

بازی کوچک

Farabel، تجربه‌ای خاص و دوست‌داشتنی



تقریباً در همه بازی‌های رایانه‌ای به سبک نقش‌آفرینی مرسوم است که شما با عبور از مراحل مختلف و کسب تجربه و ... شخصیت خود را به نوعی ارتقا می‌دهید و توانایی‌های او را بیشتر و بیشتر می‌کنید. اما فارابل یک استثنای جالب است.

Farabel یک بازی کم حجم با سبک استراتژی است که در سال ۲۰۱۶ توسط Frogames برای کامپیوتر منتشر شده است. Farabel یک بازی استراتژی جدید با محوریت نبردهای تاکتیکی است که از انتهای داستان شروع می‌شود! در واقع شما با یک بازی معکوس طرف هستید! البته این تمام ماجرای بازی نیست! چرا که کلیه تجربه‌های شما در این بازی کامپیوتری، برعکس به تصویر کشیده خواهد شد، بدین گونه که در ابتدای بازی، شما ماجراجویی تازه‌ای را با یک قهرمان با نهایت قدرت شروع می‌کنید که رفته رفته از قدرتش کاسته خواهد شد.

با هر قدمی که رو به جلو بر می‌دارید، شخصیت شما به سمت ضعیف شدن پیش روی خواهد کرد. هم‌چنان که این عمل معکوس در جای جای بازی رخ می‌دهد، وظایفی سخت‌تر بر دوش شما گذاشته خواهد شد. در این بازی نبردی حماسی و بزرگ در پیش رو دارید و می‌بایست با بهره‌گیری از مهارت‌های تصمیم‌گیری و استراتژیک خود، در تلاش باشید تا در این مسیر زنده بمانید. فارابل یک بازی جدید با ایده‌ای ناب است که انصافاً در نوع خود بسیار جالب از کار در آمده است.

بازی شناسی

رضا رهنمای مقدم



همه می‌شود ایجاد کنید و بعد برای آن طیف شخصیتی موهومی بازی بسازید مطمئن باشید راه را اشتباه می‌روید به شخصه هیچ علاقه‌ای به بازی معروف Clash of Clans ندارم و مطمئناً اگر قرار بود سلاقی و تفکر من در روند ساخت بازی دخالت داده شود هرگز این بازی به وجود نمی‌آمد و صاحب چنین موفقیت چشم‌گیری نمی‌شد! از طرفی بازی‌هایی مثل Duet از آن دسته بازی‌هایی هستند که من حسابی از آن‌ها لذت می‌برم در حالی که خیلی از دوستداران Clash ممکن است نتوانند حتی یک مرحله آن را تحمل کنند. این مسئله که نباید بازی را برای همه ساخت بسیار مهم و حیاتی است و بر خلاف تفکر بسیاری از افراد به خصوص تازه‌کارهاست. دقت کنید که منهای مسائل فنی ساخت یک بازی تمام هنر است. هنر روایت داستان، طرح معما، ایجاد چالش فیزیکی و خلق محیطی دلنشین و... بنابراین قبل از آن که بخواهید به سودآور بودن بازی فکر کنید باید به آن مثل یک اثر هنری نگاه کنید. باید بدانید که این بازی چه هدفی دارد و جامعه هدف آن چه کسانی هستند. مهم نیست که جامعه هدف یک بازی کوچک باشد مهم این است که بتواند درصد بالایی از آن جامعه هدف را

تا به حال شده به یک بازی رایانه‌ای نگاه کنید و با خودتان بگویید واقعا دلیل موفقیت این بازی چیست؟ البته ممکن است بعد از بازی کردن نظرات ۱۸۰ درجه تغییر کرده باشد و شاید هم خیر اما به هر حال باید توجه داشته باشید زمانی که می‌خواهید یک بازی کامپیوتری بسازید نباید تنها از دید خودتان به بازی نگاه کنید و در مورد سرگرم کننده بودن یا نبودن آن تصمیم بگیرید بلکه اگر یادتان باشد یک بار گفتیم زمانی که می‌خواهید یک بازی سرگرم کننده بسازید سعی کنید آن را نه برای همه بلکه برای طیف مشخص و یا حتی یک فرد خاص که خوب او را می‌شناسید بسازید! دلیل آن خیلی ساده است زمانی که شما می‌خواهید یک بازی برای همه بسازید سعی می‌کنید علایق و سلاقی تمامی طیف‌ها را در آن دخیل کنید، علایق و سلاقی که گاهی اوقات روبروی هم قرار می‌گیرند و در نتیجه کار شما شبیه یک آش شله‌قلم کار می‌شود که در میان هیچ طیفی آن‌طور که باید و شاید محبوب نمی‌شود اما اگر بازی را برای یک شخصیت خاص بسازید حداقل می‌توانید مطمئن باشید که افرادی در آن طیف شخصیتی از بازی خوششان خواهد آمد در واقع اگر سعی کنید یک طیف شخصیتی خیلی که شامل

راز موفقیت برخی بازی‌ها

المان‌های خوشایند

به خود جذب کند. اینجاست که شما می‌توانید پس از مدتی به فرمول‌ها و روال‌های مشخص برای جامعه‌های هدف مشخص برسید و تنها با چند تغییر ساده، بدون آن که هسته گیمنلی بازی را دست‌نزدید بازی‌های مختلفی تولید کنید که همیشه در آن جامعه هدف خاص مورد استقبال واقع شوند. اگر تازه وارد وادی ساخت بازی‌های ویدیویی شده‌اید از شما دعوت می‌کنیم که سری به google play و app store را بررسی کنید. این کمپانی از آن دسته از کمپانی‌هایی است که با سرعت زیادی بازی‌های مختلف و متنوعی را تولید می‌کند. اگر همه بازی‌های این شرکت را دانلود و بازی کنید می‌بینید که بسیاری از بازی‌های آن‌ها شباهت‌های بسیار زیادی از لحاظ گیمنلی با هم دارند و تنها از لحاظ فضا سازی با یکدیگر متفاوتند، در واقع این کمپانی برای هر نوع سلیقه یک هسته مشخص دارد و بر روی آن هسته مشخص با پوسته‌های متفاوت بازی‌های متنوعی را تولید می‌کند و خب در نوع خود بسیار موفق عمل می‌کند. جالب است بدانید این بازی‌ها بسیار ساده هستند اما آن عنصر لازم برای جذب مخاطب را با خود به همراه دارند و با این که زیرمجموعه کمپانی بزرگی مانند ubisoft هستند اما فضا سازی بازی‌هایشان بسیار سبک و ساده است چرا که هدف اصلیشان المان‌هایی است که مخاطب را جذب می‌کند. المان‌هایی مانند سرعت بالای ضربه زدن بر روی صفحه که برای بسیاری می‌تواند جذاب باشد و یا تمرکز بالا برای رسیدن به یک رکورد و ... نکته مهم در تمام این بازی‌ها این است که هرگز سعی نمی‌کنند همه چیز را با هم به شما بدهند. به عنوان یک بازی‌ساز مستقل باید بدانید که از بازی خود چه می‌خواهید و با توجه به آن خواسته‌ها جلو بروید بدون آن که به آن پرو بال زیادی بدهید. یادتان باشد بسیاری از مواقع آن‌چه که حذف می‌کنید می‌تواند مهم‌تر از آن‌چه که پیاده می‌کنید باشد!

یک بازی زیبای شرقی

پرسونا ۵



اگر شما پرسونا‌های خود را به صورت هوشمندانه متوازن کرده باشید می‌توانید در مقابل آن‌ها پیروز شوید. ممتوها هم در کنار قصرهای بازی پرسونا ۵ حکم مراحل فرعی را دارند. در این مراحل می‌توانید به سراف‌قلب‌های مردمان عادی و شهروندان توکیو بروید و آن‌ها را تغییر دهید. در ممتوها که لایه‌های مختلفی دارید می‌توانید آیت‌های ارزشمندی را به دست آورید. بازی بسیار نمادین و زیبا طراحی شده است وقتی از دزدیدن قلب‌ها حرف می‌زنیم در واقع قصرهایی هستند که شما باید وارد آن‌ها شوید و گنجینه‌هایی که باعث و بانی این اتفاقات هستند را در اختیار خود بگیرید مثلاً فردی با گرفتن یک مدال المپیک دچار غرور شده و آن مدال همان گنجینه‌ای است که از قلبش باید به اختیار بگیرید. قصرها و ممتوها به طور کلی دنیای خیالی را تشکیل می‌دهند که با وارد شدن به آن‌ها شما شکل و شمایل گروه دزدان ارواح قلب‌ها را به خود می‌گیرید. سیستم مبارزاتی بازی بسیار جالب و نوبتی است که فاقد محدودیت زمانی بوده و برای انجام حرکات آن‌قدر زمان در اختیار دارید که بتوانید از مبارزه لذت ببرید. استفاده از حرکات ترکیبی خود و هم‌تیمی‌های شما هم می‌تواند بسیار جالب باشد. در کل پرسونا دنیای بسیار زیبا و جذابی دارد و با موسیقی فوق‌العاده‌اش حسایی شما را سرگرم خواهد کرد.

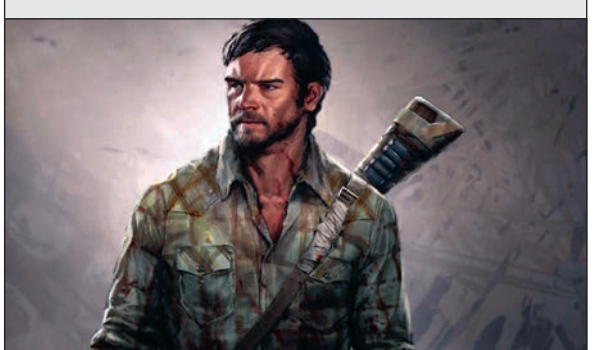
نوع تصمیماتی که می‌گیرید پایان‌های متفاوتی در انتظار شماست و در واقع شما با سه پایان مختلف که بر اساس تصمیم‌گیری‌های شما شکل می‌گیرند، روبرو هستید. این بازی حداقل ۲۰ تا ۸۰ ساعت گیمنلی دارد و اگر می‌خواهید خودتان را سرزنش نکنید باید نزدیک به ۱۱۰ ساعت بازی کنید و آن را به صورت کامل به اتمام برسانید. در بازی پرسونا آنچه بسیار مهم confidential ها هستند که رابطه مستقیمی با شخصیت‌های بازی دارند. آن‌ها کارتهایی از گروه‌های مختلف پرسوناها هستند که هر کدام وظیفه خاصی را برعهده دارند. این کانفیدنت‌ها ۱۰ سطح مختلف دارند تا در نهایت بتوانید آن‌ها را به آخرین سطح خود (سطح ۱۰) برسانید. تعامل با شخصیت‌های مختلف کانفیدنت‌های متفاوتی را ارتقا می‌دهد و حتی مزایای خاص خود را دارند. Velvet room با اتاق نقش جایی است که شما در آن پرسونا‌های خود را ارتقا می‌دهید یا آن‌ها را با سایر پرسونا‌های دیگر تلفیق می‌کنید و پرسونا‌های جدید می‌سازید. به طور کلی تنها با یک پرسونا نمی‌توانید به دشمنان خود فائق آید. اتاق نقش در واقع یک مکان مرموز است که شما می‌توانید میان پرسونا‌های خود توازن به وجود آورید. در طول بازی دشمنانی در مقابل شما ظاهر می‌شوند که نقاط ضعف و قدرت مختلفی دارند و

خبر بازی

بعضی بازی‌ها سبک خاص خود را دارند و از گذشته تا به امروز بازی‌های J RPG یعنی بازی‌های نقش‌آفرینی کلاسیک ژاپنی همیشه شکل و شمایل و امضای خود را داشته‌اند و نمی‌توان نقش آن‌ها را در بازی‌های ویدیویی فراموش کرد. این بازی‌ها علاوه بر شکل و شمایل خاص خود همیشه لایه‌های شخصیت‌پردازی بسیار زیاد و جالبی دارند. اما مانند همه سبک‌ها این سبک بازی‌ها هم باید با تغییراتی همراه شوند به خصوص که سبک J RPG آن‌قدرها در میان گیمرهای دنیا طرفدار ندارد و شاید بیشترین طرفدارهای آن‌ها ژاپنی‌ها هستند اما با این حال نباید از این نکته که سبک داستانی و روایت این بازی‌ها واقعا خاص و منحصر به فرد هستند بگذریم. آن‌چه که مشخص است سبک J RPG همیشه بر روی یک خط راست و بدون تغییر در حال حرکت بوده‌است، زمانی که Persona 5 معرفی شد سازنده‌های آن وعده یک J RPG متفاوت را دادند و حسایی طرفداران این بازی‌ها و به‌خصوص کسانی که کم‌کم داشتند از این سبک بازی‌های دوری می‌جستند را چشم‌انتظار این بازی کردند. همین‌جا بگوییم که الحق سازندگان بازی به خوبی به وعده خود عمل کرده‌اند و حتی اگر طرفدار بازی‌های J RPG نیستید به شما توصیه می‌کنیم Persona 5 را بازی کنید. داستان بازی درمورد بچه‌های دبیرستانی به نام شوچین است که هر کدام به تنهایی از نیرویی ویژه که به آن پرسونا می‌گویند برخوردارند. داستان بازی به نوعی در مورد ذات درونی آدم‌هاست. پرسونا واقع چیزی نیست جز نیروی قلبی و باورهای هر شخصیت که با آزاد کردن آن‌ها می‌توانید با پلیدی‌های درون آدم‌ها بجنگید. شما در گروهی هستید که خود را دزدان (ارواح قلب‌ها phantom thieves of heart) نامیده‌اند. این افراد قلب آن دسته از آدم‌هایی را که تاریک شدن می‌دزدند و با این کار ذات و پلیدی آن‌ها از بین می‌رود. نوع ارتباط اشخاصی که با این گروه در ارتباط هستند هم در نوع خود جالب است. به طور کلی بازی از داستان‌سرایی خوبی برخوردار است و آن‌چه در مورد آن بسیار مهم است این است که بسته به

معرفی شخصیت

Joel



در بازی آخرین از ما (the last of us) دو شخصیت فوق‌العاده وارد بازی‌های رایانه‌ای شدند. Joel که در واقع ما در نقش او بازی می‌کنیم و الی که شاید یکی از محبوب‌ترین شخصیت‌های بازی‌های ویدیویی است که گیمر در نقش او بازی نمی‌کند. این دو شخصیت به طرز عجیبی به هم گره خورده‌اند بسیاری بر این عقیده‌اند که اگر الی نبود جوئل هرگز دیده نمی‌شد و بسیاری هم کاملاً برعکس فکر می‌کنند این وجود جوئل بود که به دیده شدن الی کمک شایانی کرد و البته حقیقت این است که همان‌طور که گفتیم این دو شخصیت طوری به هم گره خورده‌اند که نمی‌توان هیچ‌کدام را بدون دیگری تصور کرد. جوئل پدری است که با مشکلات بسیاری دست و پنجه نرم کرده و دخترش که هم سن و سال الی بوده جلوی چشمانش از دست رفته است. مطمئناً اگر جوئل تجربه تلخ از دست دادن دختر خردسالش را نداشت هیچ‌کدام نمی‌توانستیم رابطه عمیق او با الی، که وی را مانند دخترش می‌پندارد، ببینیم. جوئل شخصیتی است که همیشه باید تصمیم‌گیری‌های سختی بکند. این که چه زمانی وقت خواب است و این که بهترین مسیر و روش مبارزه کدام است. جوئل شخصیتی است که نمی‌خواهد ابر قهرمان باشد اما آن‌قدر شخصیت مسئولیت‌پذیری است که بدون شک بدون این که قدرت خارق‌العاده و متفاوتی داشته باشد به صورت ناخودآگاه برای شما تبدیل به یک ابرقهرمان می‌شود. ابرقهرمانی که احساساتی بسیار قوی دارد. جوئل از لحاظ شخصیت‌پردازی به قدری قوی است که به جرات می‌توان گفت حضورش در صنعت بازی‌های ویدیویی مرزهای شخصیت‌پردازی را جابه‌جا کرده به نوعی که به جرات می‌توان گفت حتی بسیاری از بهترین فیلم‌های هالیوودی هم در خلق شخصیتی چنان به‌یاد ماندنی عاجز بوده‌اند.