

بازی‌ها



عصر پهلوانان

در روزگاران قدیم، در دیار سیستان، شهری بود به نام «زابل» که مهد علم، ادب و هنر محسوب می‌شد. زابل حاکمی خردمند و درستکار به نام پیشداد داشت که صلح و آرامش را برای مردم شهر به ارمغان آورده بود. پسر پیشداد، آتار، شاهزاده‌ای جوان، باهوش و خردمند بود و در زورآوری و مردانگی نیز سرآمد پهلوانان به شمار می‌رفت. چند روزی که پیشداد و آتار شهر را ترک کرده بودند، لشکری از دیوان از کوه‌ها سرازیر شدند و زابل را به آتش و خون کشیدند. پیشداد به محض خبردار شدن به همراه آتار به شهر برمی‌گردد و در صدد نجات شهر از دست دیوان برمی‌آید.

عصر پهلوانان، اولین بازی «نقش‌محور» ایرانی است که براساس اسطوره‌های ایرانی و بیش از همه، شاهنامه‌ی فردوسی طراحی شده است. در این بازی، ۹۴ شخصیت برگرفته از افسانه‌ها و اسطوره‌های ایرانی وجود دارند که از بین آن‌ها، ۳۳ شخصیت، کلیدی و پیش‌برنده‌ی داستان هستند. داستان در چندین سرزمین افسانه‌ای (زابل، سرزمین نفرین شده کوهستانی، سرزمین سرسبز، غار کوتوله‌ها، سرزمین ضحاک ماردوش و...) اتفاق می‌افتد و بازیکن با استفاده از سلاح‌ها و جادوهای متنوع، برای به‌دست آوردن راز روئین‌تنی پیش می‌رود و در این راه، با شخصیت‌های شیطانی مبارزه می‌کند.

داستان جزیره

رضا پس از سال‌ها دوری از وطن و تحصیل در دانشگاهی معتبر به ایران بازمی‌گردد. او تصمیم دارد زمین‌های متروکی را که از پدرش به او به ارث رسیده است، به منطقه‌ی گردشگری تبدیل کند.

در این بازی، شما باید جزیره‌ای بزرگ و متروک را به یک مکان گردشگری بسیار زیبا و با امکانات متنوع تبدیل کنید. قهوه‌خانه‌ها، هتل‌ها، کشتی‌ها، کبابی، بستنی‌فروشی، سالن موزیک، کافی‌نت، بیمه و شهرداری و کلی امکانات دیگر در اختیار شماست تا بتوانید به هدف خود دست پیدا کنید. شما با استخدام نیروی کار لازم، سطح کیفی جزیره را بالا می‌برید، در مسابقه‌ی هوش شرکت می‌کنید و با حوادث غیرمترقبه به مقابله برمی‌خیزید. زیاد شدن تعداد مسافران جزیره، نشان‌دهنده‌ی بالا رفتن سطح کیفی جزیره است. اگر با بازی «Sim City» آشنایی داشته باشید، بازی داستان جزیره از نظر روند بازی مشابه آن است.

این بازی در دومین جشنواره ملی رسانه‌های دیجیتال برنده‌ی چند جایزه شد.

سای برگزیده

شمشیر نادر

در مجموع، ساخت این بازی نشان می‌دهد که «بازی‌سازان» ایرانی که خود در زمانی نه چندان دور جزو «بازی‌بازان» بوده‌اند، امروز در حال استفاده از تجربه‌ی «بازی‌باز»ی خود برای «بازی‌سازی» هستند و با کسب تجربه‌های بسیار موفق، در مسیر پیشرفت حرکت می‌کنند. اگرچه این بازی نسبت به نمونه‌های مشابه خارجی خود ضعف‌های بسیاری دارد، و لیکن نسبت به نمونه‌های داخلی بسیار موفق ظاهر شده است.

Quest of persia، یک مجموعه بازی درباره‌ی داستان‌های تاریخی سرزمین ایران است. بخش سوم مجموعه‌ی «Quest of persia» با نام «شمشیر نادر»^۱ در واقع ادامه‌ای برای بخش دوم آن است که به نبرد نادرشاه با افغان‌ها و آزادسازی ایران توسط او و سردارانش می‌پردازد. داستان بازی «شمشیر نادر» از جمله داستان‌های تاریخ ایران است که از مبارزه با افغان‌ها در پایان دوره‌ی صفویه آغاز می‌شود و در ادامه‌ی وقایع بازی به لطفعلی‌خان زند و صحبت‌های ارشک با لطفعلی‌خان در کرمان، هنگام محاصره‌ی ارتش قاجار می‌رسد. از طرف دیگر، پس از ظهور نادر در خراسان و شکست افغان‌های ابدالی، نادر به کمک سردار وفادارش، محمدحسین‌خان قاجار، کریم‌خان زند، افغان‌ها را در اصفهان شکست می‌دهد و سپس به سراغ ارتش روس در شمال ایران می‌رود. در این میان، ارشک درگیر حوادث گوناگون تاریخی می‌شود و در نهایت در شیراز به کمک لطفعلی‌خان زند می‌شاید. بازی جذاب «شمشیر نادر» یک بازی «اکشن» سوم شخص شمشیربازی با قابلیت استفاده از ضربات ترکیبی و کاراکترهای متفاوت است. این بازی ۱۳ مرحله‌ی متنوع دارد که در اصفهان، خراسان، کرمان، شیراز و شمال ایران به وقوع می‌پیوندد. از نظر روند، این بازی بسیار شبیه بازی‌هایی مثل «Prince of persia» و «Assassin's Greed» است و می‌توان گفت که سازندگان این بازی یقیناً گوشه‌ی چشمی (بلکه نگاه دقیقی!) به این دو بازی داشته‌اند. اما این که چه قدر در این گرته‌برداری موفق بوده‌اند، خود جای بحث دارد. از لحاظ گرافیکی، این بازی از بازی‌های ایرانی مشابه خود بسیار جلوتر است. البته به نظر می‌رسد، بازی‌سازان ایرانی تا رسیدن به مقامی که امکان مقابله با نمونه‌های خارجی را داشته باشند، هنوز چند قدمی فاصله دارند.

از نظر داستان، انصاف این است که داستان مناسبی انتخاب شده است. از نظر فضا‌سازی هم تلاش سازندگان به واقع قابل ارج نهادن است. محیط‌های اصفهان، کرمان، شیراز و... نزدیک به واقع درست شده‌اند، اما در نقطه‌ی مقابل فضاها، شخصیت‌های بازی می‌توانستند از این جذاب‌تر باشند. در کل بازی با هفت نوع سرباز دشمن سروکار داریم که در بسیاری مراحل، فقط یکی یا دو تا از آن‌ها حضور دارند و این در مقایسه با نمونه‌های خارجی مثل (Assassin's Greed) که در هر مرحله شما با صدها و بلکه هزاران شخصیت عادی سروکار دارید، مقداری از جذابیت بازی کم می‌کند. البته مبارزات به لطف ضربات ترکیبی و حرکات نمایشی شخصیت «بازی‌باز» جذابیت دارند.



بی‌نوشت

1. Nader's Blode