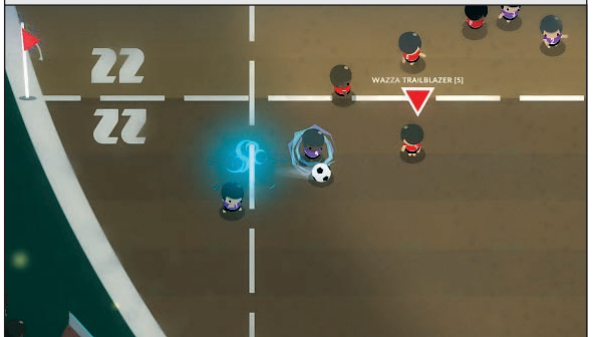


بازی کوچک

فوتبال بی قانون در BeholdtheKickmen



بازی جدیدی در سبک ورزشی می باشد که در سال ۲۰۱۷ توسط Size Five Games ساخته و برای کامپیوتر عرضه شده است. ایده این بازی این است که همیشه نباید بازی فوتبال را با قوانین صحیح آن تجربه کرد! ایده ای که باعث شد این بازی کامپیوتری که در ابتدا ایده آن در شبکه های اجتماعی به عنوان یک شوخی مطرح شده بود کم کم در قالب یک بازی کامپیوتری ساخته شود. در این بازی کامپیوتری، شما با تجربه ای کاملاً جدید از بازی فوتبال طرف هستید؛ البته لازم به توضیح است که این بازی هیچ شباهتی به فوتبال واقعی ندارد و از قوانین آن پیروی نمی کند!

در این بازی جذاب و ورزشی، شما یک فوتبال کاملاً متفاوت و منحصر به فرد را تجربه می کنید که هیچ شباهتی به فوتبال در دنیای واقعی ندارد! در این بازی شما می توانید در زمین بازی با بازیکنان حریف درگیر شده و یا حتی آنان را کتک بزنید! هیچ قانونی وجود ندارد! همچنین یک حالت داستانی جالب نیز برای این بازی در نظر گرفته شده که شما می توانید با تکمیل آن از تجربه این سبک از بازی فوتبال لذت ببرید. احتمالاً همه شما فیلم فوتبال شانولین را دیده اید و با خودتان فکر کرده اید که اگر فوتبال این طور بود چقدر خنده دار و مسخره می شد. این بازی کاملاً خنده دار است و شما از اتفاقاتی که می تواند در یک بازی فوتبال بی قانون بیفتد کاملاً لذت می برید! ایده برداشتن قانون در نوع خود بسیار جالب است و باید به سازندگان آن برای خلاقیتی که به خرج داده اند تبریک گفت!

بازی شناسی

■ رضا رهنمای مقدم



به معنای واقعی از محصولات داخلی حمایت کرد، هرچند که kickstarter پا را فراتر از این گذاشته و در واقع به هر محصولی که ایده ای ناب پشتش است کمک می کند اما آن چه مهم است تفکر پشت سایت های این چنینی است. فرض کنید شما بخشی از یک بازی را می سازید و از آن یک دمو تهیه می کنید سپس دمو بازی با لیستی از امکانات آن را در سایت می گذارید و اعلام می کنید برای این که این بازی تمام شود نیازمند بودجه هستید و با تفکیک کامل بیان می کنید که این بودجه قرار است به چه صورت خرج شود. برای سرمایه گذاران خود هم جوایز کوچکی با توجه به میزان کمکی که می کنند در نظر می گیرید. جوایزی مانند تی شرت هایی با لوگو شخصیت های بازی یا حتی قرار دادن نامشان در لیست اسپانسرها و ... سرمایه گذاران از سراسر دنیا اگر از نحوه ارائه و دمو بازی شما خوششان بیاید مبلغی را به شما کمک می کنند، اگر مجموع این مبالغ در یک بازه زمانی مشخص به میزانی مورد نظر شما رسید در پایان بازه زمانی شما مبالغ جمع آوری شده توسط سایت منهای کارمزد سایت را دریافت می کنید و با کمک آن می توانید بازی خود را بسازید، اگر هم میزان مشارکت به هدف شما نرسید پول جمع آوری

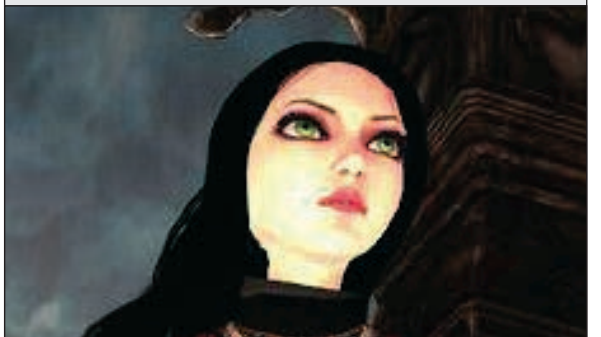
احتمالاً از خود سوال می کنید که استودیوها و گروه های بازی سازی مستقل بودجه خود را از کجا می آورند؟ آیا همه آن ها ذخیره مالی دارند؟ حقیقت این است که بسیاری از بازی سازی ها مستقل اصلاً و ابدا جزو قشر مرفه جامعه نیستند به عنوان مثال اگر فیلم indie game: the movie که مستندی در مورد بازی سازی ها مستقل است ببینید متوجه می شوید که بازی هایی مثل super meat boy که در زمان خود رکوردها را هم جابه جا کردند اصلاً و ابداً به آسانی ساخته نشده اند و سازندگان آن به معنای واقعی حتی از نان شب خود هم گذشته اند! البته نمی خواهیم بگوییم که همیشه قفسه همین است و برای ساخت یک بازی باید زندگی خود را تعطیل کنید و ریاضت بکشید اما یادتان باشد که ساخت یک بازی زمان و هزینه زیادی می برد و اگر شروع به ساخت آن کرده اید در برهه ای از زمان بایستی به دنبال تامین مالی برای آن باشید! اما آیا تامین مالی به همین سادگی است؟ جواب شما هم آری و هم نه است. احتمالاً تا به حال اسم سایت kickstarter را شنیده اید. در این مقاله نمی خواهیم در مورد این که چگونه از طریق kickstarter سرمایه جذب کنید صحبت کنیم بلکه می خواهیم بگوییم چطور می شود

بستری که برای سرمایه گذار باید فراهم شود

شده به سرمایه گذاران برگردانده می شود! البته سناریوهای مختلفی برای دریافت وجه وجود دارد که در حوصله این مقاله نیست). آن چه بسیار مهم و قابل تأمل است این است که همیشه اعتمادی بین سرمایه گذار و ارائه دهنده وجود دارد چرا که ممکن است پروژه شکست بخورد و یا آن چه که مورد انتظار بوده حاصل نشود اما به هر حال سرمایه گذار این ریسک را می کند. جالب است بدانید که این سرمایه گذاری ها در بسیاری از مواقع بدون برگشت پول است و سرمایه گذار پس از پایان پروژه هم در سود آن شریک نیست! اینجاست که خیلی ها از خود می پرسند چرا؟ و اینجاست که معنای حمایت مالی بیشتر و بیشتر به چشم می آید. اگر کمی واقع گرایانه به این قضیه نگاه کنیم می بینیم واقعاً چنین تفکری هنوز در کشور ما آن طور که باید و شاید جا نیفتاده است. هستند سرمایه گذاران و خبرانی که بسیار کمک می کنند اما حقیقت این است که معنای سرمایه گذاری و خیریه متفاوت است. وقتی شما در تولید سرمایه گذاری می کنید به این معنی نیست که کار خیریه انجام می دهید و متأسفانه این نگاه است که بسیاری از افرادی که نیاز به سرمایه دارند از جذب سرمایه به این شکل دور می کنند، چرا که متأسفانه نگاه سرمایه گذاری تنها به این شکل است که در ازای هزینه ای که پرداخت می شود، چندین برابر بازگشت وجود داشته باشد! چه قدر خوب است اگر سیستم مالیاتی به گونه ای تنظیم شود که در صورت سرمایه گذاری های بدون برگشت پول که باعث رشد و تعالی بخشی از صنعت می شود تخفیف های مالیاتی اعمال شود تا توجه سرمایه داران به این نوع سرمایه گذاری ها جلب شود. هرچند سایت های مشابه kickstarter در ایران وجود دارند اما متأسفانه عدم توجه کافی سرمایه گذاران داخلی موجب شده این سایت ها با اقبال چندانی مواجه نشوند و ایرانی ها به نحوی به دنبال جذب سرمایه از سایت های خارجی مشابه kickstarter باشند ولو با هویتی جعلی و غیر ایرانی.

معرفی شخصیت

الیس



خب احتمالاً همه شما داستان آلیس در سرزمین عجایب را خوانده اید و یا شنیده اید و یا فیلم و انیمیشنی را در مورد آن دیده اید اما آلیس در بازی American MacGee's Alice کاملاً متفاوت است! زمانی که لوئیس کارول اولین بار روای ساخت شخصیتی به نام آلیس را در ذهن می پروراند و او را از لانه خرگوش راهی سرزمین عجایب می کرد قطعا در ذهنش آلیس را به شکل شخصیتی که در این بازی به تصویر کشیده شده تصور نمی کرد! شخصیتی تاریک و پیچیده که یک چاقوی خونین در دست دارد!

بله آلیس در بازی American MacGee's Alice، با آن دنیای فانتزی و رنگارنگ و کودکانی که در ذهن داریم زمین تا آسمان متفاوت است با این حال دنیای آلیس همان دنیاست! بازی در مورد مدتی بعد از اتفاقات سرزمین عجایب است و در آن آلیس تنها بازمانده از خانواده ای است که خانه شان در آتش سوخته است. در اینجا است که آلیس با بخش تاریک و دیده نشده سرزمین عجایب روبرو می شود. در اینجا است که ملکه سرخ در چشمان شما نسبت به آلیس خشکین و انتقام جویی که با کارد آشپزخانه به او حمله می کند، واقعاً ترسناک است. آلیس در این بازی شخصیتی کاملاً خشن است و گاهی احساس می کنید با شخصیتی سادیسمی طرف هستید! برگرداندن یک شخصیت شناخته شده و تغییر آن تا این حد ریسک بسیار بزرگی است اما سازندگان بازی توانسته اند با یک روایت خیلی جالب شخصیت متفاوتی از آلیس را به نمایش بگذارند که قطعا برای گیمر بسیار جذاب و در عین حال کاملاً غیرمنتظره است. باید بگوییم این ریسک کاملاً حساب شده است و محال است شما این بازی را بازی کنید و شخصیت آلیس را به فراموشی بسپارید. در واقع این بازی با هوشمندی از یک شخصیت که در ذهن ها مانده استفاده کرده و آن را به نوعی مال خود کرده است. اگر تجربه های متفاوت و خاص را دوست دارید حتماً این بازی را امتحان کنید.

خبر بازی

بازی های شوتر انواع مختلفی دارند و یکی از پرطرفدارترین آن ها که نه تنها در بازی سازی بلکه فیلم سازی هم مورد توجه قرار گرفته بازی های مربوط به زامبی ها است که از پیشگامان آن ها سری شیطان ساکن (resident evil) و تنها در تاریکی (alone in the dark) هستند که در اولی دلیل به وجود آمدن زامبی ها آزمایشات شیمیایی و بیولوژیکی هستند و در دومی این نفرین ها و جادو ها هستند که موجوداتی مانند زامبی ها را به وجود آوردند. هر چند که تنها در تاریکی به خصوص در نسخه چهار گیم پلی و داستان بسیار خوبی داشت و بی راه نیست که بگوییم حتی بسیار ترسناک تر از شیطان ساکن بود اما هرگز مانند resident evil دیده نشد. امروزه بازی ها و فیلم های زیادی با موضوع زامبی ها ساخته می شوند و خیلی از آن ها هم موفق می شوند. اتفاقاً یکی از این داستان ها که هم سریال خوبی از آن درآمده و هم بازی آن بسیار موفق بوده walking dead است که از معدود سری هایی است که هم در سینما و هم در دنیای بازی های ویدیویی موفق عمل کرده است. بازی طبقه کشتار ۲ هم از همین دسته از بازی هاست اما باید بگوییم این بازی با ترکیب کلیشه ها و ایجاد تنوع بسیار واقعا خوب عمل کرده و با این که از لحاظ داستانی حرفی برای گفتن ندارد اما گیم پلی فوق العاده و گرافیک و صداگذاری قابل قبول، آن را به عنوانی تبدیل کرده که اگر دنبال تجربه هیجان باشی باید حتماً آن را امتحان کنید. طبقه کشتار یک بازی شوتر اول شخص است که می توانید آن را به صورت یک نفره و یا چندنفره بازی کنید هرچند که این بازی وقتی به صورت چندنفره بازی می شود لذتی کاملاً متفاوت دارد. به وجود آمدن و پخش شدن زامبی ها هم بر اساس همان داستان کلیشه ای آزمایشات بیولوژیکی است که در مکانی به نام Horzine شروع شده و منجر به موجوداتی که در این بازی آن ها را ZED می نامند شده است. اگر طبقه کشتار یک را بازی کرده باشید این بازی در واقع یک ماه بعد از اتفاقات بازی اول است و نشان می دهد که این سیل زامبی ها از اروپا به دیگر قاره ها هم سرایت کرده است! (به طور کلی بازی

طبقه کشتار ۲، یک کلیشه موفق



در حالت های خاص کشتن زامبی ها (مانند شلیک به سر یا همان headshot) بازی به حالتی به نام zed time وارد می شود که برای چند ثانیه سرعت بازی برای همه گیمرها کند شده و می توانند با دقت بیشتری شلیک کنند. نکته جالب این بازی این است که شما می توانید از سرنگ های شفا دهنده خود برای خوب کردن اعضای تیم هم استفاده کنید. اگر یکی از شخصیت ها در طول بازی بمیرد باید تا انتهای موج صبر کند و زمانی که همه شخصیت ها از بین بروند شما شکست خورده اید. در این بازی کلاس های مختلف مبارزاتی وجود دارد که شما می توانید در ابتدا برای خود انتخاب کنید مانند نیروی پزشکی، کماندو یا نیروی پشتیبانی که هر کدام تخصص های ویژه خود را دارند مثلاً نیروی پزشکی توانایی های کمک به دیگر اعضا را بیشتر از بقیه دارد و یا کماندوها با برخی از سلاح ها قدرت آسیب رسانی بیشتری دارند. این بازی را تا ۶ نفر به صورت همزمان می توانید انجام دهید و انتخاب و استراتژی بسیار مهم است. امکانات شخصی سازی شخصیت ها فوق العاده زیاد است به طوری که حتی هدفون و عینک شخصیت خود را می توانید انتخاب کنید. موسیقی بازی کاملاً هیجان انگیز است و به فضای آن می خورد. اگر دنبال تجربه هیجان هستید طبقه کشتار می تواند حسای شما را سرگرم کند.

از لحاظ داستانی پیچیدگی خاصی ندارد که حتماً نیاز به بازی کردن نسخه ۱ باشد). بازی در واقع مواجه شدن با موج های (waves) زامبی ها و طاقت آوردن در برابر آن هاست. موجی از زامبی ها به شما حمله ور می شوند و شما و تیمتان باید آن ها را از بین ببرید. تعداد زامبی ها با توجه به تعداد بازی کنان به صورت خودکار تنظیم می شود و این طور نیست که در حالت یک نفره با همان تعداد زامبی که در حالت دونفره مواجه می شوید، روبرو گردید) تنوع دشمنان در این بازی بسیار بالاست و شما همواره با زامبی های مختلفی روبرو می شوید. به طور کلی تنوع در بازی بالاست! بازیکنان انواع و اقسام سلاح ها را در اختیار دارند و وقتی مهماتتان تمام می شود می توانید با سلاح خالی از تیر به زامبی ها ضربه وارد کنید (melee) که البته خیلی دوام نخواهد آورد! هر بازیکن می تواند میزان مشخصی مهمات حمل کند که البته این مهمات در محیط بازی هم پیدا می شوند. در آخر هر موج هم با یک boss یا به اصطلاح غول آخر مواجه می شوید که به صورت اتفاقی انتخاب می شود و برای از بین بردن هر کدام از آن ها باید استراتژی های خاص خود را برگزینید. هر شخصیت علاوه بر سلاح ها یک سرنگ شفا دهنده و یک دستگاه جوش برای بستن گزهاها در اختیار دارد. به ازای کشتن هر زامبی شخصیتی که آن را کشته، امتیاز و پول می گیرد.