

در این فایل توضیحاتی از چیزی که به عنوان انیمیشن آموزشی پخش شده در ابتدای بازی در ذهن من هست توضیح داده شده. سعی کنید تصاویر رو دقیقا طوری طراحی کنید که به لحاظ زمانی دقیقا با متن خونده شده توسط گوینده هماهنگی داشته باشه اما اگر جایی ممکن نبود و برای نمایش انیمیشن های درخواست شده به زمان بیشتری نیاز داشتید، میتونید برای چند لحظه صدای گوینده رو متوقف کنید. حتما بین سکانس ها از ترنژیشن های مناسب و سینمایی و حرفه ای استفاده کنید. من در این مورد زیاد تخصص ندارم و نظر نمیدم اما morph های تدریجی هوشمند اغلب خیلی زیبا و حرفه ای هستند. متن خونده شده توسط گوینده قابل تغییر نیست اما سکانس ها و توصیفات که من از هر سکانس کردم کاملا به سلیقه شما قابل تغییر هست و اگر چیزی به نظرتون بهتره تغییر کنه من استقبال می کنم که بفرمایید. فقط اگر تغییرات وسیعی نسبت به اونچه اینجا توصیف شده می خواید انجام بدید لطفا قبلش با بنده هماهنگ بفرمایید. در هر قسمت ابتدا قسمتی از متن خونده شده توسط گوینده که مربوط به اون سکانس هست با رنگ آبی نوشته شده، در ادامه تصویر و توضیحات مرتبط با رنگ مشکی نوشته شدند. در هر مورد اگه برام مقدور بوده سعی کردم یک تصویر نمادین از چیزی که برای اون سکانس در ذهنم هست با هوش مصنوعی برای شما آماده کنم.

به آتلانتیس خوش آمدید.



در ابتدا لوگوی بازی با یک انیمیشن زیبا ظاهر میشه و بک گراندش ابرها هستند. لوگو متحرک هست و هم آب داخل لوگو و هم جزئیاتش زنده و در حال حرکت به نظر می رسند. دوربین به سمت لوگو نزدیک میشه و از لوگو عبور میکنه و کم کم بک گراند ابرها محو میشه و نمای جزیره دیده میشه که سکانس بعدی هست.

در این بازی شما فرمانده ی یک جزیره مدرن هستید و باید در سه چرخه ی اقتصادی، نظامی و سیاسی به قدرت برسید.

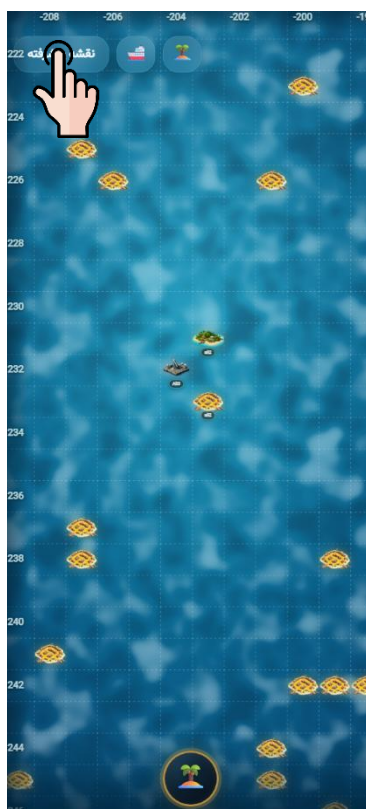


در ابتدا نمای جزیره نمایش داده میشه که این نما هم زنده و پویا هست: حرکت امواج دریا، حرکت برگ و شاخه درختان در باد، فرود و برخاست هواپیماها، خارج شدن دود از انتهای موشک آماده به پرتاب در پایین سمت راست، جرثقیل ها مشغول خالی کردن کانتینرهای کشتی و یک هلی کوپتر در حال فرود در جایگاه مخصوص اش در بالای صفحه. همزمان با اشاره به چرخه های اقتصادی، نظامی و سیاسی، تصاویر گرافیکی و متحرک از هر کدام از چرخه ها ظاهر بشه (مثلا جرثقیل به آرامی در حال بلند کردن کانتینر از روی کشتی، هواپیما در حال پرواز و موشک در حال شلیک با سرعت بسیار آهسته بدون اینکه از صفحه خارج بشند، همچنین نقاط کوچک دور دایره ها در حال چرخش باشند و دایره ها درخشان باشند)

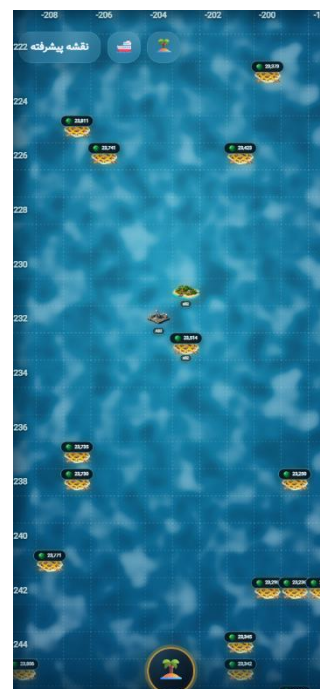
در چرخه اقتصادی با اعزام کشتی و تجارت کالاهای مختلف میتونید به سودهای هنگفتی برسید.

دایره مربوط به چرخه اقتصادی در حالی که میدرخشد و حرکت و زنده بودن خود را ادامه میده، روی صفحه بزرگ می شود.

کافیه وارد نقشه بشید و قیمت کالاهای مختلف رو در جزایر تجاری اطرافتون چک کنید.



ابتدا نمای کامل بازی (تصویر بالا سمت راست) نمایش داده شده و سپس یک علامت دست روی نقشه کلیک می کند، سپس دوربین zoom out می شود و به نمای نقشه (تصویر بالا سمت چپ) یک smooth transition رخ می دهد. هر دو نما زنده و پویا هستند. امواج دریا در نمای نقشه حرکت می کنند و احساس یک افیانوس واقعی را القا می کنند. سپس علامت دست روی دکمه ی "نقشه پیشرفته" کلیک می کند و از منوی باز شده "زمرد" را انتخاب می کند. سپس قیمت های مختلف روی جزایر به ترتیب و به سرعت pop می شود و بالای هر جزیره نمایش داده می شود.



کشتی تجاری تون رو به جزیره ای که کالاها قیمت پایین تری دارند بفرستید

تصویر کمی زوم میشه، یک جزیره تجاری به عنوان مقصد انتخاب میشه که کمی درخشان میشه و مشخصه که مقصد سفر کشتیه. در ادامه کشتی حرکت خودش رو به این جزیره، از جزیره کاربر شروع می کنه و به این جزیره میرسه.



انبار کشتی رو پر از کالای ارزون قیمت کنید

کشتی کنار جزیره تجاری پهلو گرفته، زمردها در یک مسیر قوسی در هوا، از جزیره تجاری وارد کشتی میشن.

کشتی رو به جزیره تجاری دیگه ای که همون کالا چندبرابر گرون تره بفرستید

مشابه سکانس ارسال کشتی به جزیره تجاری، این بار یک جزیره تجاری جدید درخشان میشه و کشتی از جزیره قبلی (که خرید اونجا انجام شده) به این جزیره جدید حرکت می کنه.

و همه کالاها رو بفروشید.

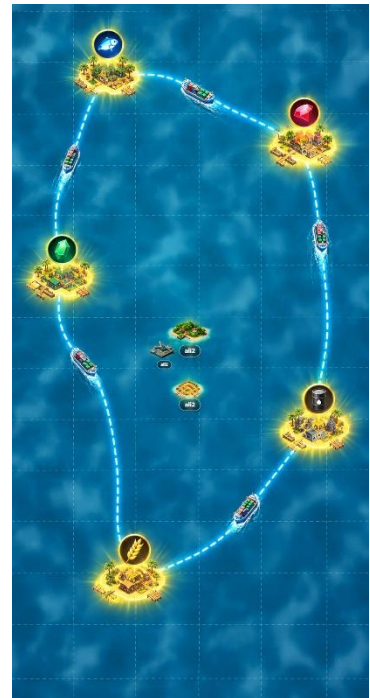
کشتی کنار جزیره جدید پهلو گرفته، زمردها از کشتی وارد جزیره میشن و از این فرایند تعداد زیادی علامت \$ طلایی رنگ تولید میشه، دور خودش میچرخه و بالا میره و محو میشه و حس تولید ثروت از این فرایند رو به کاربر منتقل می کنه.

موتور و انبار کشتی رو ارتقا بدید تا در هر سفر کشتی سرمایه ی شما چند برابر بیشتر بشه.

نمای کشتی تجاری که در حال ارتقا هست، بزرگ تر میشه، پیشرفته تر میشه، موتور، پیشرانه و اجزای بیشتری بهش اضافه می شه.

با ایجاد مسیرهای تجاری میتونید این پروسه رو کاملاً اتوماتیک کنید.

تعدادی جزیره تجاری روی نقشه درخشان می شوند، یکی از کالاهای بازی روی هر جزیره نمایش داده می شود (زمردها، یاقوت، گندم، ماهی، بشکه نفت) و کشتی به سرعت بین این جزایر در حرکت است و خرید و فروش کالاها را انجام میدهد و ثروت (با علامت \$) تولید می شود.



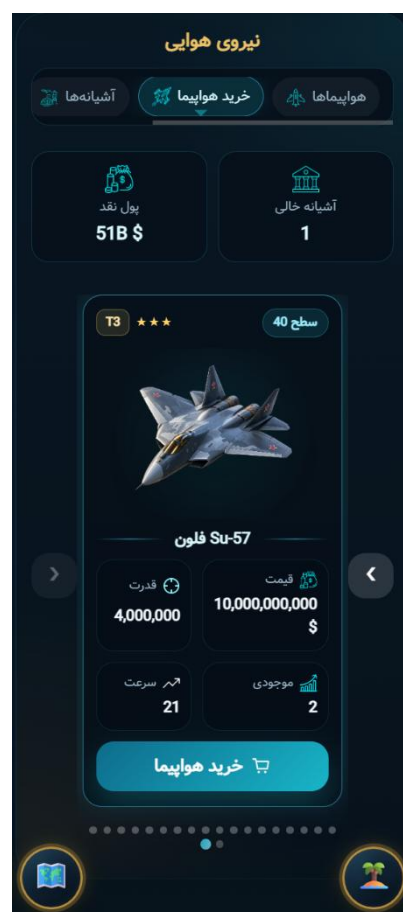
در چرخه ی نظامی میتونید با بقیه جزایر وارد نبرد بشید و از خودتون و دوستانتون محافظت کنید.

دایره مربوط به چرخه نظامی (قرمز رنگ، پایین سمت چپ) در حالی که میدرخشد و حرکت و زنده بودن خود را ادامه میده، روی صفحه بزرگ می شود.



فایترجت ها ارزشمندترین دارایی های شما هستند.

در این نما از بازی، تصویر هواپیمای نمایش داده شده روی کارت متحرک شده، از انتهای موتورهای جنگنده کمی آتش خارج می شود که نیروی پیشراانه آن را تداعی می کند و هواپیما در حال پرواز و مانور و حتی شلیک روی کارت دیده می شود.



با گشت زنی در اطراف جزیره ی شما یا دوستانتون در حملات هوایی و موشکی دشمن از جزیره دفاع میکنند

در نمای جزیره، ابتدا تصویر روی فرودگاه زوم شده است (سمت چپ جزیره) و چند جت جنگنده در حال بلند شدن دیده می شوند، سپس تصویر zoom-out می شود و نمای کامل جزیره از دور نمایش داده می شود که جنگنده های بلند شده از روی باند فرودگاه در حال گشت زنی در اطراف آسمان جزیره هستند.

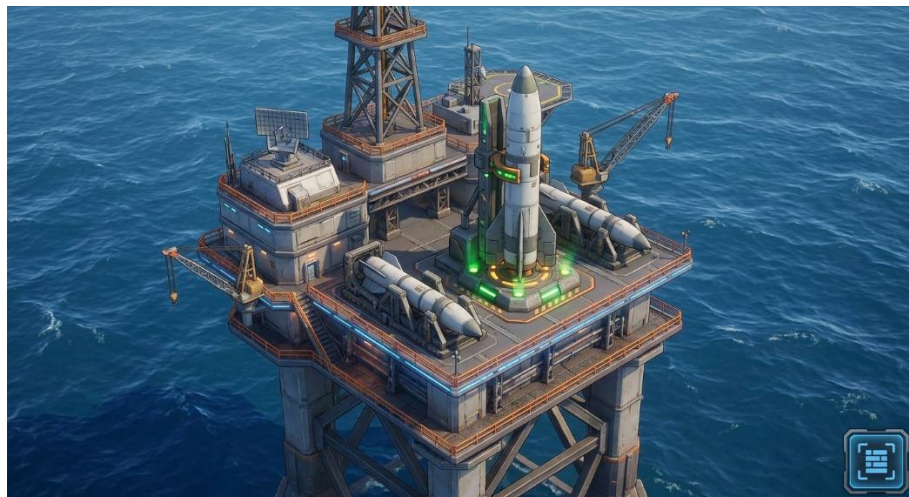


و با اعزام به مأموریت میتونن به جزایر دشمن حمله کنن و بخشی از پول نقد فرمانده ی جزیره ی دشمن رو برای شما به غنیمت بیارن.

در محیط نقشه هواپیماها به سمت یک جزیره دشمن حمله می کنند، وقتی به جزیره دشمن میرسند با رها کردن بمب ها و شلیک موشک های کوچک چند آسیب به جزیره دشمن وارد می کنن (مثلا آتش سوزی ایجاد می شه و دود بلند میشه) و در همین زمان چند علامت دلار \$ روی جزیره دشمن پدیدار میشه، در حال چرخش و درخشش به سمت بالا حرکت میکنه و محو میشه که حس بدست آوردن ثروت جزیره دشمن رو تداعی میکنه.



پایگاه های موشکی در وسط دریا اما خطرناک ترین سلاح های بازی هستند. موشک ها هرگز در دفاع مشارکت نمیکنن و فقط برای حمله استفاده میشن.



تصویری از یک پایگاه موشکی در وسط یک دریای موج که اجزای مختلف متحرک هستند (رادار در حال چرخش، نورها در حال درخشش، موج دریا، حتی موشک ها در حال جابجایی و لود شدن) و دوربین دور این پایگاه موشکی در وسط یک اقیانوس بیکران در حال چرخش است و آن را از زاویه های مختلف نمایش می دهد. در انتهای این سکانس یک موشک به آسمان شلیک می شود و دوربین آن را تعقیب می کند و خط دود موشک شلیک شده تا دودست ها ادامه می یابد.

اگر یک پایگاه موشکی نزدیک جزیره دشمن بسازید، بتوانید تنظیمات سیستم دفاع پدافندی دشمن رو حدس بزنید و نهایتاً تعداد زیادی موشک از نوع درست به دشمن شلیک کنید، موفق میشوید فرمانده دشمن رو به قتل برسونید



ابتدا یک نما از نقشه نمایش داده می شود که یک علامت cross hair روی جزیره دشمن ظاهر می شود، سپس یک پایگاه موشکی در نزدیکی جزیره دشمن ساخته می شود. سپس در کنار این نما، به صورت split screen، یک نما از پدافند جزیره دشمن نمایش داده می شود که در حال تلاش برای ردیابی تهدیدات است، در نهایت نمای جزیره دشمن که موشک ها در حال نزدیک شدن هستند نمایش داده میشه که جنگنده های مدافع در تلاش برای رهگیری موشک ها هستند اما تعداد موشک ها انقدر زیاده که تعداد زیادی به هدف میرسه و خسارت و آتش سوزی مهیبی ایجاد میشه.

و در این صورت صاحب تمام پول نقد + موجودی بانک دشمن میشوید.

در این سکانس، نمای نقشه نمایش داده میشه که جزیره دشمن در حال سوختن در آتشفشان، روی اسم کاربری بازیکن (که زیر جزیره نوشته میشه) خط زده میشه و یه علامت اسکلت 💀 بالای جزیره ظاهر میشه و یه علامت خیلی بزرگ \$ ظاهر میشه و از جزیره مدافع وارد جزیره مهاجم میشه.

اما در ذهن داشته باشید بُرد موشک ها روی نقشه فقط ۱۰ خانه هست پس موقعیت استراتژیک پایگاه های موشکی خیلی مهمه.

روی نقشه یک پایگاه موشکی در وسط دریا نمایش داده می شه و یک دایره به شعاع ۱۰ خانه از این پایگاه موشکی روی نقشه رسم میشه و روی جزیره های داخل این دایره علامت تیک ✓ و روی جزیره های خارج از دایره علامت ضربدر ✗ نمایش داده میشه

چرخه ی سیاسی اما مهم ترین چرخه ی بازیه.

دایره مربوط به چرخه سیاسی (آبی رنگ، بالا) در حالی که میدرخشد و حرکت و زنده بودن خود را ادامه میدهد، روی صفحه بزرگ می شود.



با پرداخت به موقع مالیات میتونید قدرت سیاسی بدست بیارید. همینطور هر وقت توی بازی که بخواید میتونید قدرت سیاسی خودتون رو موقتا به دوستانتون اعطا کنید و در رقابت سیاسی به اونها کمک کنید. با اعطای قدرت سیاسی از قدرت شما کاسته نمیشه اما به قدرت دوستتون اضافه میشه. هر زمان بخواید میتونید قدرت سیاسی اعطا شده رو پس بگیرید.



ابتدا تصویری از یک ساختمان شبیه کاخ سفید نمایش داده می شود (بدون پرچم هیچ کشور خاصی) که ظاهرا یک مراسم سیاسی در حال اجراست. سپس در تالار اصلی سیاستمداران با کت و شلوار و کروات رسمی در حال لابی و خوش و بش دیده می شوند و در آخرین صحنه دو نفر با هم دست می دهند و تصویر در حالی که slow motion شده روی دست آن ها zoom می شود و درخششی روی دست آن ها ظاهر می شود که قدرت را تداعی می کند.

هر یکشنبه بین ۳ نفر از بازیکنانی که بیشترین قدرت سیاسی رو داشته باشند برای ریاست جمهوری رای گیری میشه. تمام بازیکن ها میتونن در این رای گیری شرکت کنن



نمای یک صندوق رای که افراد مختلف میان و رای خودشون رو داخل صندوق میندازند.

و کسی که بیشترین رای رو بیاره تا یکشنبه ی بعد رئیس جمهور بازی میشه.

تصویر یک نفر با کت و شلوار و کروات که zoom شده و دهان و کمی از بینش داخل تصویر هست اما ما صورتش رو نمی بینیم. دکمه کرواتش رو با دست راست مرتب میکنه و در انتها لیخنه میزنه.

رئیس جمهور نرخ مالیات رو تعیین میکنه، از محل صندوق مالیات برای بازیکن ها پناهگاه و جیره غذایی اضطراری فراهم میکنه تا در شرایط طوفان و قحطی زنده بمونن و خسارت های بازیکن های کشته شده یا گرفتار طوفان شده رو تا حدودی جبران میکنه.



در ابتدا رئیس جمهور در یک سالن در حال دستور دادن دیده میشه، سپس صفحه به صورت split screen نصف میشه و رئیس جمهور در حال تماشای یک طوفان (یا قحطی) دیده میشه و سپس صفحه به سه قسمت تقسیم میشه و در قسمت سوم رئیس جمهور در حال نظارت بر ارسال محموله کمک های مالی به جزایر آسیب دیده، دیده میشه.

البته پادتون باشه رئیس جمهور به راحتی میتونه مبلغ جمع آوری شده در صندوق مالیات رو به حساب شخصی خودش واریز کنه!

تصویر از یک رئیس جمهور عادی که لبخند شیطانی میزنه و پشت سرش نور قرمز ظاهر میشه. سایه روی صورتش افتاده و چهره اش کامل مشخص نیست.



بنابراین خیلی مهمه که رئیس جمهور عادل و عاقلی انتخاب کنید تا در روزهای قحطی و طوفان به کمکتون بیاد.



تصویر یک رئیس جمهور محبوب در حال نظارت به کمک های ارسال شده برای جزایر آسیب دیده

کتاب راهنما توضیحات مفصلی در مورد همه قسمت های بازی داره. برای اینکه بتونید حرفه ای بازی کنید حتما بهش سر بزنید.

نمای جزیره در بازی و سپس کلیک روی علامت کتاب راهنما، سپس نمایش کتاب راهنما و اسکرول سریع تا پایین این صفحه.



هر سوالی در مورد بازی داشتید میتونید از قسمت پیام ها به پشتیبانی پیام بدید.

دوباره نمای جزیره نمایش داده میشه و این بار روی دکمه ارسال پیام کلیک میشه و در صفحه باز شده روی ارسال پیام به پشتیبانی کلیک میشه و نام گیرنده Support-Team تایپ میشه. در ادامه یک متن مثالی برای موضوع و متن پیام تایپ میشه:

موضوع: سوال در مورد خسارت طوفان

متن پیام: سلام. کشتی تجاری من حین سفر دریایی گرفتار طوفان شد و همه اجناس تجاریم از دست رفت. آیا رئیس جمهور ممکنه خسارت من رو در آینده جبران کنه؟ ممنون



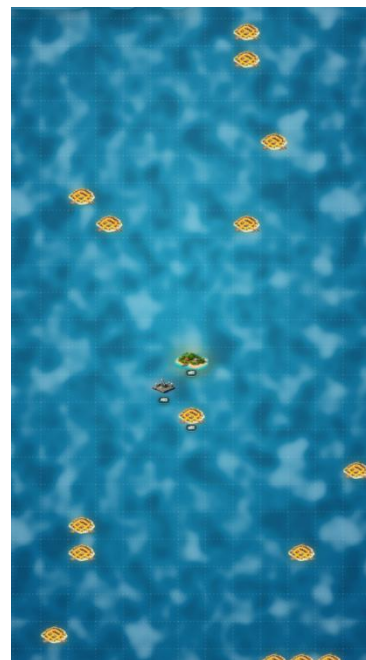
دنیای آتلانتیس زیبا، وسوسه انگیز و ترسناکه.

نمای جزیره در بازی که در حال zoom-out شدن هست



براتون آرزوی موفقیت میکنیم!

تصویر دورتر میشه و جزیره بازیکن در یک اقیانوس بزرگ در کنار جزایر سایر بازیکن ها دیده میشه



یک بار دیگه: به آتلانتیس خوش آمدید!



دوربین دورتر میشه، کم کم ابرها ظاهر میشن و همینطور که دوربین بالاتر میره لوگوی آتلانتیس دوباره با یک انیمیشن زیبا (مثل اولین سکانس) ظاهر میشه.