقص نیستند. تنها سلاح شما یک شمشیر است و بس! جالب آن است که گرشاسپ با همان شمشیر حاضر به نبرد با اژدها می‌شود و با همین اسلحه، صدها دیو را از بین می‌برد. به همین دلیل می‌توان گفت که اکشن‌ها تنوع ندارند و عدم مبارزه با غول آخرها هم این یکنواختی اکشن‌ها را تشدید کرده است. البته تفاوت در سطح قدرت دیوها کاملا مشهود است ولی کوتاه و آسان بودن بازی، این تعادل قدرت در دشمن‌های بازی را به هم می‌زند. شاید بتوان اضافه شونده بودن بازی را توجیه کوتاه‌ی گیم‌پلی دانست اما از سایر ایرادات این بخش هم نمی‌توان چشم‌پوشی کرد. بازی با استفاده از موتور گرافیکی In-House که با بهره گیری PhysX و OGRE 3D و Open AL است، ساخته شده. با توجه به شرایط بازی‌سازی در کشور، توقع یک گرافیک فنی بی‌نظیر را نداشته باشید. نورپردازی‌های بازی هم در سطح تحسین برانگیزی قرار دارند و پیشرفت در این زمینه نسبت به نسخه‌ی قبل مشهود است.



بازی در بخش صداگذاری آن طور که باید قوی ظاهر نشده و می‌شد با بهره گیری از عوامل صوتی محیط بازی، صداگذاری بی‌نظیری را شاهد باشیم. اما در مقابل، بخش موسیقی رضایت بخش عمل کرده و موسیقی اساطیری ایرانی، انگیزه‌ای برای جلو بردن بازی است.

و در آخر، هم‌چنان گرشاسپ بازی معروفی است که پتانسیل بالایی در ژانر خود دارد از این رو، امیدوارم سازندگان با درس گرفتن از ایرادات نسخه قبلی، گرشاسپ را به یک بازی مثال زدنی تبدیل کنند.
**بهزاد شعبانی**

## نقد و بررسی

### قتل در کوچه‌های طهران

کارآگاه‌ها؛ مردانی با کلاه شاپو و بارانی که در کوچه‌های تاریک به دنبال سرنخ قتل‌های مرموز هستند. بله، بازی قتل در کوچه‌های طهران، داستان چنین کارآگاه و چنین ماجرای را روایت میکند.

این بار کودکانی خردسال گرفتار سلسله قتل‌های زنجیره ای به دست قاتلی سنگدل میشوند. کشتار زنجیره وار این بچه‌ها به بدترین شکل ممکن انجام میگردد و مردم را نگران کرده است. محلات پایین شهر از این قاتل ترس دارند و طهران قدیم همراه با روزنامه‌هایی که هر کدام سعی دارند، قتل را گردن دولت یا حزب رقیب بیندازند در تشویش به سر میرسد. رییس امنیه، سرهنگ نصیری، پرونده را به یکی از بهترین نیروهایش، کارآگاه افشار میسپارد. اینجاست که در پرونده ای که به ظاهر هیچ‌گونه سرنخی ندارد، کم کم ردپاهایی از سیاست و وحشت دیده میشود...



اکثر بازی‌های ماجرای که تمی کارآگاهی دارند خط داستانشان مشابه با این بازی است. قتلی صورت میگیرد و کارآگاه زنده ای پرونده را در دست میگیرد. اما این ایده هنوز هم جذابیت خاص خودش را داراست و میتواند مخاطب مشتاق را همراه کند و او را به دل یک ماجرای اشاره/کلیک ببرد. داستان به طرز غافلگیری حرفش را سر راست میزند و لقمه را دور سرش نمیبیچاند. خشونتی که باید را نشان میدهد و از الگوهای ثابت هم کمی جلوتر میرود. به زبان ساده، بازی دل نازک نیست و رو در رو توضیح میدهد که شخصی که میخواهید ردش را بزیند چگونه آدمی است. از این حیث، میتوان بازی را موفق دانست زیرا دیگر بازی‌های ماجرای صراحت خاصی به خرج نداده و به پلات‌های بسیار کوچک اکتفا میکنند. اما باز هم نمیتوان از ضعف در شخصیت پردازی داستان و خلق شخصیت‌های تخت و تک بعدی گذشت. شخصیت اصلی داستان ما، آقای افشار از تیپ یک کارآگاه به دنبال حقیقت و وظیفه شناس جلوتر نمی‌رود و این خیلی بد است!

اگر از داستان بگذریم و گیم‌پلی را بررسی کنیم، میتوانیم به نکات بهتری در مورد این عنوان برسیم. طبق الگوی اصلی سبک، در هر مرحله باید محیطی را زیر و رو کنید، سرنخ‌هایی که احتمال میدهد به پرونده‌تان مربوط است بررسی کنید و با شخصیت‌های دیگر صحبت کنید. البته صحبت کردن با شخصیت‌های دیگر از صحبت‌های دو طرفه‌ی مرسوم در بازی‌های ماجرای سطح پایین‌تر است و فقط داستان را پیش میرود و هیچ مصرف جانبی دیگری ندارد. معماها در بازی‌های ماجرای بخش قابل توجهی از گیم پلی را دربر میگیرند و این که سازنده بتواند از پس این بخش به خوبی برآید، نصف کار را انجام داده است. "قتل در کوچه‌های طهران" از معماهای متوسطی بهره میبرد. نمیتوان نکته جدیدی در آن‌ها پیدا کرد و بیش‌ترشان در ماجرای های دیگر دیده شده اند.

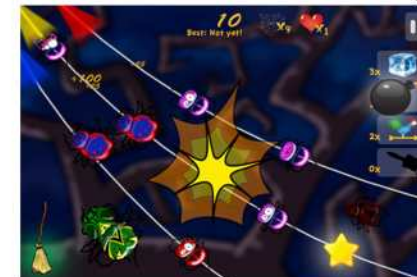


اما میتوان این معماها را برای بازی‌کننده ایرانی، مناسب دانست و شاید از چشم این مخاطب، ضعفی برای بازی به حساب نیاید. طراحی این معماها نیز کمی عجیب به نظر میرسد و آنچنان که انتظار می‌رفت، کمکی به درگیر شدن مخاطب با بازی نمی‌کند. مثلا دوز بازی کردن با یک سرایدار هیچ وقت نمیتواند از طرف یک کارآگاه منطقی به نظر برسد، میتواند؟! موتور گرافیکی WinterMute برای بازی‌های

ماجرایی موتوری مناسب به نظر میرسد. "قتل در کوچه‌های طهران" با استفاده از همین موتور پایه توانسته محیطی در خور انتظار برای مخاطب به وجود بیاورد. تا جایی که داستان اجازه میداده، محیط‌های متنوعی در بازی گنجانده شده است. از مکان‌های اداری گرفته تا نگران‌های تاریخی را میتوان در این بازی یافت و اگر وجود ندارد. اما طراحی شخصیت‌ها مثل طراحی محیط با سلیقه انجام نشده است. اگر از خود کارآگاه افشار شروع کنیم، جذابیت خاصی در شخصیت و ویژگی‌های او نمی‌یابیم. جالب اینجاست که در میان پرده‌های کار شده بازی (که از بهترین بخش‌های "قتل در کوچه‌های طهران" هم به حساب می‌آید) مردی میانسال با محاسن سفید را میبینیم که شخصیت بهتری را نشان میدهد و در بازی با کارآگاه افشاری متفاوت روبرو میشویم. یعنی کارآگاه افشاری که در میان پرده می‌بینیم با آنی که در بازی هدایتش می‌کنیم زمین تا آسمان فرق دارد. ای کاش روی طراحی شخصیت‌ها و انیمیشن حرکات‌هایشان کار بیشترتری انجام میشد تا از لحاظ گرافیک هم با محصولی بهتر روبرو باشیم، اما با همین مشکلات هم گرافیک بازی قابل قبول است و میتوان آن را از نکات مثبت بازی به شمار آورد. اما آخرین بخش و برگ برنده "قتل در کوچه‌های طهران" را میتوان صداگذاری و موسیقی آن نامید. موسیقی تا حد امکان برگرفته از نواهای ایرانی ساخته شده و ریتم خوبی به داستان و بازی داده است. اما از لحاظ تعداد قطعات موسیقی میشود روی این قسمت خرده گرفت. تعداد کارهای پخش شده در بازی خیلی کم است و قطعات پخش شده خیلی زود تکراری میشوند. وقتی نام دوبلور کاربلدی چون آقای "بهرام زند" پشت این بازی حک شده باشد، میشود حدس زد کار صداگذاری "قتل در کوچه‌های طهران" با هر سلیقه‌ای جور در خواهد آمد. صدایشکی شخصیت اصلی داستان، کارآگاه افشار بر عهده‌ی بهرام زند بوده که به شدت به این شخصیت می‌خورد و ارزش کار را دوچندان میکند. صدایشه‌های شخصیت‌های جانبی نیز در سطحی بالا کارشان را انجام میدهند و مطمئن باشید که از این نظر راضی خواهید بود. "قتل در کوچه‌های طهران" عنوانی است که جدا از اشکالاتی که دارد، تجربه‌ای نو برای این سبک در ایران است و با گرافیکی قابل قبول و صداگذاری حرفه‌ای‌اش، میتواند داستانی به دور از کلیشه‌های معمول را تحویل طرفداران بازی‌های ماجرای بدهد. **قاسم نجاری**



این روزها و با توجه به بازار بسیار داغ گوشی‌های هوشمند، بازی و برنامه‌های سرگرم کننده‌ی زیادی برایشان منتشر می‌شود. در این بین شاهد ساخته شدن بازی‌های ایرانی نیز بوده‌ایم که اکثر آن‌ها توسط سازندگان مستقل و به تنهایی ساخته شده‌اند. اما استودیوی "تانگو گیمز" مدتی است که شروع به ساخت بازی و برنامه‌هایی با کیفیت برای گوشی‌های هوشمند کرده است.



خوش‌بختانه تیم سازنده تنها به ساخت بازی برای گوشی‌های اندرویدی بسنده نکرده و می‌توانید معاون این استودیو را نیز به راحتی روی آی‌فون و آی‌پد خود اجرا کنید. جدیدترین عنوان این استودیو که برای اندروید و iOS منتشر شده، "راه عنکبوتی" (Spider Way) نام دارد. بازی از جایی شروع می‌شود که چند عنکبوت به یک جشن دعوت می‌شوند. اما متأسفانه عنکبوت‌های شیطنی از راه رسیده و مانع از رفتن آن‌ها به محل برپا شدن جشن می‌شوند. حال شما وظیفه دارید با توجه به تارهایی که در میان راه وجود دارند عنکبوت‌های مورد نظر را به این جشن برسانید. در هر مرحله ۳ تار وجود دارد و هر کدام از آن‌ها با رنگ‌های قرمز، زرد و آبی مشخص شده‌اند. عنکبوت‌هایی که روی صفحه ظاهر می‌شوند دارای یکی از رنگ‌های بالا هستند و شما باید هر کدام از عنکبوت‌ها را به درستی به جایگاه مورد نظر هدایت کنید. هدایت عنکبوت‌ها در ابتدای مراحل بسیار ساده است و تنها باید با توجه به ویژگی‌های لمسی گوشی جایگاه درست عنکبوت مورد نظر را مشخص کنید. هر چه مراحل ابتدایی بازی را بگذرانید و به مراحل بالاتر برسید، با چالش‌های سخت‌تری روبه‌رو خواهید شد.

سرعت عبور عنکبوت‌هایی که باید هدایت کنید بیش‌تر خواهد شد و دشمن‌های جان‌سخت‌تری نیز سد راه شما خواهند شد و برای کشتن‌شان باید بیش‌تر از گذشته به آن‌ها ضربه بزنید. دشمن‌های بازی چندان مشکل‌ساز نیستند، اما زمانی که در مراحل بالاتر بازی تعدادشان افزایش پیدا کند، از بین بردن آن‌ها اندکی وقت‌گیر خواهد شد. در طول مراحل بازی، می‌توانید چند آیتم را بدست بیاورید و از آن‌ها برای از بین بردن دشمن و یا سریع‌تر کردن عملیات هدایت عنکبوت‌ها بهره ببرید. یکی از این آیتم‌ها بمب است و در مواقعی که تعداد دشمن‌ها بالا رفته باشد می‌توانید با استفاده از آن همه‌شان را نابود کنید. آیتم پرستفاده‌ی دیگر، قلم‌موی رنگی است. هر زمان که از این قلم‌مویا استفاده کنید مقصد هر سه تار تنیده شده یکی می‌شود و از آن به بعد می‌توانید بدون هیچ عجله و استرس خاصی عنکبوت را به هر یک از تارهایی که دوست دارید هدایت کنید. روند گیم‌پلی همان‌طور که گفته شد کاملاً مناسب قابلیت یک گوشی هوشمند ساخته شده و بازی‌کننده در سراسر ۵۰ مرحله‌ای که برای آن در نظر گرفته شده احساس خستگی نمی‌کند. موسیقی و افکت‌های صوتی با جو و محیط بازی هماهنگی مناسبی



دارند و کاملاً حس طنز و فانتزی را منتقل می‌کند. محیط‌های شاد و طراحی گرافیکی نیز برای یک بازی با سبک پازل در سطح خوبی است و در میان بازی‌های ایرانی که تا به حال برای گوشی‌های هوشمند منتشر شده‌اند یک سرگردن بالاتر قرار گرفته است. عنوان راه عنکبوتی را از هر لحاظی می‌توان کم‌تقص معرفی کرد، اما متأسفانه تنها یک زبان برای دیالوگ‌های متنی درون و حتی متوی کاربری بازی در نظر گرفته شده است. زبان انگلیسی تنها حق انتخاب شما است و برای یک بازی که توسط تیم سازنده‌ی ایرانی ساخته شده است چندان مناسب نیست و بهتر بود برای افزایش جذابیت بازی در میان بازی‌کننده‌های ایرانی، زبان فارسی نیز به بازی اضافه می‌شد. شاید انتشار جهانی بازی در فروشگاه‌های Play Store و App Store بهانه‌ای برای کفایت کردن به زبان انگلیسی باشد. عنوان Spider Way نه تنها در میان بازی‌های ایرانی، بلکه در مقایسه با بازی‌ها و نمونه‌های خارجی هم موفق و سربلند است. امیدواریم که استودیوی تانگو گیمز در آینده بتواند بسیار موفق‌تر از حال عمل کرده و با رعایت چند نکته‌ی جزئی جایگاه خوبی در بازار بازی‌ها و برنامه‌های گوشی‌های هوشمند برای خودش دست و پا کند. **امین شیروانی**



بازی "گره‌ی قجری" یکی از آن معدود بازی‌های خوش ساخت ایرانی است که وقتی سرگرم‌اش می‌شوید گذر زمان را کاملاً فراموش کرده و در اتمسفر و جو فوق‌العاده آن غرق خواهید شد. یک بازی کاملاً ساده و به دور از هیاهوی بازی‌های امروزی که تنها توجه‌شان به جلوه‌های گرافیکی و صوتی آن‌چنانی است. گره‌ی قجری را در حال حاضر می‌توان یکی از بهترین نمونه‌های بازی‌های اشاره و کلیک چه در سطح جهانی و چه در سطح بازار نه چندان پربر بازی‌های ایرانی دانست. بد نیست بدانید که ایده‌ی اصلی و کلی بازی برگرفته از یکی از انیمیشن‌های جالب استودیوی هورخش است. استودیویی که تا به امروز همکاری‌های بسیاری با رسانا شکوه کویر (شرکت سازنده گره‌ی قجری) داشته و فعالیت‌های هنری بازی جدید رسانا شکوه کویر (یعنی صدای فراموش شده) راهم عهده دار است.



داستان گره‌ی قجری از این قرار است: براساس مستندات تاریخی (!) ناصرالدین شاه بر بستر بیماری است و هیچ دارویی هم بر درد بی‌درمان او دوا نیست. روزی گره‌ی بازگوش یکی از بانوان حرمسرا وارد اتاق همایونی می‌شود و از قضا در اتاق نیز پشت سرش بسته می‌شود! حیوان زبان بسته که راهی برای فرار نمی‌یابد کنار بستر ناصرالدین شاه جاخوش می‌کند و بعد از مدتی چند بچه گربه می‌زاید! حال نکته‌ی جالب داستان این است که ظاهراً در آن زمان خرافه‌ای وجود داشته که بر اساس آن اگر گربه‌ای زایمان خود را بر بستر بیماری انجام دهد شخص بیمار بدون شک درمان خواهد شد و جالب‌تر این‌جاست که ناصرالدین شاه هم واقعا بهبود می‌یابد. گره‌ی بدبخت (یا خوشبخت) هم در این بین تبدیل می‌شود به سوگلی دربار و حیوان مورد علاقه‌ی ناصرالدین شاه! استارت بازی از جایی است که این گره‌ی فلک‌زده به همراه بچه گره‌ی خوشگل‌اش زیر باران گیر افتاده است و بچه هم بسیار گشته است.

وظیفه شما از همین‌جا شروع می‌شود. شما باید هرطور شده گربه را وارد دربار همایونی کنید و در عین حال به دنبال کمی غذا برای بچه گره‌ی معصوم بگردید. بار اصلی داستان، دیالوگ‌ها و مونولوگ‌ها بر دوش راوی بسیار حرفه‌ای بازی است. شیوه‌ی روایی بازی ممکن است برای بسیاری از شما عجیب، نامتعارف و البته خنده دار باشد چرا که راوی، داستان را با بهره‌گیری از لهجه (و در معدود مواقعی به زبان) بسیار شیرین آذری بیان می‌کند که نوعی حس غافل‌گیری توأم با جذابیت به بازی بخشیده است.



گیم‌پلی گره‌ی قجری مثل تمام بازی‌های هم‌سبک تنها با موس و با کلیک بر آیتم‌های تعامل‌پذیر محیط صورت می‌گیرد. در ابتدا تنها آزادی عمل شما حرکت به اطراف و کارهای پیش پا افتاده و معمولی است اما به محض این که مدتی بگذرد تازه جذابیت‌های اصلی بازی نمایان می‌شوند و این جذابیت‌ها چیزی نیستند جز معماهای منطقی و سرگرم‌کننده‌ی بازی. فقط برای این‌که با معماهای بازی آشنا شوید مثالی می‌زنم از یکی از مراحل جذاب بازی که در آن گره‌ی قجری می‌خواهد با ناصرالدین شاه صحبت کند اما نمی‌تواند، پس تصمیم می‌گیرد از طریق طوطی شاه (که کمی زبان آدمیزاد حالی‌اش است!) منظور خود را به شاه برساند و در یک مینی گیم بسیار خلاقانه شما باید اصوات گره‌ی قجری را با اصوات طوطی هماهنگ کنید.

نکته‌ی مثبت گره‌ی قجری نسبت به سایر بازی‌های رسانا شکوه کویر از جمله "شیطنت‌های علیمردان خان" این است که تا حد امکان از طنزهای عمیق‌تری استفاده شده و دیگر تنها به صحنه‌های اسلپ‌استیک (نوعی کمدی که با حرکات نسبتاً خشن و با به آشوب کشیدن صحنه با استفاده از آیتم‌های محیطی صورت می‌گیرد) بسنده نشده است. البته در مراحل نهایی بازی شاهد مقارنی طنز اسلپ‌استیک هستیم اما این‌بار به اندازه‌ی متعادل‌تر و با بار هیجانی و طنز بیش‌تر!

گرافیک و صداگذاری نیز از بخش‌های خارق‌العاده‌ی گره‌ی قجری هستند که حرف‌های زیادی برای گفتن دارند. اولین نکته‌ای که از همان لحظه‌ی اول توجه همه را به خود جلب می‌کند استفاده‌ی به‌جا و فوق‌العاده‌ی تیم هنری رسانا شکوه کویر از تایپوگرافی (هنر استفاده از حروف و کلمات برای پدید آوردن آثار هنری) در طراحی محیط است. در کنار این، طنزهای نسبتاً بوج‌گرایانه‌ی (!) نویسنده و کارگردان بازی که در محیط پیاده شده‌اند (مانند وجود کافی‌نت، PSP، کولر آبی و...) را هم اضافه کنید تا متوجه شوید با چه بازی‌ی مشنگی طرف هستید! از دیگر ویژگی‌های منحصر به‌فرد گره‌ی قجری استفاده از عوامل متحرک در صحنه است که جلوه و روح بسیاری به بازی بخشیده است. عواملی مانند باران، آب و ماهی داخل حوض و...



### سخن آخر:

شاید مدتی از عرضه‌ی گره‌ی قجری گذشته و کمی قدیمی شده باشد اما هم‌چنان یکی از جذاب‌ترین بازی‌های اشاره و کلیک است. شاید اگر این بازی را در کنار سایر بازی‌های بزرگ خارجی قرار دهیم حرف‌چندانی برای گفتن نداشته باشد اما مسلماً گره‌ی قجری گامی بلند به سوی موفقیت بازی‌سازی ایران در میادین بین‌المللی است. **شایان ضیایی**





مریضی است دیگر! کاری نمی‌شود. این مرض از آن دسته امراض مزمن است که هنوز راه درمانی برای اش پیدا نشده است. راجع به مرض MMO حرف می‌زنم. فقط کسانی که دچار این مرضی شده باشند می‌توانند حرف من را درک کنند. این روزها بازی‌سازها مواد لازم برای این مرضی را به صورت رایگان در اختیار مشتریان قرار می‌دهند و بعد از آن‌ها می‌خواهند که پول بدهند. مدل کاسی بسیار خوبی است که از قدیم و ندیم کارایی داشته و هنوز هم دارد. اگر شما هم جزو آن دسته از افراد هستید که موقع کار کردن، فیلم تماشا کردن، موسیقی گوش کردن، چرخیدن در اینترنت، خواندن اخبار، چت کردن و حتی بازی کردن (!) با PC همیشه یک مرورگر باز دارید که یکی از تب‌های آن همیشه روی‌اش نوشته Asmandez II، حتما این مرضی و عوارض آن را کاملا می‌شناسید. البته می‌شود افتخار کرد که این بار دچار یک مرضی صد در صد وطنی شده‌ایم!



مثل همیشه همه چیز با کلیک بر روی یک دکمه‌ی Join Now آغاز می‌شود. پس از ورود به آسمان دژ و دیدن یک میان‌برده‌ی مختصر و مفید با موسیقی دیجیتالی وارد کهکشان می‌شوید. جنگ بین انسان‌ها و روبات‌ها تمامی ندارد. آسمان دژ از همان اول قدرت فنی اش را به رخ مخاطب می‌کشد. بازی با قدرت HTML5 در مرورگر شما اجرا می‌شود و هیچ مشکلی ندارد. این که شما بتوانید با سرعت اینترنتی که جی‌میل را باز نمی‌کند و سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را با ۵ دقیقه تأخیر بالا بیاورد آسمان دژ بازی کنید یعنی تیم فنی کارش را به بهترین نحوه انجام داده است. هر چند هر از گاهی عبارت Disconnected وسط صفحه نقش می‌بندد و ضد حال می‌زند. اما اگر MMO باز باشید می‌توانید با یک مقایسه با دیگر عناوین معروف این سبک برتری فنی آسمان دژ را ببینید.



شیب منحنی یادگیری آسمان دژ کم است. یعنی اگر این کاره نباشید مدت زیادی طول می‌کشد که بتوانید با دنیای این بازی و متغیرهای تمام‌شدنی آن ارتباط برقرار کنید. شاید این موضوع برای کسانی که MMO باز باشند یا به طور خاص آسمان دژ ۱ بازی کرده‌اند چندان آزاردهنده نباشد. اما آسمان دژ ۲ در برخورد با تازه‌واردها کمی خشن است. مراحل آشنایی شما با منوهای ساخت و ساز و منابع خیلی سریع تمام می‌شوند و اگر به حرف بازی گوش بدهید و پروفایل‌تان را خیلی زود افتتاح کنید احتمالا خیلی زود در بخش «گزارش‌ها» آمار حمله و شکست خوردن تان را می‌بینید. با این حال از آن‌جایی که شکست در مراحل اولیه‌ی بازی‌های MMO هزینه‌ی چندانی برای کاربر ندارد و از طرفی هم باعث می‌شود خیلی زودتر به خودش بچیند و قوانین بازی را یاد بگیرد می‌شود از این ایراد چشم‌پوشی کرد.



نزدیک به ۵ تا ۱۰ ساعت زمان لازم است تا با تک‌تک آیکن‌هایی که در صفحه می‌بینید آشنا بشوید. سپس با مکانیک‌های پایه‌ی بازی نظیر مدیریت کردن منابع انسانی و صنعتی خو می‌گیرید و در همان حین مجبور به شرکت در نبردهای مختلف می‌شوید. کهکشان بسیار بی‌رحم است و از آن بی‌رحم‌تر همسایه‌های شما در این کهکشان عظیم هستند! این همسایه‌ها که تشکیل شده‌اند از دوستان و خانواده و کاربرهای دیگر حتی یک لحظه هم شما را آرام نمی‌گذارند.



برای دوام آوردن در کهکشان به منابع نیاز دارید و برای داشتن منابع زیاد قلمروتان باید بزرگ باشد. این قانون، جنگ را غیرقابل اجتناب می‌کند. برای زنده بیرون آمدن از مبارزه‌ها یا باید زمان و حوصله‌ی زیادی داشته باشید یا پوینت‌های بی‌پایان. این یعنی یا باید از زمان‌تان هزینه کنید یا از پول‌تان! طراحان بازی هم برای ضد حال زدن به شما پوینت‌های فروشی را در مقدارهای نامتعارف عرضه می‌کنند تا مثلا وقتی خواستید ۲۰ پوینت برای ساخت سریع‌تر ساختمان‌های تان بخرید و ببینید بازی یا ۱۹ پوینت به شما می‌فروشد یا ۵۰ پوینت حسابی حال‌تان گرفته بشود! البته واحدهای جنگی بازی بسیار بالانس‌تر و بهتر از نسخه‌ی قبلی بازی هستند به همین دلیل می‌توانید از تجربیات‌تان در بازی‌های استراتژی دیگر برای پیروزی کمک بگیرید. برای کسانی که خیلی اهل پول خرج کردن در بازی‌های فریمووم نیستند باید بگوییم که آسمان دژ ۲ را می‌توانید بدون پول خرج کردن بازی کنید. اما میزان بیش‌تری تلاش و وقت باید صرف آن کنید. بیش‌تر از دیگر بازی‌های استراتژی MMO.



از نظر بصری آسمان دژ ۲ واقعا زیباست. از همان منوی اصلی بازی که اولین لحظه‌ی برخورد شما با آسمان دژ ۲ است تا ۲۰۰ ساعت بعد از ورود به کهکشان، هم‌چنان می‌شود از زیبایی بصری آن لذت برد. واسط کاربری فوق العاده حرفه‌ای و زیبا طراحی شده. علاقه‌مندان به فیلم‌ها و بازی‌های علمی تخیلی از دیدن واسط کاربری آسمان دژ ۲ سیر نخواهند شد. سایدبارها، منوها، آیکن‌ها و دیگر عناصر واسط کاربری همگی مطابق سلیقه‌ی علمی تخیلی بازها هستند. اوج زیبایی طراحی واسط کاربری را می‌توان در بخش نقشه‌ی کهکشان دید.

اولین چیزی که با ورود به سیاره‌ی تان می‌بینید درخت‌های عجیب و غریب و طبیعت فانتزی بازی است. کاراکترها، روبات‌ها، وسایل جنگی و سازه‌ها همه در این فضای علمی تخیلی فانتزی به خوبی کنار هم نشست‌اند و یکپارچگی خوبی در طراحی مفهومی آن‌ها دیده می‌شود. متحرک بودن واحدها و سازه‌ها به باورپذیر بودن این فضای کمک بیش‌تری کرده است. کسانی که اهل استراتژی‌های MMO باشند می‌دانند که دیدن سازه‌های متحرک در بازی‌های تحت مرورگر اتفاق رایجی نیست و باز هم توانایی فنی تیم سازنده‌ی آسمان دژ به تیم هنری کمک کرده تا محصولی منحصر به فرد داشته باشند. اگر تا به حال آسمان دژ را امتحان نکرده‌اید حتما یک بار به سراغ‌اش بروید. ثبت نام کردن و شروع بازی هیچ هزینه‌ای برای تان ندارد ولی در عوض شما را با دنیای کاملا جدید آشنا می‌کند. آسمان دژ ۲ بهترین و حرفه‌ای‌ترین بازی‌ای است که تا به حال در ایران ساخته شده و موفقیت آن در دنیا نشان می‌دهد که وقتی یک تیم مجرب با برنامه‌ریزی و مطالعه‌ی کافی دست به تولید بازی بزنند نتیجه چیزی جز «عالی» نخواهد بود.

سید طه رسولی



ZONA HAWK ASMANDEZ II

## نقد و بررسی

### هبارزه در خلیع عدن



با این‌که معتقدم «هبارزه در خلیج عدن» پا را فراتر از یک بازی استاندارد سبک خود، با حداقل ضروریات نمی‌گذارد، اما در مقایسه با دیگر عناوین ساخته‌ی داخل، خیلی هم خوب است! وقتی به این بازی نگاه می‌کنیم و پیشرفت‌های حاصل نسبت به بازی‌های پیشین را می‌بینیم، بیش از همه زحمات تیم سازنده در نظرمان متبلور می‌شود. «هبارزه» یک بازی اکشن اول شخص استاندارد است که درست بر خلاف پیشینیان خود به درد بازی کردن می‌خورد.

بازی قبل از آموزش مکانیک‌های گیم‌پلی با یک مقدمه‌ی چند دقیقه‌ای شروع می‌شود که قرار است دلیل انجام عملیات را به مخاطب نشان بدهد. فضاسازی به خوبی انجام گرفته و شما نمی‌دانید دشمنان با چه زبانی حرف می‌زنند. اما هدف مشخص است. با این‌که با وجود ضعف در طراحی مرحله باید یکی دو بار در تیررس دشمن قرار زنند، اما مجبور به آغاز مجدد مرحله شوید، اما همین هم کفایت می‌کند. البته به محض تمام شدن این مرحله‌ی کوتاه، یک سرخط درشت از بازی داریم که با یک ویدیوی کوتاه و مستند ادامه پیدا می‌کند و می‌شود کل داستان بازی! که در ادامه با اتفاقات کامل می‌شود و روایتی در حد فیلم‌های دفاع مقدس به دست می‌دهد.



بازی‌های هم‌سبک امروزی در سطح جهانی، حتماً چند نکته را رعایت می‌کنند که «هبارزه» برای عالی بودن ملزم به رعایت آن‌ها بود؛ اما نکرد. بازی در نگاه اول، بسیار کوتاه است. و دلپیش هم همین روایت یک بعدی است. ما تنها یک عملیات را می‌بینیم که شاید مدت زیادی به طول انجامیده، اما بیش از ۳ ساعت نمی‌شود آن را وارد بازی کرد. این‌که بازی کوتاه است به بازی یک ریتم تند داده و باعث شده لذت تیراندازی به دشمنان ادامه‌دار شود و شما را پای بازی نگاه دارد.

سازنده: امیتیس

بازی رایان

ناشر: اربطان بیست پویا

سبک: اکشن، اول شخص

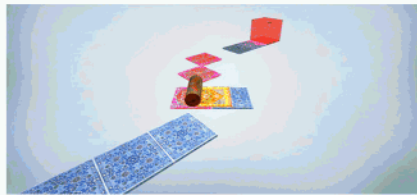
پلتفرم: PC

۶/۵

## نقد و بررسی

### فرش – سیاووش

دیگر برایمان عادی شده است که در تمامی نقدها، پیش نمایش‌ها و به طور کل مطالبی که برای عناوین ساخت داخل به رشته‌ی تحریر در می‌آیند، از عدم مقایسه‌ی بازی‌ها با نمونه‌های خارجی بخوانیم و عناوین ایرانی را تنها محدود به مقایسه با چند بازی هم‌سبک داخلی کنیم.



در رابطه با عناوین مستقل این موضوع تا حدی متفاوت است و می‌توان با توجه به اهمیت عنصر خلاقیت در این عناوین و یکسان بودن نسبی امکانات بازی‌سازان مستقل در سراسر جهان، مقایسه‌ای نسبی بین این بازی‌ها صورت داد. بگذارید واضح‌تر بگویم. متنی که در ادامه و در رابطه با ساخته‌ی جدید مهدی بهرامی، «فرش» نوشته می‌شود، حاصل مقایسه‌ی این عنوان با عناوین هم‌سبک خارجی بوده و کم‌تر لطافتی در نگارش آن صورت گرفته است. بازی با موسیقی بی‌نظیری آغاز می‌شود. به طور کل موسیقی یکی از مواردی است که در بسیاری از عناوین

مستقل کم‌تر به آن توجه می‌شود و در بسیاری از بازی‌ها، قربانی گیم‌پلی و یا ایده‌ی اصلی سازنده می‌شود. «فرش» نه تنها به موسیقی و زیبایی صوتی آن توجه کرده، بلکه به هماهنگی آن با اتمسفر و ایده‌ی کلی بازی نیز، نیم نگاهی داشته است. البته باید تکراری شدن موسیقی بازی را نیز مدنظر داشت، اما برای یک عنوان مستقل و در این سطح، موسیقی بازی، زیبایی خود را از دست نداده و می‌تواند تا پایان روند بازی، آن را به خوبی پوشش دهد. به طور قطع مهم‌ترین عامل موثر در موفقیت یک عنوان مستقل (و به طور کل هر عنوان دیگر) روند بازی یا گیم پلی آن است. مکانیک‌های اصلی فرش، بسیار ساده بوده و حتی در نگاه اول چندان جذاب هم به نظر نمی‌رسند. شما کافی است تا یک فرش را در کاشی‌های آبی رنگ پهن کرده و سپس لول کنید. اینجاست که هنر مهدی بهرامی در طراحی مرحله خودنمایی می‌کند. وی با ترکیب این مکانیک ساده با چند المان آشنای سبک پازل، یکی از زیباترین و در عین حال دشوارترین پازل‌های موجود در بین عناوین مستقل را خلق کرده است. المان‌های آشنای یاد شده، در حقیقت موانع (کاشی‌های قرمز رنگ) و سکوی چرخش (کاشی‌های آبی رنگ) را شامل شده و در کنار کاشی‌های آبی، گیم‌پلی بازی را به طور کل وارد قازی متفاوت و مغز آب‌کن(!) می‌کند. به طور کل گیم‌پلی

این سری بازی توانسته با تلفیق بی‌نظیر المان‌های سبک نقش‌آفرینی با داستانی حماسی، محصولی را خلق کند که خواه ناخواه تمامی عناوین سبک نقش‌آفرینی تحت‌تاثیر آن قرار بگیرند. سال گذشته استودیوی بازی‌سازی سورنا که یکی از شناخته‌شده‌ترین استودیوهای داخلی ساخت بازی است، عنوانی را عرضه کرد که مکانیک‌های گیم‌پلی و ساختار کلی خود را وام‌دار عنوان بزرگ دیابلو است. «سیاووش» را نباید به چشم یک دیابلوی دیگر نگاه کرد چون ماهیت خودش را دارد. شاید نحوه‌ی قرارگیری

دوربین یا عناصر تشکیل‌دهنده‌ی گیم‌پلی شبیه به دیابلو باشند، اما این شباهت تنها در ظاهر بوده و بازی، بتانسیل های بسیاری برای اثبات خود به عنوان یک بازی متفاوت دارد. اولین نکته‌ی متمایز بازی، داستان کاملاً ایرانی آن است. داستان کلی بازی با محوریت یافتن وارث سیاووش آغاز می‌شود. فصل افتتاحیه‌ی بازی مناسب است و به خوبی بازیاز را با مکانیک‌های پیچیده‌ی این سبک آشنا می‌کند. متأسفانه بزرگ‌ترین نقطه‌ی ضعف سیاووش در بخش داستانی،تغییر شخصیت اصلی و به نوعی رفت و برگشت بین شخصیت‌های مختلف است. هر یک از شخصیت‌های بازی برای خود پیشینه‌ی تاریخی و اساطیری بی‌نظیر دارند که به راحتی باعث می‌شود شما با آن‌ها ارتباط برقرار کنید.



بازی و خصوصاً طراحی مراحل آن، سرآمد بسیاری از عناوین داخلی و خارجی هم‌سبک است و به خوبی حس یک عنوان پازل را به مخاطب القا می‌کند. تنها نقطه ضعف بزرگ گیم‌پلی بازی، عدم توازن در چالش مراحل است. متأسفانه چالش مراحل از نظر میزان سختی در بازی آن طور که باید و شاید رعایت نشده و این مسئله تا حدی به ضرابهنگ کلی بازی نیز لطمه می‌زند. گرافیک بازی نیز با توجه به طراحی آن با موتور گرافیکی یونیتی و محدودیت‌های این موتور، خوب از آب درآمده است. البته نمی‌توان سادگی بیش از حد و رنگ‌بندی نه چندان زیبای آن را در نظر گرفت، اما به طور کل این بخش نیز بر روی بازی سوار می‌شود و اجازه نمی‌دهد تا بازیباز احساس کمبود بصری کند. طراحی منوهای بازی نیز که در نسخه‌ی نهایی بازی به آن اضافه شد، با وجود سادگی تمی کاملاً ایرانی داشته و از این نظر از بسیاری از عناوین بزرگ و فاخر ساخت داخل نیز بهتر عمل کرده است.

در پایان، پیش‌نهاد بنده این است که بدون هیچ معطلی فرش را بر روی رایانه شخصی و یا تلفن هوشمند خود تهیه کنید و از لحظه لحظه‌ی آن لذت ببرید؛ زیرا شاید تا سال‌ها نتوانیم چنین عنوان خوش‌ساختی را در یک فضای کاملاً ایرانی و با این طراحی مرحله بی‌نظیر، تجربه کنیم.

**امیر گلخانی**

اما وقتی بازی روی شخصیت کینکسرو متمرکز و بازی از دید وی روایت می‌شود، بسیاری از نکات کلیدی گره‌های داستانی از شخصیت قبلی در ذهن شما باقی مانده و سبب می‌شود تا پروسه‌ی آشنایی با شخصیت‌ها و در نتیجه ارتباط برقرار کردن با آن‌ها، دچار اختلال شود. البته یکی دیگر از علل ضعف بازی در زمینه‌ی شخصیت‌پردازی، زمان نسبتاً کوتاه بازی است. سیاووش برای یک نقش آفرینی با ویژگی نقش‌آفرینی‌های غربی کوتاه است و این کوتاه بودن تا حدی به بازی لطمه می‌زند. البته بازی در زمینه‌ی طراحی شخصیت‌های فرعی نیز چندان موفق عمل نکرده و ضعف‌هایی دارد. برای مثال وقتی دیالوگ‌هایی از زبان شخصیت‌های منفی ادا می‌شود، کم‌تر اثری از خشم، خوشحالی و یا دیگر احساسات در آن‌ها می‌بینید. جدای از این مسائل، بازی توانسته داستان کاملاً ایرانی خود را با اتمسفری گیرا ارائه کند و با توجه به تنوع محیطی نسبی موجود در بازی، بخش داستانی تا انتها جذابیت خود را حفظ می‌کند. در کنار بخش داستانی، گیم پلی بازی قابل بررسی است. گیم‌پلی با الهام از دیابلو طراحی شده و به خوبی حس این عنوان جریان‌ساز را به شما منتقل می‌کند. اما در این میان چند عامل وجود دارد که تا حدی تجربه‌ی بازی را زیر سوال می‌برند. اولین مسئله، ساده‌تر شدن بازی نسبت به عناوین هم‌سبک است. برای مثال پس از اجرای جادوها، نوار جادو (مانا) به صورت اتوماتیک پر می‌شود. این مسئله برای یک RPG باز حرفه‌ای بسیار پیش‌پا افتاده است و سبب می‌شود تا از تجربه‌ی این عنوان ناامید شود. علاوه بر این، تمداد دشمنان و نحوه‌ی حمله کردن آن‌ها نیز محدود و این بخش نیز تحت‌تاثیر ساده‌سازی بازی قرار گرفته است.

در تمامی صنایع مرتبط با هنر، عناوینی هستند که جریان ساز می‌شوند و ژانری مشخص به خود بر جای می‌گذارند. از «پدرخوانده» صنعت سینما گرفته تا آثار بی‌بدیل داونچی، همه و همه توانسته‌اند تا در عرصه‌ی خود، انقلابی بزرگ ایجاد کنند. اگر بخواهیم یکی از عناوین جریان‌ساز و صاحب‌سبک صنعت بازی‌های ویدیویی را نام ببریم، قطعاً «دیابلو» یکی از انتخاب‌ها خواهد بود.



گاهی در بازی به خاطر خطی بودن همین هوش مصنوعی مجبورید یک کار را چندین بار تکرار کنید. در مورد دیگری، که از موارد تحت اختیار سازندگان به شمار می‌رود، در صورتی که گلوله‌هایتان به یک بنای شبه تاریخی برخورد کند مجازات می‌شوید و باید بخشی از مرحله را تکرار کنید. این کار مانع از لذت بردن بازیباز از بازی می‌شود و خیلی اتفاق بدی است. سازندگان شاید یادشان رفته باشد که برج ایفل به آن عظمت در جنگاوری نوین ۳ جلوی چشممان فروریخت! بازیباز باید با بازی شما سرگرم شود، بازیباز از صحنه‌های انفجار، تخریب و اتفاقاتی از این دست خوشش می‌آید؛ نه از پیام اخلاقی بی‌جا در میان یک نبرد سنگین!

**سعید زعفرانی**

سازنده: سورنا

پردازش آریا

ناشر: سورنا

پردازش آریا

سبک: RPG

پلتفرم: PC

۷





البته باید توجه کرد مورد تغییر شخصیت بازی با وجود لطمه‌ای که به بخش داستانی می‌زند به خوبی توانسته تنوع گیم‌پلی را بالا ببرد و ارزش تکرار آن را چند برابر کند. اما متأسفانه بازی همچنان ساده است و برای هواداران این سبک، چالش برانگیز نخواهد بود. در رابطه با گرافیک و با توجه به این‌که بازی تماماً محصول داخلی است و زمان زیادی برای طراحی موتور گرافیکی آن صرف شده، می‌توان این‌گونه نظر داد که مخاطبان خود را

همیشه بازی‌های مستقلی هستند که با کمی ایده و انگیزه، افتخارات بزرگی برای خود و کشورشان کسب می‌کنند و از خیلی جهات از بازی‌هایی که هزینه‌های سنگینی صرف ساخت‌شان شده، جذاب‌تر و موفق‌تر هستند. چند ماه پیش، ۳ تن از بازی‌سازان ایرانی بدون هیچ چشم داشت مالی بازی‌ای را در فضای مجازی منتشر کردند که نظرات بسیار خوبی به همراه داشت و امیدهای زیادی برای آینده‌ی بازی‌های مستقل ایرانی ایجاد کرد.



بازی "Rot Gut" یا "اکسیر سیاه" یک بازی دو بعدی اکشن سکویازی پیکسل آرتی است.

داستان بازی راجع به دوران ممنوعیت فروش مشروبات الکلی در آمریکا و استفاده از اکسیر سیاه است و بسیار ساده و روان روایت می‌شود. یک باند مافیایی در کارخانه تقطیر، اکسیری را تهیه می‌کند و توسط آن افرادی را از بین می‌برند و سپس با استفاده از همان اجساد دوباره اکسیر را می‌سازند و گسترش می‌دهند. کارآگاه نقش اول بازی با آن سیگاری که همیشه گوشه‌ی لیش روشن است باید به ماجراجویی پرداخته و پرده از راز این کارخانه مخوف بردارد و آن را نابود کند.

بازی شش مرحله و دو غول آخر دارد. اسلحه‌های بازی فقط به یک بیستل، شات‌گان و تانمی‌گان ختم می‌شود. جزئیات دو سلاح آخر جالب است؛ برد متفاوتی دارند و هنگام شلیک حساسی لگد می‌اندازند و کاراکتر را رو به عقب هل می‌دهند. شما با جمع‌آوری سکه‌هایی که از شلیک به چیه‌ها، صندوقچه‌ها و بشکه‌ها به دست می‌آورید، می‌توانید خط سلامتی خود را افزایش داده و برای سلاح‌های تان خشاب اضافی خریداری کنید یا با پرداخت 5\$ شانس خود را برای دریافت خشاب و سلامتی یا یک



خوشنود خواهد کرد. تنها مشکل وارد بر این بخش رنگ بندی بی‌روح برخی از محیط‌ها و همچنین خالی بودن برخی از آن‌ها از آبجکت‌های مختلف است. در آخر به بخش صداگذاری و موسیقی بازی می‌رسیم.

دو بخشی که از نظر ارزش، دقیقاً نقطه‌ی مقابل یکدیگر هستند. بازی از نظر موسیقی و خصوصاً تم حماسی، یکی از بهترین نمونه‌های داخلی است. موسیقی بازی به خوبی بر روی بازی سوار شده و تجربه‌ی آن را لذت‌بخش

سکه‌ی ناقابل امتحان کنید. حالت دفاعی در بازی برای جلوگیری از برخورد گلوله، با استفاده از پرش امکان پذیر است. ابتدا باید ویژگی‌های دشمن را تشخیص دهید سپس به مقابله با او بپردازید. با کم شدن سلامتی، اطراف صفحه‌ی بازی با افکت خون، قرمز رنگ می‌شود و برای واقعی جلوه دادن احساس برخورد گلوله، خون کادر را محدود می‌کند.

در ابتدای مرحله‌ی اول، استفاده از کلیدها به شکل جالبی به وسیله‌ی تابلوها آموزش داده می‌شود. در بازی خیلی کم شاهد باگ هستیم. به شخصه با یک باگ برخورد کردم که دردرساز نبود و مانع پیشروی‌ام در بازی نشد. اگر به دشمنی که دارد با سرعت به سمت لبه ای می‌آید، در نزدیک آن لبه تیراندازی کنید، دشمن روی زمین افتاده و گیر می‌کند. یا اگر به سرعت به پایین پله‌ای بروید سگی که دنبال شماست می‌افتد و با رعشه‌ی فراوان گوشه‌ای گیر می‌کند!

تنوع دشمن‌ها برای چنین بازی‌ای بسیار خوب است. دشمن‌ها ویژگی‌های متفاوتی دارند؛ بعضی از آن‌ها سرعت بالایی در حرکت یا تیراندازی یا هر دو دارند، بعضی دیگر خط سلامتی بیش‌تری نسبت به دیگر دشمن‌ها دارند و با تعداد بیش‌تری گلوله از بین می‌روند یا بعضی دیگر هستند که با کشتن آن‌ها مقداری سکه یا خشاب یا سلامتی به دست می‌آورید.



گرافیک بازی به صورت پیکسلی است که تمی سیاه و سفید دارد و فقط سکه‌ها، نوک سیگار کارآگاه و افکت پارتیکل‌های خونی که پس از شلیک و کشتن دشمن به اطراف می‌پاشد، رنگی زرد و قرمز دارند. البته پارتیکل خون و تکه‌های گوشتی بدن دشمن شاید به صورت پیکسلی و رنگی جالب به نظر برسد اما زمانی که با یک شات‌گان، دشمنی را نابود می‌کنیم، به نظر می‌رسد که



می‌کند. اما متأسفانه بخش صداگذاری و خصوصاً صداگذاری شخصیت‌های بازی، بسیار ضعیف عمل کرده و به هیچ‌وجه در سطح عناوین هم‌سبک خود نیست. در انتها پیش‌نهاد نگارنده به تمامی بازیسازان و بازی‌سازان داخلی این است که سیاووش را تجربه کنند؛ مطمئن باشید که بازی ارزش آن را دارد که چند ساعتی دیابلو ۳ و بخش چندنفره‌ی بی‌نظیرش را کنار بگذارید و در دنیای سیاووش غرق شوید. **امیر گلخانه‌ی**

نارنجکی را در داخل بدن او فرو کرده‌ایم که کل اعضای بدن‌اش 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 می‌شود بیش‌تر ترغیب شوید تا بفهمید که قضیه از چه قرار است.) گاهی هم این سکانس‌ها تم طنز آمیز به خود می‌گیرند که موجب جلوگیری از تکراری شدن بازی و استراحتی چند ثانیه‌ای می‌شود.

صداگذاری و موسیقی بازی جالب کار شده است. هر مرحله شامل یک موسیقی خاص است که تا آخر مرحله تکرار می‌شود و حال و هوای موسیقی‌های دهه‌ی ۲۰ و ۳۰ آمریکا را دارد. موسیقی بازی چپ تیون‌جاز مانند است. طبیعتاً برای یک بازی مستقل و کوچک و با حجمی بسیار کم، وجود این حجم موسیقی آن هم با تم‌ها و ضرب آهنگ‌های متفاوت دور از انتظار است. روی جزئیات افکت‌های صدا در این بازی کوچک، توجه خاصی شده است. هر دشمن افکت صوتی منحصر به خودش را دارد. از طرفی صدای گذاشتن لیوان روی میز، برخورد پوکه‌ی تیر شات‌گان به زمین و ... بار صوتی بازی را حجیم و با ارزش کرده‌اند.

این بازی با موتور فلش و با استفاده از کتاب‌خانه‌ی Flixel ساخته شده و Levelها هم توسط ویرایشگر DAME طراحی و تدوین شده است. آیدین ذوالقدر، محمد نژادآذر و بهزاد رحیمی به همراه یک صداگذار (Matthew Hagberg) سازندگان این بازی هستند که آن را در فضای وب منتشر کرده‌اند. حجم این بازی حدود ۶ مگابایت است اما همین حجم کم حدود ۱۵ تا ۲۰ دقیقه شما را کاملاً درگیر خودش خواهد کرد. خوبی‌اش این است که می‌توانید برای یک استراحت کوچک بین کار یا درس بروید توی کارش و لذت‌اش را ببرید.

آیدین نوری

داستان‌های ایرانی قدیمی همواره بستری مناسب برای کتاب‌ها، فیلم‌ها و صدالبته بازی‌های ویدیویی بوده‌اند. خوش‌یختانه بازی‌های ایرانی زیادی هستند که این داستان‌ها و اساطیر ایرانی را ارج می‌نهند و البته در کنار این، تاریخ و فرهنگ غنی ایران را به رخ جهانیان می‌کشند. بازی‌های بسیار زیادی از قبیل گرشاسپ، صدای فراموش شده و... گواهی بر این موضوع هستند. حال نوبت بازی "شبان" است تا با به تصویر کشیدن داستانی اقتباسی از چهل دزد بغداد (که تا به امروز شاهد برداشت‌های زیادی از آن بوده‌ایم؛ گاه با تغییرات، دخل و تصرف بسیار و گاه با پایبندی بسیار.) این راه را ادامه بدهد. نکته جالب درباره‌ی بازی شبان این است که بازی ابتدا در کشورهای خارجی منتشر شد، و سر و کله زدن با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تا به امروز مجالی برای انتشار این بازی در داخل کشور فراهم نکرده است!



شبان (یا به قول دبیر اول دبیرستان بنده: شبان) در لغت به معنای چوپان خودمان است و داستان بازی نیز درباره‌ی چوپان کوچکی است که در شبی طوفانی مورد حمله‌ی چندین دزد خبیث قرار می‌گیرد و تمام گوسفند‌هایش (به جز یکی را که در طول بازی پیدا می‌کند) را از دست می‌دهد. خط اصلی داستان بازی همین است. تجربه و ماجراجویی شما از جایی آغاز می‌شود که باید در نقش از همان ابتدا مجذوب‌تان می‌کند سبک روایت داستان و میان‌برده‌های بازی است. نه از دیالوگ و مونولوگ خبری هست و نه از راوی؛ تمام چیزهایی که باید گیم‌ر بدانند از طریق افکت‌های شنیداری و دیداری منتقل می‌شود.

این بازی با موتور فلش و با استفاده از کتاب‌خانه‌ی Flixel ساخته شده و Levelها هم توسط ویرایشگر DAME طراحی و تدوین شده است. آیدین ذوالقدر، محمد نژادآذر و بهزاد رحیمی به همراه یک صداگذار (Matthew Hagberg) سازندگان این بازی هستند که آن را در فضای وب منتشر کرده‌اند. حجم این بازی حدود ۶ مگابایت است اما همین حجم کم حدود ۱۵ تا ۲۰ دقیقه شما را کاملاً درگیر خودش خواهد کرد. خوبی‌اش این است که می‌توانید برای یک استراحت کوچک بین کار یا درس بروید توی کارش و لذت‌اش را ببرید.

بد نیست بدانید که میان‌برده‌ها همانند بازی موفق کوهنورد به‌صورت کمیک استریپ‌هایی جذاب و با رنگ بندی‌های گرم و فوق‌العاده زیبا روایت می‌شوند.



خط داستانی بازی در چندین و چند محیط مختلف مانند خانه‌ی شبان، تله‌کابینی متروکه، روستا و... دنبال می‌شود که جذابیت فراوانی به بازی بخشیده است. همانند تمام بازی‌های اشاره و کلیک، ممکن است برای رسیدن به هدفی خاص مجبور به عبور چندین و چندباره از هر یک از این محیط‌ها شوید اما نکته‌ی مثبت شبان این‌جاست که

تعادل و بالانس مناسبی در این زمینه ایجاد کرده و شما زیاد مجبور به جابه‌جایی در این محیط‌ها نیستید و حوصله تان از دیدن چندباره‌ی مکان‌های مختلف سر نخواهد رفت. گیم‌پلی شبان بسیار ساده و در عین حال گیرا است. در ابتدا تمام کاری که باید انجام دهید این است؛ در محیط بگردید و با جو حاکم بر بازی آشنا شوید. سپس

معماهای جذاب بازی یکی پس از دیگری از راه می‌رسند. چندین نوع معما در بازی وجود دارد که با ترتیب و زمان بندی درستی سر راه‌تان سبز می‌شوند و شما را به چالش خواهند کشید؛ معماهای خیلی خوبی که هیچ‌وقت کتکش و جذابیت خود را از دست نمی‌دهند. بهترین معماهای بازی (از نظر من) معماهای "اشیا مخفی" یا Hidden Object هستند که به بهترین شکل ممکن ساخته و پرداخته شده‌اند. برای داستانی که ممکن است آشنایی نداشته باشند باید گفت که اشیا مخفی نوعی معمات است که در آن شما موظف به یافتن اشیا خاصی در یک محیط کاملاً شلوغ و درهم ریخته هستید که پیدا کردن آیتم‌های مورد نظر را دشوار می‌کند. در کنار معماهای اصلی، معماهای کوچک‌تری از قبیل درست کردن یازل و چسباندن تکه‌های کاغذ به یک‌دیگر نیز وجود دارد که به روند بازی تا حد زیادی سرعت بخشیده و از خسته‌کننده بودن آن کاسته است.

گرافیک و صداگذاری نیز از بخش‌هایی هستند که خوب پرداخت شده‌اند. گرافیک بازی اگر نسبت به رقیبای خارجی خود بیش‌تر نباشد مسلماً کم‌تر هم نیست. بد نیست بدانید که بخش زیادی از کار گرافیکی شبان به صورت دستی انجام شده و برای این‌که بیش‌تر به هنر سازندگان و نیز اهمیتی که بخش گرافیک برای آن‌ها داشته است، پی ببرید باید بدانید بیش از ۳۰ بک‌گراند یا همان پس‌زمینه با دست برای بازی طراحی شده است!

حالا به همه‌ی این‌ها انیمیشن‌های جذاب و حرکات فوق‌العاده زیبایی کاراکترها را هم اضافه کنید تا متوجه شوید که با چه بازی عظیم و در عین حال مستقلی طرف هستید! صداگذاری بازی هم محشر است. هرچند که افکت‌های شنیداری بازی از صدای رعد و برق، بعب گوسفند(ا) و چیزهایی از این دست فراتر نمی‌روند اما استفاده‌ی به‌جا و درست از همین صداها به شکلی معجزه آسا محشر از آب درآمده است. قطعات موسیقی بازی (که کاملاً اورجینال و استاندارد هستند) هم کاملاً با محیط و اتمسفر هماهنگی دارند. البته بعضی وقت‌ها خلاف آن هم اتفاق می‌افتد ولی این مشکل کاملاً قابل چشم‌پوشی است.



سخن آخر:

شبان یکی از معدود بازی‌های ایرانی است که توسط یک ناشر خارجی بزرگ (یعنی BigFishGames) منتشر شده و مطمئناً یکی از خوش‌ساخت‌ترین بازی‌های اشاره و کلیک چند سال اخیر است. با توجه به بازخورد مخاطبان و منتقدان خارجی باید گفت ظاهراً خارجی‌ها بیش‌تر از خود ما متوجه عظمت کارمان هستند. این طور نیست؟ اگر شک دارید نگاهی به سایت ناشر نسخه‌ی انگلیسی بازی بیندازید و اگر جیب‌تان این مجال را می‌داد، بازی را به قیمت ۱۰ دلار بخرید! **شایان ضیایی**

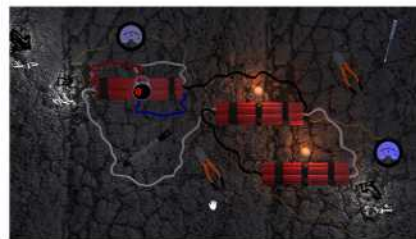
## نقد و بررسی

شتاب در شهر



## نقد و بررسی

سیم های خطرناک



بازی "سیم‌های خطرناک" یک بازی دسکتاپی است که استودیوی "ندای زیبا آفرینان" آن را ساخته است. بازی از سیستم کشیدن وسایل بر روی اشیاء دیگر استفاده می‌کند و از شما می‌خواهد تا با کشیدن ابزار خود مانند: سیم چین، فازمتر و ... بر روی سیم‌ها، بازی را پیش ببرید. شما باید بمب‌های ساعتی را با قطع کردن سیم‌های مشخص و مخصوص غیرفعال کنید. در ابتدا شما باید فازمتر را بر روی هر یک از سیم‌ها برده و هر سیمی که فازمتر بر روی آن خاموش باشد را قطع کنید؛ توجه نمایید، قطع کردن سیم‌هایی که فازمتر بر روی آن‌ها روشن می‌شود باعث مرگ شما خواهد شد. تایمرها نقش مهمی در گیم پلی ایفا می‌کنند و باعث افزودن جذابیت به بازی می‌شوند. هر تایمر با توجه به میزان دسترسی شما به آن، زمان مشخصی را به خود اختصاص داده‌اند. یعنی با توجه به حضور چند تایمر در بازی، شما باید تایمری را که زمان کم‌تری دارد، در اولویت قرار دهید و بعد از آن هر تایمری را که زمان کم‌تری دارد، خنثی کنید. خوشبختانه زمان بندی هر تایمر تست شده و دچار مشکل نیست و به راحتی با تمرکز حواس، می‌توان از این چالش گذشت.

در بازی چندین بمب چندگانه نیز وجود دارند. در هر مرحله چند بمب برای خنثی کردن وجود دارد که این بمب‌ها با توجه به این که به یک سیم متصل هستند و به صورت سری به هم وصل شده‌اند، باید با توجه به اولویت و جایگاه‌شان خنثی شوند. اولویت خنثی کردن بمب‌ها بر اساس زمان تایمری که بر روی آن‌ها قرار دارد تعیین می‌شود و اگر برنامه‌ریزی تان درست و به جا باشد می‌توانید بمب را خنثی کرده و برنده شوید.



هرچه در بازی، جلوتر می‌رویم بازی سخت‌تر و پر از ایده‌هایی جور واجور می‌شود، ایده‌هایی مثل سری شدن بمب‌ها یا چندین تایمر در یک مرحله وجود داشتن و عواملی جالب و به چالش برانگیز دیگر. بازی گرافیک خوبی دارد و از نظر هنری هم جایی برای ایراد گرفتن ندارد، مخصوصاً منوی بازی که خیلی جذاب کار شده است. وجود این جلوه‌های گرافیکی و هنری یکی از دلایل مهمی است که باعث می‌شود تا انتها پای بازی بنشینید. بازی از موسیقی آنچنان خوبی بهره نمی‌برد. موسیقی بازی به حال و هوای بازی نمی‌خورد و نشان می‌دهد سازندگان زمان زیادی برای انتخاب قطعات نگذاشته‌اند.

البته به تازگی نسخه‌ی جدیدی از این بازی منتشر شده با نام "سقوط آسمان" (Skyfall) که حال و هوا و قالب کلی آن بر اساس فیلم "Skyfall : 007" ساخته شده است و در آن شاهد موسیقی مناسب‌تری هستیم. صداگذاری بازی خوب است و از افکت‌های خوب و در زمان مناسب‌اش استفاده شده است. از نظر فنی هم بازی عملکرد بدی نداشته اما می‌توانست بهتر عمل کند. در بعضی موارد باگ‌ها به وضوح دیده می‌شوند که از نکات منفی بازی است. بازی توسط استودیو "ندای زیبا آفرینان" در شش ماه ساخته شده است و مدیریت مناسبی توسط آقای علی نجفی داشته است. بازاریابی برای فروش بازی بسیار مناسب بوده و فروش بسیار خوب بازی بسیار خوشحال کننده است و این موضوع را نوید می‌دهد که کاربران ایرانی اهمیت بالایی برای بازی‌های وطنی و مستقل قائل هستند و می‌توانند سهم کوچکی از زحمات بازی‌سازان مستقل و جوان کشورمان را جبران نمایند. به امید دیدن کارهایی بهتر از تمام تیم‌های مستقل بازی سازی. **محمدرضا مصطفوی**



پیش از عرضه‌ی شتاب در شهر و به واسطه‌ی مصاحبه‌ای که با سازندگان بازی انجام دادم، انتظار رونمایی از یک عنوان انقلابی و ساختارشکن را داشتم. پس از عرضه‌ی بازی و ارسال نسخه‌ای از آن توسط تیم «آروین تک»، نظرم نسبت به خروجی نهایی ۱۸۰ درجه تغییر کرد. عنوانی که آن همه هایپ و سر و صدا به راه انداخت، در یک پکیج کاملاً ساده و ابتدایی عرضه می‌شد. با وجود این که طراحی باکس‌آرت بازی از نظر کیفی و زیبایی شناسی در سطح بالایی قرار دارد، اما نحوه‌ی عرضه‌ی

مواقع بسیار قدرتمند و در برخی لحظات فوق‌العاده ضعیف عمل می‌کند. حالا در نظر بگیرید که در تمامی مسابقات بازی، تنها دو رقیب با شما روبه‌رو می‌شوند و این بدین معنی است که عقب ماندن از رقیب مساوی است با تکرار مسابقه. و تکرار مسابقه با تنها ۱۵ اتومبیل طراحی شده برای بازی یعنی خستگی از روند بازی و هدر رفتن زحمات چند ساله‌ی سازندگان بازی. به این موارد واسط کاربری نسبتاً ساده‌ی بازی را نیز اضافه کنید تا گیم پلی بازی، تبدیل به ضعیف‌ترین بخش آن شود. البته با این وجود، باز هم گیم‌پلی یک سر و گردن از دیگر عناوین هم‌سبک ساخت داخل بالاتر است. اما انتظار ما از شتاب در شهر بیش از این‌ها بود.



در کنار گیم‌پلی، جلوه‌های دیداری و شنیداری بازی تا حدی از خجالت کاربر درمی‌آیند. طراحی محیط بازی تنوع نسبتاً بالایی داشته و به خوبی سلاقی مختلف را پوشش می‌دهد. اما متأسفانه رنگ‌بندی نه‌چندان مناسب برخی از مناظر، بازیبازان را از گشت و گذار در محیط بازی خسته می‌کند. البته با توجه به طراحی بی‌نظیر و پرجزیات اتومبیل‌های بازی، بخش گرافیکی را تا حدی سرپا نگه می‌دارد. بخش صداگذاری بازی تا حدی با گرافیک متفاوت بوده و اسیر طلسم تکرار می‌شود.



بازی و قرارگیری تنها دیسک بازی در بسته، باعث می‌شود تا کاربر نسبت به قیمت ۵۰۰۰ تومانی بازی ناراضی باشد. پس از باکس‌آرت و نحوه‌ی عرضه، به محتویات خود بازی می‌رسیم. پس از نصب کردن بازی و وارد شدن به محیط بازی، اولین چیزی که جلب توجه می‌کند، وسعت محیط بازی است. محیط طراحی شده برای بازی در حدود ۱۰۰ کیلومتر بوده و از این نظر در میان عناوین داخلی سرآمد است. اما متأسفانه این فضای وسیع به واسطه‌ی تعداد کم اتومبیل‌های طراحی شده برای بازی، زیر سوال می‌رود. تعداد این اتومبیل‌ها به عدد ۱۵ محدود شده و سبب می‌شود تا تجربه‌ی رانندگی در مسیرهای نسبتاً متنوع بازی، تا حدی لذت و تنوع خود را از دست بدهد. متأسفانه درجه‌ی سختی و هوش‌مصنوعی رقیب‌ها به شکلی طراحی شده که ثبات نسبی نداشته و در برخی

سومین جشنواره و نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران با حضور:

# بازی‌ها کارگزار

persian games

مصلاهی امام خمینی (ره) ۲۲ لغایت ۲۶ مرداد ۱۳۹۲



امیر گلخانی



انجمن علمی  
بازرگانه رایانه‌ها

# فراخوان دومین جشنواره ملی

شرکت کنندگان افتخاری این دوره:

دانشجویان ایرانی خارج از کشور  
و طلاب حوزه علمیه

# داستان جوجو

# بازرگانه ساز

ارسال آثار در بخش های:

بازی رایانه ای بزرگ

بازی رایانه ای کوچک

بازی آنلاین

بازی موبایل

طراحی کاراکتر

بازی نامه

فناوری در حوزه بازی های رایانه ای

مقالات در حوزه بازی های رایانه ای

اطلاعات بیشتر و ثبت نام در وبسایت:

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



هدف و بررسی

شباب در شهر



## OUTLAND

دوست نداشتیم این مطلب را با این اسم شروع کنیم، چون همه وقتی صحبت از بازی "خارج از سرزمین" به میان می آمد این اسم را هم مطرح میکردند. اما ناچارم بگویم: ماشیناریوم!

با توجه به رده سنی بازی، داستان روایت سر راستی دارد و میتواند داستانش را برای بچه‌های سه ساله هم تعریف کند! این که بیگانه‌ها بیایند و چیزی از شخصیت اصلی بگیرند و ما در قالب او برویم و آن را پس بگیریم ایده تازه ای نیست اما به درد یک بازی جمع و جور ساده میخورد. پس اگر دنبال عیب و ایراد گرفتن از داستان جمع و جور بازی هستید، نگاهی به درجه‌بندی سنی آن هم بیندازید.



شخصیت اصلی بازی موجودی بدون نام است، جنسیت آن را هم نمی‌دانیم. افکار و حرفهایش به صورت خطهای دوران باستان روی سرش نقش مینند و تنها چیزی که میشود از آن‌ها برداشت کرد هدف اوست. او میخواهد با همین جنه‌ی کوچک، شهرش را نجات دهد و مردمش را خوشحال کند. با نگاهی به جوزف، شخصیت اصلی ماشیناریوم، میتوانیم رگه‌هایی از ویژگیهای شخصیتی و طراحی او را در شخصیت اصلی بازی خارج از سرزمین هم ببینیم. این شباهتها بیش‌تر در رنگ‌بندی قابل رویت است تا طراحی. اما شخصیت این بازی جدا از شباهت‌هایش، مظلومیتی دوست داشتنی دارد که آن را مدیون طراحی خویش است. یک نوع درماندگی خاص در وجودش هست که احساسات برانگیز است. تناقضی که بین جنه کوچک و مظلومیت او با هدف بزرگی که در سر میپروراند وجود دارد حس خوبی به بازی داده است. طراحی محیط بازی از نقاط قوت‌اش است. محیطی که انصافاً با سلیقه و کار شده و با هماهنگی بسیار خوبی در جلوی چشمان مخاطب قرار می‌گیرد.



ماشیناریوم یک بازی مستقل بود که در سال ۲۰۰۹ تا ۲۰۱۱ برای هر پلتفرمی که فکرش را بکنید منتشر شد و با استقبال بینظیری از طرف منتقدان و گیمرها مواجه شد. تا جایی که به عنوانی چون بهترین بازی PC سال نیز دست یافت. هیچ بعید نبود که ایده‌های نوین آمیز آن بازی کوچک، سرمشق بازیسازان نوپا قرار بگیرد و راهی برایشان باز کند برای خلق بازی‌های جدید و این اتفاق افتاد. حالا عده‌ای از بازیسازان ایرانی سعی کرده‌اند با الگو قرار دادن ماشیناریوم، عنوانی به نام خارج از سرزمین را بسازند که شباهت‌های زیادی هم به منبع الهامشان دارد. خارج از سرزمین از جایی شروع میشود که شخصیت اصلی بازی بی خبر از همه جا در حال زندگی عادی خودش است. در همین زمان بیگانگان برای شهرش خطری ایجاد میکنند و در صدد نزدیدن خانه‌های سرزمین اش هستند. آن‌ها میخواهند در سیاره‌ی دیگر، با همین خانه‌ها برای خود شهری نو بر پا کنند. اینجاست که شما وارد میدان میشوید و باید کاری کنید که بیگانگان به هدفشان نرسند.



۴۵

خارج از سرزمین

سازنده: فطرس بویا رایانه

ناشر: لوح سینا گیم

سبک: ماجراجویی، اشاره و کلیک

پلتفرم: PC

۵

# بازی ماچگار

Persian Games

شماره  
تیر ماه  
۹۳



[persian-games.com](http://persian-games.com)

تمام حقوق مادی و معنوی مجله‌ی الکترونیکی بازی‌های پارسی متعلق به مجله و سایت بازی‌های پارسی است و هرگونه برداشت و نقل مطالب درج شده در این مجله فقط با اجازه‌ی کتبی از مدیر مجله و نویسنده‌ی آن مطلب امکان پذیر است و در غیر این صورت پیگرد قانونی دارد. امتیازات و نظر منتقد مجله‌ی بازی‌های پارسی کاملاً شخصی است و نظر مجله و دیگر اعضای آن نمی‌باشد و این مجله هیچ مسئولیتی در قبال نوشته‌های منتقدان ندارد. ضمناً امتیازات داده شده به بازی‌ها بنا به ایرانی بودن، برخی مشکلات ساخت و نرسیدن سطح و کیفیت بازی‌های ایرانی به بازی‌های خارجی کمی با انصاف داده شده و تا حد امکان با بازی‌های خارجی مقایسه نشده است!