

بازی کوچک

برنامه فضای کربال



بازی های شبیه سازی همیشه طرفداران خاص خود را داشته اند اما برنامه فضایی کربال با دیگر بازی های شبیه سازی چند تفاوت عمده دارد اول این که توسط یک استودیوی بازی سازی مستقل و توسط موتور یونیتی ساخته شده است و از آن جا که معمولا ساخت بازی های شبیه سازی بسیار هزینه بر و زمان بر است ساخت یک بازی این چنینی از یک استودیوی بازی سازی مستقل بسیار جالب و تحسین برانگیز است نکته دیگر این که این بازی شبیه سازی در مورد یک شبیه سازی معمول نیست بلکه در آن شما باید یک پرواز فضایی را شبیه سازی کنید نکته بسیار جالب در طراحی محیط این بازی این است که تمامی سیاره های منظومه شمسی با مقیاس ۱/۱۱۳ در این بازی وجود دارد در این بازی شما باید فضایی طراحی کنید که قادر به حمل خدمتاش تا مقصد بدون آن که آن ها را به کشتن دهد باشد در ساخت سفینه فضایی قطعات زیادی در اختیار شما قرار دارد و این شما باید با مهندسی این قطعات در کنار هم یک سفینه فضایی مطمئن درست کنید علاوه بر سفینه شما باید به فکر ساخت پایگاه های فضایی برای اقامت چند روزه هم باشید و برای همه چیز برنامه ریزی داشته باشید در این بازی مدیریت بودجه و خرید و فروش هم از اهمیت ویژه ای برخوردار است بد نیست بدانید که برای این بازی Mod های بسیار زیادی آمده است و طرفداران این بازی چیزهای بسیاری را به آن افزوده اند به جرات می توان گفت اگر وارد دنیای این بازی شوید و بخواهید همه چیز را در آن امتحان کنید سال های سال می توانید بازی کنید در حالی که هنوز هم چیزهای جدیدی برای تجربه کردن در این بازی وجود داشته باشد نکته جالب این که همه چیز در این بازی به صورت طبیعی و از روی واقعیت ساخته شده است میزان سوخت و نوع سوخت و میزان مصرف فضاپیما در داخل و خارج جو همه و همگی با مدل های واقعی تطبیق دارند اگر همیشه دوست داشته اید دستی در سفرهای فضایی داشته باشید به شما توصیه می کنیم برنامه فضایی کربال را از دست ندهید.

خبر بازی

رضا رهنمای مقدم



اما برای بسیاری از برنامه ها با کاربردهای خاص، استفاده از امکانات یونیتی کمک شایانی به توسعه دهندگان نرم افزار می کند. یکی از حوزه هایی که می توان از یونیتی در آن بهره جست Augmented Reality (AR) یا همان واقعیت افزوده است. اگر با واقعیت افزوده آشنایی ندارید شاید بهترین مثال برای استفاده از آن در دنیای بازی سازی، بازی معروف و جنجالی pokémon go باشد. اگر با این بازی آشنایی داشته باشید می دانید که در این بازی زمانی که محیط اطراف خود را از طریق دوربین دستگاه نگاه می کنید در آن چیزهایی می بینید که در واقع وجود ندارند و در این بازی در واقع همان pokémon ها بودند که در محیط اطراف شما دیده می شدند به همین دلیل است که این تکنولوژی را واقعیت افزوده نام گذاری کرده اند چرا که شما از طریق دوربین خود می توانید چیزهایی در اطراف ببینید که در واقع هیچ حضور فیزیکی ندارند استفاده از واقعیت افزوده فقط محدود به صنعت گیم نمی شود و امروزه در تبلیغات و رسانه ها هم بسیار مورد استفاده قرار می گیرد مثلا کارت های ویزیتی که وقتی دوربین را به سمت آن ها می گیرید اطلاعات زیادی بر روی آن ها به نمایش در می آید. مثلا نقشه بر روی آن ها ظاهر می

در هفته های پیشین زیاد در مورد یونیتی و کاربردهای آن نوشته بودیم، همانطور که گفتیم یونیتی یک موتور بازی سازی است که امکانات بسیار زیادی را در اختیار برنامه نویسان و طراحان بازی قرار می دهد. یونیتی به اندازه udk قدرتمند نیست اما استفاده از آن بسیار آسان است و علاوه بر این به منابع کمی برای اجرا نیاز دارد نکته دیگر این که unity امکان خروجی دادن بر روی همه پلتفرم ها را دارد (البته UDK هم تمام این امکانات را در اختیار شما قرار می دهد فقط منابع مصرفی آن کمی بالاست به همین دلیل مثلا تولید بازی های ساده و دو بعدی برای موبایل آنقدرها که باید به صرفه و منطقی نیست). امکانات یونیتی و سادگی استفاده از آن ها باعث شده تا از آن برای کارهای بسیار زیاد دیگری به غیر از بازی سازی هم استفاده شود. بسیاری از شرکت ها با توجه به این که یونیتی امکان خروجی گرفتن برای پلتفرم های گوناگون را می دهد از آن نه به عنوان موتور بازی سازی بلکه برای ساخت برنامه های کاربردی استفاده می کنند که البته همیشه کاری منطقی نیست چرا که حداقل فضای یک بازی تولید شده توسط یونیتی به ۱۵ مگابایت می رسد و برای بسیاری از برنامه های ساده این مقدار فضا اصلا منطقی نیست

قدرت نوستالژی

سایبریا ۳



کرده و از او سوال و جواب می کند. کیت درمیابد که نمی تواند به راحتی از درمانگاه خارج شود و کارمندان آن جا به نوعی در مقابل خارج شدن کیت از درمانگاه از خود مقاومت نشان می دهند. آن ها کیت را به حل معمای تشویق می کنند که حل آن برای خارج شدنش از درمانگاه لازم است اما کیت متوجه می شود که این معما به شکلی طراحی شده که قابل حل نباشد. کیت در میابد kurk هم بر روی تختش بسته شده و مانند یک زندانی اسیر است به همین دلیل تصمیم می گیرد از آن درمانگاه رموز فرار کند تا بتواند به Kurk هم کمک نماید همان طور که بازی پیش می رود پیچیدگی ها و المان های داستانی بیشتر و جالب تر می شوند این که می توان پس از حدود ۱۲ سال دوباره در نقش کیت واکر یک داستان جذاب را بازی کرد بخش بسیار خوب بازی است اما گیم پلی به بازی و کنترل شخصیت کیت و همچنین زمان های لود شدن طولانی از تجربه خوب یک بازی عالی می کاهد. سازندگان سایبریا ۳ از لحاظ داستانی کاملا مجرب بوده و می دانستند که می خواهند چه چیزی بسازند اما متأسفانه این بازی از بعد فنی دچار مشکلات فراوانی است که از لذت آن می کاهد. به هر حال اگر به بازی های ماجراجویی علاقه مندید به شما توصیه می کنیم در این قحطی این سبک بازی ها سایبریا ۳ را از دست ندهید.

به بازی های سه بعدی امروز آن قدرها که باید و شاید خوب درنیامده است. از نظر هنری و المان های موجود در فضا هم چنان سایبریا صاحب سبک بوده و حسابی شما را درگیر می کند و اما داستان بازی و روند پیشروی آن مانند گذشته بسیار خوب بوده و حسابی شما را درگیر می کند به طوری که پس از مدتی بازی کردن اصلا نمی توانید بی خیال آن شوید. سازندگان سایبریا ۳ از لحاظ داستان نویسی و طرح معماهای منطقی سبک سایبریا را به همان شیوه قدیمی ادامه داده اند. بازی از آن جا شروع می شود که کیت در یخبندان کوهستانی سرد رها شده و در حال مرگ است اما Yokol ها که مردمانی خون گرم هستند و در بازی قبلی با آن ها آشنا شدیم او را پیدا کرده و از مرگ نجات می دهند. آن ها از کیت مراقبت می کنند و زمانی که کمی حالش بهتر می شود او را به یک درمانگاه منتقل می نمایند تا بتواند سلامتی اش را به طور کامل بازیابد. کیت در این درمانگاه به هوش می آید و پسری به نام Kurk را که از yokol ها است در تخت کناری خود می بیند، پسری که برای yokol ها مهم است و یکی از پاهای خود را از دست داده است و منتظر است تا یک پای مکانیکی برایش بسازند. کیت متوجه می شود که درمانگاهی که در آن است کمی مشکوک است به عنوان مثال پزشک معالج کیت قبل از مرخص کردن او، کیت را به یک دستگاه دروغ سنج وصل

خبر بازی

برخی بازی ها آن قدر خوب هستند که گیرم ها هرگز آن ها را فراموش نمی کنند و مهم نیست که چند سال از انتشار آن ها می گذرد، همین که نام آن بازی دوباره تکرار می شود تمام آن طرفداران آن دوست دارند دوباره خاطرات خویشان با آن بازی را تکرار کنند. سایبریا قطعا یکی از بازی هایی است که کسانی که به سبک ماجراجویی و اشاره و کلیک علاقه دارند حتما آن را بازی کرده اند چه بسا بسیاری از گیرم ها سبک ادونچر یا همان ماجراجویانه را با سایبریا شناختند. سایبریا داستان و کیلی به نام کیت واکر بود که به دنبال آرزوهای یکی از موکلانش به دنبال یافتن ماموت ها و سرزمین آن ها رفت. این بازی پر از پیچیدگی های داستانی و معمایی بود. شخصیت پردازی فوق العاده، گرافیک بی نظیر با رندهای از پیش تولید شده و پر از جزئیات و گیم پلی زیبای آن در زمان خودش سایبریا را به یکی از بهترین و فراموش نشدنی ترین بازی های ماجراجویی تبدیل کرد. حالا بعد از ۱۲ سال سایبریا برگشته است تا با تغییراتی ساختاری دوباره دنیای خود را به رخ ما بکشد اما آیا بعد از ۱۲ سال تا چه حد موفق بوده است؟ سایبریا ۳ از لحاظ گیم پلی و گرافیک دچار تغییراتی اساسی شده است. محیط های بازی را دیگر رندهای از پیش تولید شده تشکیل نمی دهند بلکه بازی کاملا سه بعدی است و همین جاست که به عنوان یک طرفدار سایبریا با یکی از بزرگترین ضعف های سایبریا جدید دست و پنجه نرم می کنید. درست است که سه بعدی شدن کل فضای بازی در عمل امکان کنترل بیشتری بر روی دوربین می دهد اما حقیقت آن است که در یک بازی به سبک سایبریا این کنترل دوربین آن قدرها مهم نیست که گرافیک و صحنه پردازی زیبای بازی را فدای آن کنیم. این مشکل در still life 2 هم به وضوح به چشم می خورد. سایبریا ۱ و ۲ از نظر گرافیک هنری در زمان خودش شاهکار بود. حتی هنوز هم نمی توان گرافیک هنری سایبریا را قدیمی و خسته کننده نامید و اگر هنوز این بازی ها را بازی نکرده اید به شما توصیه می کنیم آن ها را از دست ندهید. البته گرافیک سایبریا ۳ هنوز هم زیباست اما متأسفانه نسبت

معرفی شخصیت

Garrus Vakarian



Mass Effect از آن دسته بازی هایی است که همیشه طرفداران پر و پروراقص خود را داشته است و Garrus، یکی از محبوب ترین شخصیت های دنیای این بازی محسوب میشود که از همان ابتدای حضورش به واسطه تیپ و شخصیت خاصی که دارد در بین گیرم های ME بسیار محبوب شد. Gurus در Mass Effect به عنوان فردی از نژاد Turian معرفی می شود که در قسمت دوم برای نجات کهکشان با شپرد همراه شده تا Collector را از بین ببرد. او عضو گروه C-Sec بود و بعدها بعد به جای پدرش به عنوان یک افسر در C-Sec مشغول به کار شد. مهم ترین دلیلی که باعث شد او با شپرد همراه شود تحقیق در مورد سارن بود که به گروه C-Sec خیانت کرده بود و Garrus متوجه خیات او شده بود. Garrus شخصیتی بسیار گیرا دارد و فردی نکته سنج و دقیق است و به همین خاطر هم جنگجوی بسیار قابلی است. او بسیار خونسرد و آرام عمل می کند. از خصوصیات او استفاده از یک لنز به نام Visor در جلوی یکی از چشمانش است. او یک تک تیرانداز بسیار ماهر است که در استفاده از یک اسلحه خاص مهارت بسیار بالایی دارد و در نقش استایر عمل می کند. Garrus و شپرد رابطه بسیار خوبی با هم دارند و همین باعث شده است که Garrus از محبوبیت بالایی در بین طرفدارانی بازی برخوردار باشد. آن ها همیشه با هم هم فکری می کنند و ارتباط خاصی بینشان وجود دارد به گونه ای که همیشه به هم دیگر احترام می گذارند. در رویدادهای پایانی قسمت دوم این بازی اگر گیرم تصمیم بگیرد که Garrus را با خود ببرد در انتهای ماموریت وی توسط حشرات کشته های گرفتار شده و از بین می رود.