گیم آور

فصل‌نامه علمی، فرهنگی و خبری
انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
شماره چهارم . سال اول . پاییز ۹۷

به نام خالق هستی

شناسنامه

* فصل‌نامه علمی، فرهنگی، خبری گیم آور
* شماره چهارم | سال اول | پاییز ۱۳۹۷
* صاحب امتیاز: انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
* شماره مجوز: ۹۶۲۲۳۳
* مدیر مسئول: علی گلدانی
* سردبیر: آیدین نوری
* صفحه آرا و گرافیست: سیّد پوریا کاظمی
* همکاران این شماره: سیاوش شهبازی، رضا قرالو، سپهر ترابی، سعید زعفرانی، سیّد جواد وثوق حسینی، علیرضا خزاعی، تارخ ترهنده، اسماعیل احسان منش، سروش حسین پور، حسن چناری، آرش آستانبوس، نازنین نوری، محمد فرخی
* با سپاس فراوان از دکتر سعید ابریشمی و رضا احمدی

* ارتباط با ما:
gameover@rpfc.ir
gameover@um.ac.ir
* تلگرام: @gameovermag

گیم آور

رسانه پردازان فردوسی

فهرست

سخن سردبیر ۲
اخبار بازی‌ها ۳
چگونه ایده خود را به یک بازی در آمدزا تبدیل کنیم؟ ۷
نقد و بررسی ۱۱
بازی‌سازهای موفق چه کسانی هستند؟ ۲۱
پوستر ۲۳
تاریخ انقضاء – ترائتون ۲۵
تاریخچه شکل گیری بازی‌های ویدیویی ۳۳
معرفی نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی ۳۷
مصاحبه با استودیوی Naughty Dog ۴۱
حامیان رسانه‌ای ۴۶

خانه نشریات دانشگاه فردوسی مشهد

سردبیر

سخن را بـا تشکر از شما عزیزانـی آغـاز می‌کنم کـه بـا نظـرات خـوب و سـازنده خود به ما لطف و کمک بسیاری می‌کنید. امیدواریم که بتوانیم هر شماره بهتر از قبل ظاهر شویم و رسانه خوبی بـرای بازی‌هـای ایرانی باشیم. در هـر شماره سعی می‌کنیم مطالـب آموزشـی بیش‌تـر و پربارتری را بـه مجلـه اضافـه کنیـم تـا بـه بُعـد آموزشـی آن بیافزاییم. در ایـن شماره یـک غافل‌گیـری ویـژه هـم بـرای طرفداران گیم آور در نظـر گرفته‌ایم و آن هـم مصاحبـه اختصاصـی بـا Naughty Dog اسـت کـه خوانـدن آن نـه تنهـا بـه بازی‌سـازان بلکـه بـه گیمرهـا نیـز به‌شـدت پیشـنهاد می‌شـود.
سـه اتفـاق مهـم دیگـر، همـکار رسـانه‌ای شـدن سـامانه همگـرا و کنفرانـس تحقیقـات بازی‌هـای دیجیتـال و همـکاری بـا فروشـگاه دیجیتالـی آریـو اسـت کـه قطعـا دسـتاوردهای خوبـی را بـا خـود به‌دنبـال خواهـد داشـت.
هم‌چنیـن بـه بهانـه نقـد بـازی بیـداری: خاکسـترهای سـوزان، لازم می‌دانـم یـاد شـروین اسـتادزاده عزیـز را گرامـی بـدارم کـه جـزو منتقـدان کاربلـد و حرفـه‌ای ایـران بـود، امـا متاسـفانه زندگـی، مجـال قدرت‌نمایـی کامـل او را در عرصـه بازی‌سـازی نـداد...
در آخـر هـم لازم می‌دانـم بـه حضـور پرقـدرت رسـانه‌های ایرانـی در عرصـه‌ی بازی‌هـای ویدیویـی اشـاره کنـم و آرزومنـد باشـم اهمیتـی کـه بازی‌سـازان خارجـی بـه رسـانه‌های داخلـی می‌دهنـد، موجـب شـود تـا بازی‌سـازان ایرانـی هـم هرچـه بیش‌تـر و بهتـر در ایـن زمینـه تـلاش کننـد.
بـه امیـد روزی کـه بازی‌سـازان ایرانـی هـم ماننـد بازی‌سـازان خارجـی، ارتبـاط خـود را بـا رسـانه‌ها محکم‌تـر کـرده، اطلاعـات لازم را بـه موقـع در اختیـار آن‌هـا قـرار دهنـد و حضـور و اهمیـت رسـانه‌ها در صنعـت-هنـر بازی‌هـای ویدیویـی و بازاریابـی بازی‌هـا را جـدی بگیرنـد.
امیـدوارم از خوانـدن مطالـب ایـن شـماره هـم لـذت ببریـد و حمایـت از بازی‌هـای ایرانـی را فرامـوش نکنیـد.
لطفـا اگـر نظـر، پیشـنهاد یـا انتقـادی داریـد حتمـا از طریـق ایمیـل بـا مـا در تمـاس باشـید.

آیدین نوری

آیدین نوری
کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر

اجرای عدالت در دستان شما

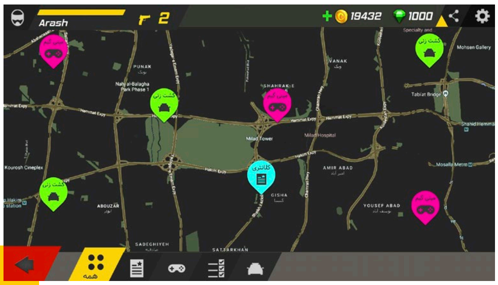
گشت پلیس ۲

آرش (شخصیت اصلی داستان بازی گشت پلیس ۲) پس از دو سال خدمت در واحد پلیس موتور سوار و کسب تجربه‌های بسیار با ارتقاء درجه‌ای که به‌خاطر تلاش و پشتکارش به او داده شده، به واحد پلیس گشت خودرویی منتقل شده است. به همین جهت باید برای فعالیت در این واحد، مجوزها و لایسنس‌های متنوعی را پیش از و در حین ماموریت‌ها به‌دست آورد. تمرین‌های گوناگون رانندگی و انواع ماموریت‌های پلیسی در منطقه مسئولیت آرش، بر تجربه‌اش در این بخش اضافه می‌کند و با دریافت این لایسنس‌ها امکان انجام ماموریت‌های پیشرفته‌تر به او داده خواهد شد.

آرش که اکنون همکار ماهری در کنارش دارد، دیگر می‌تواند با اطمینان و حمایت بیش‌تری ماموریت‌ها را انجام دهد و حتی در بعضی ماموریت‌ها از کمک مستقیم و راهنمایی‌های او بهره ببرد. در طی داستان، آرش با چندین کلانتری در سطح شهر تهران به مرور زمان و پیشرفت، مرتبط شده و فرمان می‌گیرد که خود در برگیرنده داستان‌های گوناگون پلیسی در حوزه‌های مختلفی نظیر بخش مبارزه با مواد مخدر، آگاهی، مبارزه با جرایم خیابانی، پلیس ویژه و ... خواهد بود. آرش به‌طور دائمی مشغول گشت‌زنی در فضای تحت مسئولیتش است و در جای جای شهر باید آمادگی دریافت ماموریت‌هایی را داشته باشد. گاهی در یک موقعیت ممکن است شاهد بروز جرمی آشکار باشد که بلافاصله وارد عمل می‌شود تا واکنش مقتضی را به انجام رساند و در بعضی از موقعیت‌ها نیز از مرکز به او ماموریتی واگذار خواهد شد.

شما در این بازی نقش هدایت و کنترل‌کننده خودرو را در قالب ماموریت‌ها دارید که از این رو بدنه‌ی اصلی بازی گشت پلیس ۲ در سبک رانندگی ماشین و از زاویه سوم شخص خواهد بود. اما نکته جالب توجه آن است که در بخشی از بازی، سبک بازی به یک ژانر اکشن تیراندازی سوم شخص تبدیل شده و در این‌جا بازیکن می‌بایست با خروج از خودرو و با مهارت در هدف‌گیری و تیراندازی بتواند ماموریت را به پایان برساند.

گشت پلیس ۲ به زودی توسط استودیوی هنر نور و حرکت برای سیستم عامل اندروید منتشر خواهد شد.



۱:۰۱۱ دنباله راه ۴۱۱۴۸

۱:۰۱۱

پس از انتشار رایگان ۴ قسمت از بازی ۴۱۱۴۸ در گوگل پلی و استقبال باورنکردنی جهانیان از این بازی، مشخص شد که مهدی فنایی در همین حین روی ایده‌ی جدید و پخته‌تر خود که وام‌دار سبک و سیاق همان بازی قبلی است، کار می‌کند. بازی جدید او که ۱:۰۱۱ نام گرفته، مطابق گذشته ابهاماتی در نام خود به همراه دارد.

این بازی، داستان دختری را روایت می‌کند که از مردم افراطی خسته شده و می‌خواهد خود را به سرزمینی آزاد برساند، اما هیچ راهی به جز عبور از قلب تاریکی برای رسیدن به نور امید وجود ندارد. پس باید دست به کار شود...

بازی ۱:۰۱۱ مطابق ۴۱۱۴۸ در سبک ماجراجویی است اما المان‌های اکشن بیش‌تری به آن اضافه شده و شما باید برای گذر از هر مرحله با هیولاها بجنگید و پازل‌های موجود را حل کنید. این بازی جذاب نه تنها برای سیستم عامل اندروید بلکه برای iOS و ویندوز هم منتشر خواهد شد. اما گیمرهای iOSای باید برای تجربه این بازی تا انتشار اپیزود اول آن روی پلتفرم‌های دیگر صبور باشند.

تکاور؛ ممکن‌کننده‌ی غیرممکن‌ها

تکاور

بـازی تـکاور کـه ترکیـبی از ران انـد گان و بازی‌هـای معمایـی بـا نمایـش از کنـار و گرافیـک سـه‌بعدی است، سـاخته‌ی اسـتودیوی گونـای بـوده کـه بـازی موفقـی مثـل خـاک را در کارنامـه‌ی خـود دارد. جدیدتریـن بـازی ایـن اسـتودیو کـه حاصـل تجربـه‌ی بیـش از ده بـازی قبلـی ایـن اسـتودیو اسـت، قدم‌هـای پایانـی تولیـد خـود را بـرای رسـیدن بـه مرحلـه انتشـار سـپری می‌کنـد.

تکـاور معروف‌تریـن سـرباز از گـردان ویـژه ضـد تروریسـتی اسـت. ایـن قهرمـان در بیـن تمـام ارتـش دوسـت و دشـمن بـه ممکن‌کننـده‌ی غیرممکن‌هـا معـروف اسـت! سـخت‌ترین عملیات‌هـا بـه او محـول شـده و ایـن ماشـینِ کشـتار تروریسـت‌ها از تمـام آن‌هـا پیـروز بیـرون آمـده؛ پـس او بـرای آزادسـازی آخریـن شـهر گرفتـار شـده در چنـگال تروریسـت‌ها فرسـتاده شـد. تروریسـت‌ها کـه چندیـن شـهر را بـه تصـرف خـود درآورده بودنـد توسـط نیروهـای ضـد شـورش نابـود شـدند ولـی تاکنـون در آزادسـازی آخریـن شـهر کـه مرکـز فرماندهـی آنـان و پایـگاه تعـداد بسـیار زیـادی از بی‌رحم‌تریـن آنـان اسـت، نـاکام مانده‌انـد. تـکاور در هنـگام ورود بـه آن شـهر بـا دشـمنان مبـارزه کـرده و پیشـروی می‌کنـد، غافـل از این‌کـه نیرویـی شـیطانی در پـس قـدرت ایـن گـروه اسـت و کـم کـم شـخصیت‌های اصلـی و چهره‌هـای واقعـی آن‌هـا نمایـان می‌شـود...

ایـن بـازی بـا ۲۵ مرحلـه و قابلیـت خریـد و ارتقـاء لبـاس کاراکتـر بـازی، سـلاح‌های گـرم و شمشـیرها، هم‌اکنـون در فـاز تسـت قـرار دارد و بـه زودی بـرای رایانه‌هـای شـخصی و سیسـتم عامل‌هـای اندرویـد و iOS منتشـر می‌شـود.

فرار از حلقه‌ای بی‌انتها

Timeless

من بهش اعتقاد دارم
تو هم بهش اعتقاد داری؟
بـاد و بـارون شـدید... مسـافرخونه‌ای دور افتـاده... یعنـی می‌تونـم از ایـن داسـتان لعنتـی جـون سـالم بـه در ببـرم...

بـازی Timeless سـاخته‌ی تیـم کامـلا مسـتقل Blazingfall اسـت کـه قبـلا بازی‌هـای متعـددی مثـل چالـه میـدون! و BMY را تولیـد کـرده اسـت. ایـن بـازی جدیـد آن‌هـا در سـبک «فـرار از حلقـه» (Escape the loop) بـوده و نظـرات خوبـی را بـا خـود بـه همـراه داشـته اسـت. در ایـن بـازی بایـد معماهـا را حـل کـرده و از حلقـه تکـرار فـرار کنیـد. امـا اگـر زمـان زیـادی در حلقـه باقـی بمانیـد، حلقـه فـورا بـه سـراغ شـما می‌آیـد! بلـه. کلیـت گیم‌پلـی همین‌قـدر سـاده اسـت امـا چالش‌هـای موجـود در آن، کار را برایتـان سـخت خواهـد کـرد. هم‌چنیـن محیط‌هـای بـازی بـا درون‌مایـه‌ی تاریـک و صداگـذاری و موسـیقی‌های هیجانـی و ترسـناک، حـس تـرس خوبـی را بـه شـما القـا می‌کنـد.

ایـن بـازی بـرای سیسـتم عامـل اندرویـد و وینـدوز منتشـر شـده اسـت کـه هم‌اکنـون می‌توانیـد آن را بـا اسـکن QR Code، بـرای رایانـه‌ی شـخصی خـود از آریـو دریافـت کنیـد.

Scan me

یک انتخاب می‌تواند مسیر داستان را تغییر دهد...

شهرزاد قصه‌گو

داستان‌های تعاملی چند وقتی است که جای خود را میان بازی‌های ویدیویی باز کرده‌اند و نمونه‌های داخلی و مخصوصا خارجی زیادی از آن دیده‌ایم. اثر جدید استودیوی مدریک، یعنی بازی «شهرزاد قصه‌گو»، یک بازی در همین سبک است که صفر تا صد روند هر داستان در دستان شماست. همه چیز در شهرزاد قصه‌گو بر پایه تعامل شما طراحی شده است. یک انتخاب می‌تواند مسیر داستان را تغییر دهد. سازندگان شهرزاد قصه‌گو موارد مختلفی را مورد بررسی قرار داده‌اند تا این عنوان در همه بخش‌هایش خوب ظاهر شود. اولین نکته‌ای که شاید نظرتان را هنگام ورود به بازی جلب کند، تنوع داستان‌های بازی و وجود ژانرهای مختلف است. به جرأت می‌توان گفت که شهرزاد قصه‌گو در اکثر ژانرها، داستان‌های متنوعی (مثل عاشقانه، کمدی، علمی تخیلی و ...) دارد و همین سبب می‌شود تا مخاطبان بازی، قشر گسترده‌ای را شامل شوند. جدا از این تنوع بالای داستان‌ها، رابط کاربری بازی و چگونگی روند پیش بردن بازی خوب طراحی شده است. از دیگر نکاتی که

می‌توان به آن اشاره کرد تصویرسازی و گرافیک این عنوان است که فضای خوبی را ایجاد کرده و مخاطب می‌تواند سریع با آن ارتباط برقرار کند. جدای از این موضوع، استفاده درست و بجا از موسیقی، با توجه به حال و هوای هر داستان، حس لازم را به مخاطب القا می‌کند. به‌طور کلی شهرزاد قصه‌گو مجموعه‌ای از داستان‌ها یا حتی بازی‌های متنوع است که می‌تواند برای هر فردی جذاب باشد. شما می‌توانید داستان‌ها را مطالعه کرده و آن را با دوستان خود به اشتراک بگذارید. علاوه بر گیم‌پلی و اساس بازی، باید به این نکته اشاره کرد که بازی، پارامتری در نظر گرفته تا شما نیز بتوانید داستان‌های خودتان را برای تیم تولید ارسال کنید تا شاید شما هم یکی از نویسندگان این بازی باشید. پس منتظر نمانید و بازی را برای تلفن همراه خود دانلود کنید.

Scan me

زامبی‌های بامزه در تهران

تهران ۴۰۰

جدیدترین ساخته‌ی استودیوی بسیار محبوب گلیم گیمز، مینی اکشن ماجراجویی نقش-آفرینی‌ای به نام تهران ۴۰۰ است. مکانیک اصلی بازی برگرفته از همان مکانیک بازی مهمان اصغر آقاست با این تفاوت که المان‌های اکشنی به آن اضافه شده است. البته مقداری المان نقش-آفرینی ارتقاء کاراکتر، اسلحه، لباس و یک‌سری موارد این‌چنینی هم در آن وجود دارد.

داستان بازی از آن‌جایی شروع می‌شود که هوشنگ و خانواده‌اش به خانه‌ی اصغر آقا می‌روند که ناگهان همه تبدیل به زامبی می‌شوند. خانواده سیروس و اصغر با ماشین اصغر آقا به شهر می‌روند تا دوستان و آشنایان خود را نجات دهند. اما هوشنگ هم‌چنان در این اوضاع، شیرینی و آجیل را فراموش نمی‌کند.

پس باید در بازی با جمع‌آوری میوه و شیرینی، انرژی هوشنگ و دیگر شخصیت‌های بازی را حفظ کرده و وسایلی را پیدا کنید، به‌کمک آن‌ها سلاح ساخته و به جنگ با زامبی‌ها بپردازید. در این حین هم باید به ماشین اصغر آقا و هم مردمی که در شهر گیر افتاده‌اند و نیازمند کمک هستند، حواستان باشد.

تهران ۴۰۰ را می‌توانید هم‌اکنون برای سیستم عامل اندروید دریافت کرده و از انجامش لذت ببرید.

Scan me

دیرین دیرین این بار در قالب فوتبال

دیرین بال

دیریـن بـال یـک بـازی مهیج و سـرعتی فوتبالـی اسـت کـه در دنیـای دیریـن دیریـن شـکل گرفتـه و از دیگـر گونه‌هـای سـری‌های دیگـر آن مثـل دیریـن دخـت بـوده و بـا صداگذاری‌هـای خنـده‌دار خـود، طرفـداران بسـیاری را بـه همـراه داشـته اسـت.

ایـن بـازی بـا پیـروی از قوانیـن بازی‌هـای معـروف بـه Head Soccer و بـا اسـتفاده از شـخصیت‌های محبـوب انیمیشـن‌های دیریـن دیریـن، محیطـی رقابتـی و شـاد را بـرای کاربـران بـه ارمغـان مـی‌آورد.

در هـر زمیـن فوتبـال، چالش‌هـای متفـاوت و هیجان‌انگیـزی در انتظـار شماسـت و هـر یـک از کاراکترهـای بـازی قابلیت‌هـای به‌خصوصـی در ضربـات آتشـین دارنـد و عـدم وجـود اوت و حرکـت سـریع و مـداوم تـوپ، نیازمنـد دقـت کافـی اسـت تـا نتیجـه ضربـات بـه آن، گل بـه خـودی نشـود.

نسـخه نهایـی دیریـن بـال بـرای سیسـتم عامـل اندروید منتشـر شـده اسـت کـه می‌توانیـد آن را دانلـود کـرده و بـرای دریافـت جوایـز بـه رقابـت بپردازیـد.

Scan me

دومین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال برگزار شد

DGRC2018

کنفرانـس تحقیقـات بازی‌هـای دیجیتـال یـا Digital Games Research Conference (DGRC) در حـال حاضـر، جامع‌تریـن کنفرانـس در کشـور جمهـوری اسـلامی ایـران اسـت کـه گسـتره وسـیعی از تحقیقـات را بـا محوریـت بازی‌هـای دیجیتـال در شـاخه‌های فنـی و مهندسـی، علـوم انسـانی، هنـر و علـوم پزشـکی در برمی‌گیـرد. ایـن کنفرانـس، هـر سـاله توسـط بنیـاد ملـی بازی‌هـای رایانـه‌ای به‌عنـوان نهـاد متولـی صنعـت در ایـران از سـویی و یـک دانشـگاه معتبـر کشـور، بـه انتخـاب شـورای سیاسـت‌گذاری از سـوی دیگـر برگـزار می‌گـردد. هـدف متعالـی DGRC، تقویـت مبانـی نظـری حـوزه بازی‌هـای دیجیتـال و پیونـد دانشـگاه و صنعـت اسـت.

دومیـن دوره ملـی و اولیـن دوره بین‌المللـی ایـن کنفرانـس بـا همـکاری دانشـگاه صـدا و سـیمای جمهـوری اسـلامی ایـران و بـه میزبانـی ایـن دانشـگاه در هشـتم و نهـم آذرمـاه ۱۳۹۷ برگـزار شـد. در ایـن دوره از کنفرانـس، مقـالات علمـی از سراسـر جهـان و در قالـب دو زبـان انگلیسـی و فارسـی مـورد پذیـرش قـرار گرفتنـد.

هم‌چنیـن بـه جـز ارائـه پوسـتری و شـفاهی مقـالات، در بخش‌هـای فرعـی کنفرانـس، جایـزه بازی‌هـای جـدی ۱۳۹۷ (SeGaP۲۰۱۸)، کارگاه‌هـای آموزشـی، نشسـت‌های تخصصـی و میزهـای تکنولـوژی برگـزار شـدند.

محورهـا و موضوعـات DGRC۲۰۱۸ و مقـالات برگزیـده در سـایت آن‌هـا قابـل رویـت اسـت کـه بـا اسـکن QR Code مشـخص شـده می‌توانیـد آن‌هـا را مشـاهده کنیـد.

نشـریه گیـم آور به‌عنـوان همـکار رسـانه‌ای دومیـن کنفرانـس تحقیقـات بازی‌هـای دیجیتـال فعالیـت کـرد کـه گزارشـی از آن را در شـماره‌ی پنجـم خواهیـد خواند.

Scan me

اسماعیل احسان منش
کارشناسی مهندسی کامپیوتر

سروش حسین پور
کارشناسی مهندسی کامپیوتر

مقدمه:

بازی‌سازی نوعی از فرایند توسعه نرم‌افزار است که منجر به تولید و عرضه‌ی بازی ویدیویی می‌شود. این فرایند توسط توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدیویی صورت می‌گیرد. نخستین بازی ویدیویی در سال ۱۹۶۰ توسعه یافت. اما در آن زمان به شکل گسترده‌ی امروزی نبود. در سال ۱۹۷۰، نخستین بازی ویدیویی به‌صورت تجاری توسعه یافت که با عرضه‌ی نسل نخست کنسول‌های بازی‌های ویدیویی هم‌زمان بود. توسعه‌ی بازی در آغاز کار، به‌دلیل سادگی برنامه‌نویسی برای بازی‌های این نسل، کاری آسان و سودآور بود. با نزدیک شدن به قرن ۲۱، به همراه پیچیده شدن فرآیند ساخت بازی‌های ویدیویی و هم‌چنین افزایش قدرت پردازش رایانه‌ها و کنسول‌های بازی، توسعه بازی برای این سخت‌افزارها نیز پیچیده‌تر شد. در این مقاله قصد داریم تا مسیر توسعه و انتشار یک بازی را در سه بخش بررسی کنیم.

فاز پیش از تولید

پس از مشخص شدن ایده‌ی بازی، باید تمام جزئیات ایده را به دقت مشخص کرد تا به یک طرح قوی رسید. می‌توان برای این کار از راه‌های زیر کمک گرفت:

خلق جهان بازی

داستان یک بازی با جهان آن در ارتباط است. علم جغرافیا، ابزار مهمی برای کمک به یافتن ایده در طراحی جهان بازی است.

تعدادی از سوال‌هایی که در این قسمت باید جواب داده شود عبارتند از:

- چه محتواهایی در این جهان وجود دارد؟
- شهرها در کدام نقاط این جهان واقع شده‌اند؟
- چه کسانی در این جهان زندگی می‌کنند؟
- چالش این جهان چیست؟

خلق شخصیت‌های بازی

شخصیت‌های بازی مهم‌ترین سرمایه‌های بازی هستند. یک شخصیت خوب طراحی شده می‌تواند با بازیکن ارتباط برقرار کند و این حس تلقی می‌شود که شخصیتی زنده است. کدام ویژگی‌ها هستند که می‌توانند شخصیتی زنده خلق کنند؟ سرگذشت شخصیت چه بوده است؟ و ...

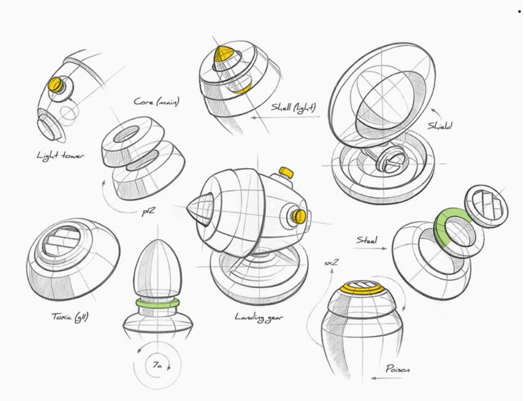
سوالات زیر به طراحی یک شخصیت کمک می‌کند:

- در چه محیطی بزرگ شده‌اند؟ (از جهان خلق شده‌ی بازی در پاسخ به این سوال استفاده شود.)
- تصویر آن‌ها در ۵ سالگی چه شکلی بوده است؟ در ۱۵ سالگی؟ ۳۰؟ ۵۰؟
- آیا آن‌ها قابلیت و مهارت‌های خاصی دارند؟ از پاسخ این سوال برای طراحی کردن مکانیک‌های بازی استفاده می‌شود.
- اتفاقاتی که مسیر زندگی گذشته‌ی آن‌ها را عوض کرده چه بوده است؟
- در موقعیت‌های خاص چگونه رفتار می‌کنند؟

ALMOST A HERO CONCEPTS // Copyright © 2016 Bee Square

ساخت نمونه‌ی اصلی بازی بر روی کاغذ

ساخت نمونه‌ی کاغذی، یک روش آسان و ارزان برای تست ایده‌های بازی است که هر کسی می‌تواند آن را انجام دهد. تمام چیزی که شما نیاز دارید، قلم و تعدادی برگ کاغذ است. علت اصلی برای انجام این کار آن است که قبل از آن‌که زمان و منابع زیادی برای ساختن نمونه‌ی کامپیوتری صرف کنید، به شما کمک می‌کند که بازی در حال طراحی را شبیه‌سازی کرده تا با چالش‌هایی که در طراحی و ساخت، مواجه خواهید شد، آشنا شوید.

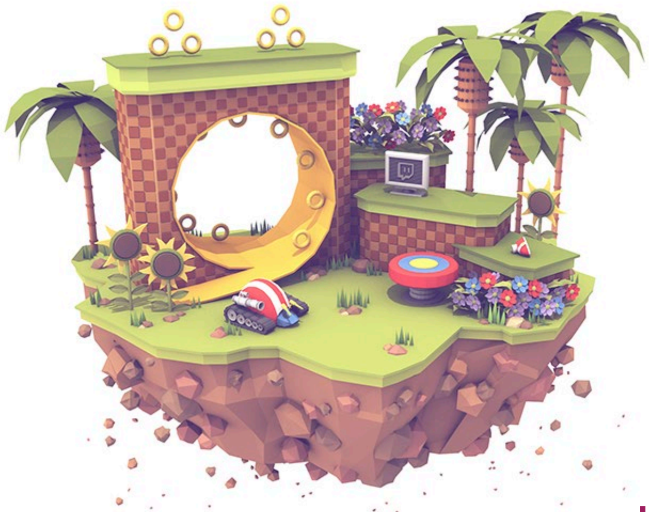


کنار گذاشتن ایده‌های نامناسب

استفاده از کاغذ، این مزیت را دارد که سریع‌تر می‌توانید ایده‌هایتان را بررسی کرده و ایده‌های مناسب را انتخاب کنید تا این‌که زمان زیادی را برای نوشتن کد و ایجاد آرت برای یک نمونه اولیه دیجیتالی سرمایه‌گذاری نمایید. توجه کنید این بدان معنا نیست که هر ایده‌ی خلاقانه‌ای را کنار بگذارید. استفاده از کاغذ در اندازه‌های مختلف، مانند یادداشت‌های چسبنده و کارت‌های فهرست، کمک می‌کند تا با جایگزین کردن قطعات کوچک، ایده را تکمیل کنید.

طراحی مراحل بازی

طراحی مراحل بازی شامل طراحی مکان‌ها، ماموریت‌ها و ... است. طراحی و ساخت یک مرحله، کاری فنی و هنری است. در این بخش، از نرم‌افزارهای مخصوص برای ساخت محیط‌های دیجیتالی بازی استفاده می‌شود. گاهی اوقات، توسعه‌دهندگان، ویرایشگرهایی را که برای ساخت مراحل بازی استفاده می‌کنند همراه با نسخه‌ی اصلی بازی در اختیار بازیکنان قرار می‌دهند تا آن‌ها نیز بتوانند مراحل و سناریوهای مورد علاقه‌ی خود را خلق کنند.



طراحی مکانیک‌های بازی

مکانیک‌های بازی همان قوانین حاکم بر بازی است که به آن، قابلیت بازی کردن می‌دهند. محدوده‌ی مکانیک‌های بازی از کنترل قسمت‌های مختلف بازی تا راه‌های در نظرگرفته شده برای بازی کردن است. یکی از چالش‌ها در ساخت مکانیک‌های بازی، متعادل بودن آن‌ها است. برای مثال، در یک بازی به سبک دونده، مراحل ابتدایی آن نباید با عبور از موانع دشوار و تعداد زیاد دشمنان آغاز گردد. بازی باید از طریق آموزش نحوه‌ی کنترل کردن شخصیت بازی به کاربر و راهنمایی درباره‌ی ویژگی‌های مختلف بازی آغاز شود. بنابراین کاربران می‌دانند که چگونه مراحل بعد را بازی کنند. روش دیگر، قرار دادن محل‌های بازرسی در مکان‌هایی از مراحل دشوار است تا به متعادل شدن مرحله کمک کند. با این حال، نباید بازی بیش از اندازه آسان باشد یا بازیکن احساس کند که بازی دارای چالشی نخواهد بود. باید کاملا تعادل خوبی در آن برقرار باشد تا کاربر احساس کند به چالش کشیده شده است، اما چالش‌ها هم نباید به پایان رساندن بازی را غیرممکن کنند.

آماده‌سازی سند طراحی

داشتن شناخت کافی نسبت به بازی‌ای که طراحی می‌شود به طراح کمک می‌کند تا ایده‌های جذاب شکل‌گرفته در ذهنش را پیاده‌سازی کند؛ این بخشی از تولید بازی است که بازی در آن شروع به داشتن شکل و شمایلی برای خود می‌کند. در دوران پیش از ساخت، تمام جزئیات بازی تعیین می‌شود. این بخش مهم‌ترین قسمت کار است! پس سعی می‌شود که در طراحی بر روی آن به اندازه‌ی کافی زمان گذاشته شود. تیم‌های مستقل بازی‌سازی سعی می‌کنند از منابعی که در اختیار دارند به بهترین نحو استفاده کنند. بهتر است در مورد کارهایی که می‌توان با منابع موجود انجام داد، تصمیم‌گیری‌های دقیقی صورت گیرد. اغلب افراد، ایده‌هایی عالی در سر دارند اما این ایده‌ها خارج از توان اجرایی یک تیم مستقل بازی‌سازی است. بهتر است کار کوچکی انجام شود تا مطمئن بود که می‌توان آن را به اتمام رسانید. داشتن یک سند طراحی خوب، یک ضرورت است. بسیاری از طراحان از تهیه اسناد طراحی و سازماندهی کردن ایده‌ها اجتناب می‌کنند. توسعه‌دهندگان به‌دلیل نداشتن این سند، زمان با ارزش خود را از دست می‌دهند. در نتیجه‌ی آن با کدهای ناکارآمد و مکانیک‌های درتعارض باهم و دیگر موارد مواجه می‌شوند، درحالی که سعی می‌کنند به یاد بیاورند آن چیزی که در ابتدای طراحی بازی در ذهنشان بوده، چه چیزی است. اغلب در این مرحله از کار، شما باید نمونه اولیه را آماده کنید تا مطمئن شوید که اجزای طراحی شده در بازی به‌خوبی باهم کار می‌کنند.

فاز تولید

زمان آن رسیده که ساخت بازی بر اساس سندِ طراحی آغاز گردد. در این مرحله از تولید، طراح، مهندس، تهیه‌کننده و اساسا تمام اعضای تیم با یک‌دیگر همکاری می‌کنند تا بازی ساخته شود. می‌بایست توجه داشته باشیم که تغییرات در این فاز، هم از نظر مالی و هم از نظر زمانی هزینه‌های بسیاری را به تیم تحمیل می‌کند. معمولا اگر بازی دارای مشکلی است، بهتر است که آن را در فاز پیش از تولید، شناسایی و برطرف سازیم. در حقیقت دلیل اصلی ساخت نمونه اولیه از بازی نیز همین موضوع است.

تهیه‌کنندگان با یک‌دیگر همکاری می‌کنند تا اطمینان حاصل شود که اعضای تیم هم‌عقیده هستند و مهندسان، طراحان و هنرمندان می‌توانند برنامه‌ای را که پی‌ریزی کرده‌اند، دنبال کنند. هم‌چنین در این مرحله، بازاریابی بازی را هم شروع می‌کنند تا تمام دنیا را از محتوایی که در دست تولید است باخبر سازند.

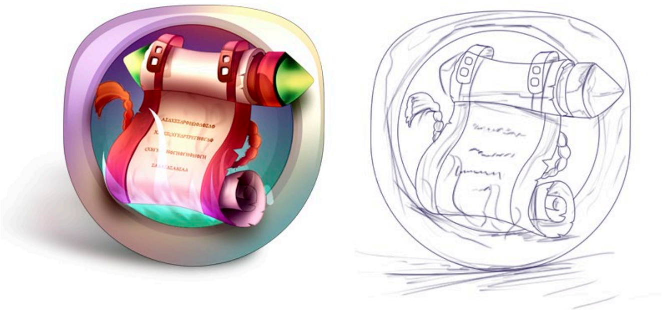
در انتهای این مرحله، تیم تولید، نسخه‌ی آلفای بازی را آماده کرده است. زمان آن رسیده که تست‌های داخلی انجام شود و تمام باگ‌های اصلی بازی برطرف شوند تا هنگامی که به یک نسخه پایداری از بازی رسید. معمولا در این مرحله، بازی در دسترس تعداد زیادی از آزمون‌گرها (Testers) قرار داده می‌شود و باید به نظرات آن‌ها توجه شود و مشکلات یا باگ‌های جزئی گزارش شده را برطرف کرد. در این مرحله، نسخه‌ی بتای بازی در دسترس است که احتمالا باگی ندارد؛ تنها چیزی که باقی‌مانده است، پرداخت (Polish) بیش‌تر آن و سپس انتشار بازی در بازارهای موجود و امیدواری برای پول درآوردن است.

فاز پس از تولید

آرزوی تمام بازی‌سازان در حین ساخت بازی آن است که مردم، بازی آن‌ها را نصب و بازی کنند. اما برای رسیدن به این مهم، باید برای بازاریابی آن، زمان، تلاش و مهم‌تر از همه پول سرمایه‌گذاری کرد. اما شاید شما فکر می‌کنید که چون یک شرکت بزرگ بازی‌سازی نیستید، نخواهید توانست برای بازاریابی، یک استراتژی خوبی را به کار ببرید! اما مسئله این است که شما می‌توانید این کار را انجام دهید اما باید بدانید که از کجا شروع کنید. برای بازاریابی یک بازی نباید منتظر انتشار آن ماند. هر چه زودتر بهتر! در این مرحله باید با ساخت حساب کاربری مناسب در شبکه‌های اجتماعی و ارتباط با رسانه‌ها (دقیقا مانند همین نشریه گیم آور)، محصول خود را به بهترین وجه معرفی کنید. به‌روز بودن آن‌ها کمک بزرگی در معرفی بازی است.

خلاق بودن

آیکن‌ها، اسکرین‌شات‌ها و هر عنصر گرافیکی دیگر، باید جذاب و باکیفیت و مناسب برای هر هدفی باشد. برای بازی می‌توان یک پرونده‌ی اخبار و آگهی ساخت تا بتوان در هر لحظه به آن مراجعه و در شبکه‌های اجتماعی، نشریات بازی یا وب‌سایت‌ها از آن استفاده کرد.



استفاده از مطبوعات و نقد افراد تاثیرگذار

با تجزیه و تحلیل بازار هدف می‌توان منابع مناسب و افراد تاثیرگذار را برای تماس انتخاب کرد. با ارسال توصیفی عالی، تریلرها و تصاویر از بازی و ضمیمه‌ی آن همراه خود بازی برای افراد سرشناس در این حوزه سبب می‌شود که افراد تاثیرگذار در مورد بازی شما صحبت کنند که این خود عامل جذب کاربران برای امتحان کردن بازی خواهد شد.

توجه به نظرات کاربران

با وجود بازاریابی عالی و ساخت یک بازی فوق‌العاده، زمانی برای استراحت تیم توسعه‌دهنده وجود ندارد. مردم در رسانه‌های اجتماعی تشکیل شده نظراتشان را می‌نویسند، نقدهایشان را بیان می‌کنند و به بخش پشتیبانی بازی، ایمیل می‌زنند. باید با بازیکنان، فعالانه در ارتباط بود تا باعث خوشحالی آنان شد و از نظرات آن‌ها برای پیشرفت هرچه بهتر بازی استفاده کرد.

بازاریابی برای بازی‌ها، ترسناک به‌نظر می‌رسد، اما در واقع می‌توان آن را با کارهایی نسبتا کوچک و سرمایه‌گذاری کم انجام داد. تنظیم طرح درآمدی و اهداف تیم و گام‌به‌گام با آن پیش‌رفتن، موفقیت سریع را تضمین نمی‌کند، بلکه مانع از شکست سریع می‌شود. بنابراین در آماده کردن و پیاده‌سازی آن تردید نکنید... موفق باشید!

منابع:

www.evolvingdeveloper.com

www.gamedevelopertips.com

نشریه تخصصی گیم آور

اولین نشریه چاپی-الکترونیکی، تخصصی گیم در دانشگاه‌های کشور

دانلود شماره سوم

Scan me

دانلود شماره دوم

Scan me

دانلود شماره اول

Scan me

رضا قرالو
سردبیر دنیای بازی

لوکاس آرتزی!

بیداری: خاکسترهای سوزان، تلاشی برای غلبه فرم بر محتواست!

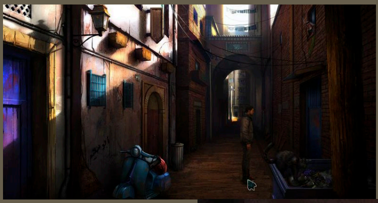
روزگاری، بازی‌های ویدیویی در سیطره‌ی داستان‌گویی، مکانیک‌های سخت و تک نفره (Single Player) بود. در این دوران نه چندان دور (و شاید هم دور!) بازی کردن به معنای صرفا سرگرم شدن و وقت‌گذراندن تعبیر نمی‌شد و کسی که بازی می‌کرد باید پی لحظات سخت و مکانیک‌های اولیه و طاقت‌فرسا و معماهای وحشتناک را به تنش می‌مالید. روزگار، روزگار اوج استودیوی لوکاس آرتز بود و بازی‌های ماجرایی این استودیو شهره‌ی خاص و عام؛ «جزیره‌ی میمون‌ها» (Monkey Island)، «گریم فندنگو» (Grim Fandango)، «فول تروتل» (Full Throttle) و انبوهی بازی دیگر که بیش‌ترشان در سبک ماجرایی اشاره و کلیک بودند.

اما سطور بالا و توصیفاتش چه ربطی به تحلیل بازی «بیداری: خاکسترهای سوزان» دارد؟ دو ربط؛ یکی این‌که بازی یک ماجرایی اشاره و کلیک است و دوم که بیداری به‌شدت وام‌دار سبک و سیاق طراحی مرحله و قصه‌گویی (روش روایت قصه در ترکیب با مکانیک‌ها نه محتوای داستان) لوکاس آرتزی است. بیداری در یک کلام و خیلی خلاصه، یک بازی خیلی خوب است.

از آن دست بازی‌ها که در هر فریمش عشق و علاقه‌ی سازنده‌ها برای ساخت و پرداخت محصولی کامل که هم اصول را رعایت کرده باشد و هم روان و یک‌دست باشد، آشکار است. اما این بازی تفاوت مهمی با بازی‌های ماجرایی لوکاس آرتز دارد؛ هرچه در بازی‌های لوکاس آرتز پیوند محکم و جذابی بین فرم (مکانیک‌های بازی) و محتوا (داستان) برقرار است، بیداری از منظر محتوا می‌لنگد و آن پیوند جادویی برقرار نشده است. نه این‌که داستان و شکل تعریف آن بد باشد؛ نه! مساله این است که قصه‌های سرتاسر فانتزی با شخصیت‌های جذاب و شاد بازی‌هایی مانند گریم فندنگو و جزیره‌ی میمون‌ها که انگیزه‌ای قدرتمند به مخاطب برای انجام بازی و درگیر شدن با فرم (مکانیک‌ها) می‌دهند، قابل مقایسه با داستان تلخ و خاورمیانه‌ای و پر از سیاهی و تباهی بیداری نیست.

داستان علی مرزوقی، جوان تونسی تحصیل کرده و بیکار در دوران دیکتاتوری بن علی آنقدر تلخ است که تجربه‌ی بیداری را به کاری سخت بدل می‌کند. داستان با این‌که خوب و شسته و رفته روایت می‌شود ولی به نظرم جایگاه خوبی برای ارائه شدن ندارد؛ یعنی یک بازی ویدیویی محل مناسبی برای روایت چنین داستانی نیست. یا حداقل سبک ماجرایی که غرق شدن در اتمسفر و ساعت‌ها سر و کله زدن با معماها را در پی دارد و ناخودآگاه با موسیقی حزن‌انگیز و رنگ‌بندی تیره و مرده و جو سنگین به‌خصوص این بازی یکی می‌شود، سبک مناسبی برای این قصه نیست. شاید این یک سلیقه شخصی باشد ولی من بازی کردن یک بازی ماجرایی با داستانی شاد و فانتزی را بیش‌تر ترجیح می‌دهم تا تجربه‌ی همین بازی با داستانی سیاه و تیره که تهش را همه می‌دانیم! بازی قرار بود یک پنجگانه باشد که داستان بهار عربی را که چند سال قبل در کشورهای عربی رخ داد به تصویر بکشد. ولی تغییراتی باعث شد به جز بازی نخست، بقیه به سامان نرسند و پروژه با همان بازی اول جمع شود.

قصه از جایی شروع می‌شود که علی، قهرمان داستان باید برای انجام یک مصاحبه به دفتر شرکتی برود. تلخی شروع بازی با قاب‌بندی‌های به‌شدت فکر شده و ترکیبش با مکانیک‌های ماجرایی خیلی خوب است ولی باعث می‌شود بعد از تجربه کردنش حسابی دل‌تان بگیرد و شاید عطای بازی را به لقایش ببخشید! موسیقی حزن‌انگیز، مادری بیمار و مهربان، قاب عکسی از خانواده‌ای خندان که دیگر شاد نیست و اطلاعات محیطی به‌قدری سنگین هستند و غم برهنه‌ای تولید می‌کنند که به قول معروف، آدم را یاد قرض‌هایش می‌اندازد و شروعی تیره و تار است برای آغاز بیداری! بعد هم که راه‌تان را می‌کشید و به شرکت



و بـرای اسـتخدام شـدن می‌رویـد تلخـی و سـیاهی قصـه، بیش‌تـر بیـخ پیـدا می‌کنـد؛ امـا در همین‌جـا چیـزی شـروع بـه درخشـیدن می‌کنـد و شـما را یـاد چیـزی خاطره‌انگیـز می‌انـدازد؛ مکانیک‌هـای تـر و تمیـز ماجرایـی کـه خیلـی لـوکاس آرتـزی و جـذاب به‌نظـر می‌رسـند و زور می‌زننـد خودشـان را از محتـوا جلـو بینـدازنـد و خـودی نشـان بدهنـد و البتـه موفق هـم می‌شـوند. از یـک جایـی بـه بعـد همیـن طراحـی مرحلـه، پیونـد ظریفـی بـا روایـت داسـتان (و نـه محتـوای آن) برقـرار می‌کنـد. دو قـاب جـدا از هـم بـا آیتم‌هایـی کـه از گوشـه و کنـار پیـدا می‌کنیـم و قـرار اسـت معمـای اصلـی را بـا کمکـش حـل کنیـم. ترکیـب کـردن آیتم‌هـا بـا منطقی‌تریـن حالـت ممکـن و حـل معماهـا کـه به‌شـدت منطقـی و بـه شـکل پلـه بـه پلـه (از معمـای آسـان بـه معمـای اصلـی و سـخت) و همـراه بـا روایـت داسـتان عمـل می‌کننـد. بـاز هـم تاکیـد می‌کنـم روایـت داسـتان در جزئیـات و نـه شـکل کلـی قصـه؛ بـه ایـن شـکل کـه مثلا علی مرزوقـی را داخـل انبـاری زندانـی می‌کننـد. بـا ایـن کاری نداریـم کـه زندانـی شـدنش ظلـم و ستـم اسـت و تلخـی را تـو رگ‌های‌مـان تزریـق می‌کنـد. مسـاله ایـن اسـت کـه آیتم‌هـا، معماهـا و نحـوه‌ی حـل کـردن آن‌هـا، قصـه را بـه یـک ریزقصـه‌ی سـبک‌تر کـه فـرار کـردن اسـت، تقلیـل می‌دهنـد و زهـرش را می‌گیرنـد. امـا کمـی بعـد وقتـی بـا مکانیک‌هـای تمیـز و طراحـی مرحلـه‌ی شسـته و رفتـه‌ی بـازی کـه اصـلا باعـث گیـج شـدن یـا حواس‌پرتـی شـما نمی‌شـود مواجـه می‌شـوید، مکانیک‌هـا خودشـان را بـالا می‌کشـند و قصـه پشـتش پنهـان می‌شـود. نمی‌دانـم ایـن مسـاله، عمـدی بـوده و سـازنده‌های بـازی سـعی در برتـری دادن گیم‌پلـی بـر داسـتان داشـته‌اند یـا نـه؛ ولـی هرچـه کـه هسـت فرمولـی به‌شـدت موثـر از آب درآمـده اسـت. البتـه متاسـفانه نتوانسـتم معماهایـی بـا قاب‌هایـی بیش‌تـر از دو قـاب را تجربـه کنـم چـون بـه قـول خـود سـازنده‌ها «موتـور خسـته‌ی» وینترمیـوت ایـن اجـازه را بـه مـن نـداد! چراکـه از جایـی بـه بعـد بـازی کـرش کـرد و نتوانسـتم تـا انتهـای آن را انجـام بدهـم و متاسـفانه، نقـدی کـه می‌نویسـم حاصـل تجربـه‌ی بخشـی از بـازی اسـت کـه از لحـاظ گیم‌پلـی عالـی و از لحـاظ داسـتان به‌شـدت تلـخ و دافعـه برانگیـز بـود! البتـه فکـر هـم نمی‌کنـم فـرم و محتـوای بـازی تـا آخـر کار تغییـری می‌کردنـد؛ یعنـی مکانیک‌هـا قطعـا تـا انتهـا همـان فرمـول را رعایـت می‌کردنـد و فقـط گسـترده‌تر و سـخت‌تر می‌شـدند و داسـتان هرچـه جلوتـر می‌رفـت، تلخ‌تـر و سـنگین‌تر می‌شـد.

بـه هـر حـال از حضـور کسـانی همچـون طـه رسـولی، حسـن کریمـی، متیـن ایـزدی، مهـدی دانشـور و علـی شـریفی کـه از سـازندگان و دسـت‌اندرکاران سـاخت ایـن بـازی هسـتند و از سـرد و گـرم چشـیده‌های ویدیـو گیـم کـه زمانـی در نشـریه‌ی دنیـای بـازی از تاثیرگـذاران رسانه‌ای بـازی مملکـت بودنـد، چیـزی کم‌تـر از ایـن انتظـار نمـی‌رود. می‌مانـد حسـرتی کـه باعـث آهـی می‌شـود و تـوی ذهـن آدم طنیـن می‌انـدازد کـه ای‌کاش بسـتری فراهـم بـود تـا داسـتانی شـیرین و فانتـزی، محـل هنرنمایـی و تزریـق عشـق بـه بازی‌هـای ماجرایـی توسـط زنده‌یـاد شـروین استادزاده می‌شـد. آدمـی کـه می‌تـوان حضـورش را در جـای جـای بـازی و روح ماجرایـی اثـر در عشـقی کـه بـه بازی‌هـای ماجرایـی لـوکاس آرتـز داشـت بـه وضـوح دیـد.

یادش گرامی...

Scan me

Factsheet

7 | 10

Developer:
Bazi Resaneh

Publisher:
Ario

Release date:
28 February, 2018

Platforms:
PC

سعید زعفرانی
سردبیر گیم‌نیوز

آشفتگی در حاشیه‌ی کودتا

شیطان در پایتخت

قبلا هم بارها گفته‌ام که بازی‌های ایرانی را باید با مراعات و در نظر گرفتن هزار و یک نکته‌ی نهفته عمدتا در مراحل ساخت آن‌ها بررسی کرد. پروسه‌ای که غیرمعمول و گاه غیراصولی است و در نهایت نتیجه‌ی آن‌چنان درخوری ندارد و اما چون از وضعیت غیرمتداول خارج شده و حالا به سبک و سیاق و گویا جنبشی تبدیل شده است، باید با آن به طرز تازه‌ای برخورد داشت. فیلم‌بازی‌های بسیار، بازی‌های اشاره و کلیک فراوان، آرکیدهای متنوع اما توخالی و بازی‌های معمایی به ظاهر گنده‌گو، موجِ اول بازی‌های پرتیراژ ایرانی را تکمیل می‌کنند. اما همه‌ی اندوخته‌های صنعت گیم ایران و چه بسا سازندگانشان نیستند.

کارآگاه‌بازی‌های ساخته‌ی استودیوی «رسانا شکوه کویر» که از اولین‌ها و سردمداران تولید بازی‌های غیرمعمول در ایران است، برای مخاطب چندان ناآشنا نیست. به همین خاطر با یک تصور ذهنی، اگرچه عمدتا مخدوش و نامتناسب با حال و روز دنیای گیم، مخاطب به این بازی‌ها نزدیک می‌شود. اولین چیزی که در بازی مطرح است و بلافاصله بعد از برخورد بازی‌کننده با بازی موضوعیت پیدا می‌کند، داستان و مضمون کلی است. از اسم بازی‌ها، شخصیت‌ها، فضای شکل‌گیری و ستینگ داستانی می‌شود بوهایی در مورد بازی برد. «شیطان در پایتخت» هم همین‌طور است.

بازی با متن آغاز می‌شود و با متن به پایان می‌رسد و این خیلی بد است. داستانِ بازی در همان ابتدا مخاطبش را محصلِ کلاسِ تاریخ معاصر ایران فرض می‌کند و او را به خواندن متن وقایع وامی‌دارد. بعد بدون تأمل او را وارد دنیای خود می‌کند و در قالب شخصیت اصلی قرار می‌دهد، بدون این‌که ارتباط متن و شخصیتِ حاضر و داستانی که قرار است روایت شود را برای او ترسیم کند. این اولین آشفتگی بازی است که به ضرر آن تمام می‌شود.

در حالی که شیطان در پایتخت نام بازی است، تا قبل از گذشت زمان قابل توجهی از گیم‌پلی بازی، نه شیطانی هست و نه پایتختی. داستان اگرچه به اتفاقات در حال وقوعِ پایتخت و دولت مردمی دکتر مصدق اشاره دارد، اما در رشت می‌گذرد. و بعد از آن اگرچه می‌خواهد ارتباطی بین این اتفاقات، رشت، دولت، مردم، دکتر مصدق، انگلیس، شیطان و شیطان‌پرستی برقرار کند، همان‌قدر آشفته و الکن باقی می‌ماند که در ابتدا بوده است. در نهایت می‌شود گفت که بازی اصلا به آن معنایی که انتظار می‌رود داستانی ندارد و برشی از پرونده‌های کارآگاه افشار در شهر رشت، هم‌زمان با وقوع کودتای ۲۸ مرداد در تهران است که به طرز مبهمی با شیطان‌پرستی در هم می‌آمیزد. مبهم به این معنا که هیچ‌کدام از این ارتباط‌ها، علی‌رغم تلاش بازی برای نشان دادن اسناد و مدارک در حمایت از فرضیه‌هایش، برای مخاطب رنگ و شکل واقعیت‌پذیری و قابل قبول بودن نمی‌گیرند و در نهایت هم همه چیز با یک اتفاقِ از پیش مشخص شده به پایان می‌رسد و نتیجه‌ای در داستان حاصل نمی‌شود. مفهوم‌زدگی داستان‌پردازی آشفته‌ی بازی، تیر خلاص را به همه‌ی تلاش‌های آن برای انتقال مفهوم و استفاده از مدیوم در دسترس برای حداقل شعاردادن‌ها می‌زند و آن را در دم خلاص می‌کند.

کتابفروشی

نقد بازی شیطان در پایتخت

گرافیک بازی، عقب‌مانده و اما قابل قبول است. از یک بازی دوبعدی با شخصیت‌های سه‌بعدی می‌شود انتظارات بسیار بیش‌تری داشت، اما اگر در طبقه‌ی حساسِ بازی‌های متداول ایرانی آن را بررسی کنیم، می‌شود حداقل تا پایان آن را تحمل کرد. این‌که محیط بازی خوب طراحی شده، مناظر دلپذیری در بازی هستند و طرح‌ها اساسا ایراد بصری قابل ذکری ندارند، بازی را یک قدم به جلو می‌رانند، اما این‌که محیط‌ها تکراری می‌شوند، باگ‌های بسیاری در بازی وجود دارد و انیمیشن‌های حرکت شخصیت‌های سه‌بعدی بازی چیزی شبیه به تمسخر انیمیشن‌سازی جدید هستند، آن را دوباره به عقب برمی‌گرداند تا گرافیک بازی عملا دردی از آن دوا کند و به واقع، به ابزاری صرف برای وجودِ داشتن بازی تبدیل شود. چیزی که بدون آن بازی ممکن نبود و همین که حداقل‌ها در آن به اجرا در آمده‌اند، کفایت می‌کند.

بازی خوشبختانه سازوکار سبک خودش را بلد است. اگرچه از آن به‌درستی استفاده نمی‌کند و مگر در چند موقعیت محدود، بازی‌کننده را به حل کردن معماهای ساده و سردستی می‌گمارد که یا هیچ ارتباطی به پرونده‌های قتل ندارند و حس کارآگاه بودن به بازی‌کننده نمی‌دهند و یا به‌طور کلی از داستان فاصله دارند و فقط برای این‌که در بازی وقت بیش‌تری هدر بدهید طراحی و اجرا شده‌اند. با این حال، طراحی پازل‌های بازی و آیتم‌های مخفی در محیط به‌خوبی صورت گرفته و مهم‌ترین اصول اولیه رعایت شده‌اند. بازی با این‌که در گیم‌پلی، کم‌ترین آشفتگی را دارد، به غیر از یکی دو مورد خاصِ واقعا در راستای داستان، به ورطه‌ی هرزگویی افتاده و در استفاده از ویژگی‌های ساخته شده‌اش برای تبیین روایت اولیه ناموفق می‌ماند. این‌که در بازی مراحل متفاوتی وجود دارند یک نقطه‌ی قوت است و این‌که این مراحل عمدتا کارهای ساده و گاها احمقانه هستند یک نقطه‌ی ضعف. این‌که بازی شما را برای پیش رفتن روایت خود به مکان‌های متفاوت می‌برد و کارهای متفاوت از شما می‌خواهد یک نقطه‌ی قوت است و این‌که معمولا برای این کارها و رسیدن به مقصودِ معمولا نامناسب بازی نیاز چندانی به فشار آوردن به مغزتان احساس نمی‌کنید یک نقطه‌ی ضعف. متأسفانه گیم‌پلی شیطان در پایتخت در مقابل هر نقطه‌ی قوت، یک نقطه‌ی ضعف دارد.

مهم‌ترین عنصر روایت بازی، دیالوگ و در مواردی مونولوگ‌های بازی هستند که به آن جان بخشیده‌اند. اساسا بارِ روایت داستان بازی در کنار نوشته‌هایی که هرگز هیچ بازی‌کننده‌ای آن‌ها را کامل نخواهد خواند، بر دوش دیالوگ‌ها و متنی است که از زبان شخصیت اصلی بازی ادا می‌شود. این‌که بازی‌کننده می‌تواند با کارآگاه افشاری که استاد اکبر منانی (دوبلور پوارو) با صدایش به او زندگی بخشیده ارتباط برقرار کند یا نه، به میزان زیادی به سلیقه‌ی مخاطب و توانایی او در ایجاد ارتباط بین صدا و تصویر بستگی دارد، اما در این زمینه باید گفت که بازی‌ساز بیش‌ترین تلاش ممکن را کرده و با یک صداپیشگی حرفه‌ای به بازی خود رنگ و روی حرفه‌ای داده است. اگرچه آشفتگی در این‌جا هم حس می‌شود و برخی دیالوگ‌ها آن‌قدر ابتدایی و نازل هستند که صدای اکبر منانی هم به قابل تحمل شدن آن‌ها کمک نکرده است. اطلاعات اضافه و تکراری که دیالوگ‌ها در بسیاری از مواقع به بازی‌کننده می‌دهند تنها به تحمیق او می‌انجامد و بعد از این‌که تکرار می‌شوند، کلافه‌کننده و گاهی غیرقابل تحمل می‌شوند. حدیث نفسِ تکراری آقای کارآگاه مهم‌ترین ایراد بازی در این بخش است، اگرچه در مقابل ایرادات و آشفتگی‌های اساسی‌تر بخش‌های دیگر، مخصوصا داستان، یک نکته‌ی منفی کوچک و بی‌اهمیت به نظر می‌رسد. حس و حال بازی با این صداگذاری و دوبله‌ی قدرتمند در سطح قابل قبولی نگه داشته می‌شود و شما هم می‌توانید هر بار که یک دیالوگ اذیتتان کرد، با یک کلیک از آن رد شوید و مجبور نیستید حتما آن را تا پایان گوش بدهید.

بازی شیطان در پایتخت، یک بازی آشفته اما قابل تحمل است. ایرادات بسیاری دارد، اما با این وجود موفق می‌شود مخاطب را تا پایان با خود همراه کند، اگرچه او را ناراضی و به نوعی دست خالی باقی می‌گذارد و رهایش می‌کند. در پایان، سرنوشت قتل‌ها مشخص می‌شود، کودتا به انجام می‌رسد و مصدق برکنار و دکتر فاطمی ترور می‌شود. این‌که بازی هیچ‌کدام از این‌ها را در متنِ خود قرار نداده و فقط در حاشیه به آن‌ها پرداخته، یک تصمیم هوشمندانه نیست، بلکه برعکس، بازی را در حاشیه‌ی یک رویداد بزرگ تاریخی قرار می‌دهد و مانع از شکل‌گیری یک اثر تاریخی می‌شود. شیطان در پایتخت، یک بازی کارآگاهی معمولی با معماهای نه چندان چسبنده و درگیرکننده است که اکبر رائفی پور حتما از بازی کردن آن لذت می‌برد، اما شما... فقط ممکن است.

Factsheet

5.5 / 10

Developer:
RSK Entertainment

Publisher:
Ario

Release date:
8 October, 2017

Platforms:
PC

Scan me

سپهر ترابی
مدیر مسئول بازینامه

مجمع‌الجزایر سرعت

جی تی: کلوپ سرعت

بازی‌های سبک «درگ» (Drag) در عین سادگی، جذابیت خاصی دارند. بازی‌هایی که خیلی زود توانستند خود را به قشر گیمر ثابت کنند. مسابقات درگ عبارتند از مسابقاتی که راننده باید در یک مسیر صاف و بدون پیچش، زودتر از رقیب خود به خط پایان برسد. حال این مسابقه را در قالب یک بازی ویدیویی تصور کنید. بازی ویدیویی‌ای که تنها باید به موقع دنده عوض کنید تا به خط پایان برسید! «جی تی: کلوپ سرعت» این مسابقه را در قالب تجربه‌ای جذاب و مهیج در یک بازی ویدیویی گنجانده و از قضا موفقیت خوبی هم به‌دست آورده است. به محض ورود به بازی، داستان برای شما روایت می‌شود و وسط ماجرایی مهیج قرار می‌گیرید. ماجرایی که برای پیدا کردن نکات آن باید مسابقات مختلفی را پشت سر بگذارید. شاید با خود بگویید که یک بازی موبایلی چه ماجرای خاصی می‌تواند داشته باشد. خوشبختانه تیم سازنده بازی با روایت یک داستان جذاب مابین مراحل توانسته‌اند کشش خاصی در طول بازی ایجاد کنند. از سوی دیگر با طراحی کاراکترهای مختلف در طول بازی و تدارک دیدن دیالوگ برای هر یک از آن‌ها جذابیت بازی را دوچندان کرده‌اند. از این‌ها که بگذریم گیم‌پلی جی تی: کلوپ سرعت دوست‌داشتنی است. قطعاً همه ما می‌دانیم که بازی‌های مختلفی در این سبک وجود دارد اما جی تی همه چیز را خیلی جذاب ارائه می‌دهد و همین جذابیت، سبب شده تا مخاطب دست از بازی نکشد. سیستم کنترلی بازی بسیار ساده بوده و فقط کافی است تا حواس خودتان را به خوبی جمع کنید. رمز موفقیت در بازی‌های سبک درگ، عوض کردن دنده در موقع مناسب است. پس کافی است درست در لحظه‌ای که بازی به شما آموزش می‌دهد، دنده خودرو را عوض کنید تا با شتاب بیش‌تری به خط پایان نزدیک شوید. جدا از فضای خود مسابقات، سازندگان فضایی را نیز برای تقویت خودروها تدارک دیده‌اند که جدا از فروشگاه خرید خودرو است. در فروشگاه خرید خودرو می‌توانید با توجه به امتیازهایی که کسب می‌کنید، خودروهای جدیدی خریداری کنید و پس از آن نیز در گاراژ، می‌توانید خودروی خود را ارتقاء دهید. سازندگان بازی برای بخش ارتقاء، حساسیت خاصی به خرج داده‌اند و جزئیات خوبی در آن پیاده‌سازی کرده‌اند. جزئیاتی که استفاده از آن‌ها واقعاً لذت‌بخش و دوست‌داشتنی است. از این‌ها گذشته شاید پررنگ‌ترین چیزی که جی تی را از سایر رقبایش متمایز می‌کند، گرافیک آن است. گرافیکی که به جرأت برگ برنده بازی است. طراحی اتومبیل‌های داخلی و خارجی در جی تی با جزئیاتی مثال‌زدنی صورت گرفته و همین کار یکی از عوامل است که سبب شده تا جی تی، طرفداران زیادی پیدا کند. راستش را بخواهید علاقه‌مندان به خودرو و مسابقات دوست دارند تا ماشین‌ها همیشه واقع‌گرایانه طراحی شوند و این دقیقاً چیزی است که جی تی به آن‌ها هدیه داده است. جدای از طراحی ماشین‌ها، طراحی محیط و کاراکترها دیگر موضوعی است که باید به آن اشاره کرد. استفاده از رنگ‌های پویا و طراحی‌های گرافیکی، جی تی را خیلی پویا نشان می‌دهد. به‌طور کلی این عنوان از آن دست بازی‌هاست که می‌تواند گیمرها و علاقه‌مندان به بازی‌های موبایلی را راضی نگه دارد. جی تی: کلوپ سرعت، عنوانی است که ارزش تجربه کردن را دارد.

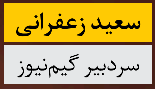
Factsheet

8 / 10

Developer:
King Kode Studio

Platforms:
Android

Scan me



سعید زعفرانی
سردبیر گیم‌نیوز

بازی با قواعد شانس
منچرز

تبدیل بازی‌های رومیزی به نسخه‌های قابل بازی در گوشی‌های همراه یک ایده‌ی جدید نیست و بارها استفاده شده است. هنوز هم منچ در ایران یکی از پرطرفدارترین و متداول‌ترین بازی‌های رومیزی محسوب می‌شود که بعید است کسی آن را بلد نباشد و یا در یادگیری آن به مشکل بربخورد. «منچرز» از محبوبیت این بازی استفاده کرده و آن را به یک بازی همراه تبدیل کرده است. بازی همراهی که اگرچه همه‌ی ویژگی‌های منچ را دارد و یک نوع پیاده‌سازی بی‌کم و کاست این بازی است، اما آن‌چنان که انتظار می‌رود هم، از نظر من موفقیت آمیز نبوده است.

بازی منچرز دو وجه کاملا مجزا دارد. وجه اول، روشن و درخشان است و شما را به خود امیدوار می‌سازد. در اولین برخورد با منچرز، در لحظاتی که مشغولِ عادت به منوها، سبک طراحی بازی و چگونه بازی کردن آن هستید، بازی به خوبی می‌تواند توجه شما را به خود جلب کند. طراحی بازی بی‌نقص و بسیار چشم‌نواز است و اصلا فکرش را هم نمی‌کنید که منچ هم می‌تواند این‌قدر زیبا و برازنده باشد! طراحی منوها و قسمت‌های مختلف بازی، حرکت‌ها و رابط کاربری بدون نقص انجام شده و در کنار آن‌ها، دسترسی ساده و موسیقی آرام و لذت‌بخش، تجربه‌ی بازی را به سمت دلنشین بودن سوق می‌دهد.

اولین ویژگی مهم بازی که بعد از این به چشم می‌آید، قابلیت گفتگو در خلال بازی است. در هر بازی آنلاین که حداکثر چهار نفر هم‌زمان می‌توانند در آن شرکت داشته باشند، هر بازیکن می‌تواند بدون محدودیت از تعدادی پیغام از پیش تعیین شده اما متنوع و راضی کننده برای انتقال پیام استفاده کند. پیام‌ها بر اساس نوعِ کارکرد و زبان خود دسته‌بندی شده‌اند و در ابتدا دو دسته‌بندی روزمره و کل کل برای جذاب شدن بازی و ایجاد امکان برقراری ارتباط میان بازیکنان به‌طور رایگان در دسترس قرار می‌گیرند. اما دسته‌های جذاب‌تر را باید با پرداخت سکه‌های درون بازی خریداری کنید.

خیلی زود، داشتن سکه‌ی بیش‌تر به هدف اصلی شما در منچرز تبدیل می‌شود. بازی در چند بخش آنلاین، دوستانه و آفلاین (با هوش مصنوعی یا بازیکن) قابل انجام است. اما مشخصا بخش اصلی بازی بخش آنلاین رقابتی آن است. در این بخش باید اندکی سکه خرج کنید و به یکی از میزها راه یابید تا در صورت برنده شدن، سکه‌ی بیش‌تری جایزه بگیرید. روندی که به خودی خود دارای مشکل به نظر نمی‌رسد، اما حقیقتا یک اشکال بزرگ و مهلک دارد.

بعد از تنها سه بازی، بر اساس تجربه، دیگر میزهای بازی هم برای شما قابل دسترسی می‌شوند. بازی‌کننده با مقدار کمی سکه به مرحله‌ای می‌رسد که برای دیدنِ بخش‌های بیش‌تری از بازی و تجربه‌ی بهتر از آن، مجبور است تعداد قابل توجهی سکه خرج کند. برای به‌دست آوردن سکه، باید در منچ موفقیت کسب کرد. شما هم می‌دانید که منچ یکی از بازی‌هایی است که اساسا در آن شانس، حرف اول را می‌زند و مهارت در رده‌ی بعدی ارکان موفقیت قرار می‌گیرد. هر چقدر هم که بازی شما خوب باشد، در منچ ممکن است مدت‌ها معطل یک تاس ۶ بمانید. حتما شما هم حداقل یک بار به این فکر کرده‌اید که بازی منچ در صورتی که برد و باخت در آن مطرح باشد اصلا بازی جذاب و سرگرم‌کننده‌ای نیست و بلکه عذاب‌آور است. حالا در مقیاس یک بازی موبایل، این اتفاق می‌تواند واقعا آزاردهنده باشد. نکته‌ی مهم‌تر این‌جا است که در منچرز تنها راه به‌دست آوردن سکه، بازی کردن نیست و شما می‌توانید با خرج کردن ریال، سکه بخرید. همین‌جا مشخص می‌شود که منچرز اساسا یک بازی ضعیفِ بدون ایده است که آمده تا کاربر را مدتی با پرداخت درون برنامه‌ای اسیر خود کند. یک بازی ضعیف با قواعد شانس که آن‌قدر زود خودش را لو می‌دهد که هیچ موفقیتی عاید آن نمی‌شود.

اولین کاری که می‌توانید در منچرز بکنید خرید سکه است. آخرین کاری که می‌توانید در منچرز بکنید خرید است. اما دست آخر ممکن است حتی بیست بار پیاپی هم تاس بریزید و ۶ نیاورید، چون منچ یک بازی اساسا مبتنی بر شانس است و اگر نگوییم منچرز مصداق بارز قمار است، می‌توانیم به سادگی آن را یک بازی بدِ «پول بده تا برنده شوی» بخوانیم.

Factsheet

5.5 / 10

Developer:
Incytel

Platforms:
Android, iOS

Scan me

علیرضا خزاعی
کارشناسی ارشد ادبیات زبان انگلیسی

دنیای دلچسب پر از سایه!

سایچین

سایچین یک بازی در سبک پازل معمایی اندروید از تولیدات استودیوی راشین است که از بازیکن می‌خواهد با چرخاندن و گرداندن و چپه و راسته کردن یک سری اشکال کاملا غیر هندسی مقابل منبع نور، به سایه‌هایی زیبا و کامل و نرم و البته معنی‌دار، دست پیدا کند. ایده اصلا جدید نیست؛ جدای از این که همه ما تا به حال سعی کرده‌ایم با هر وسیله‌ای یا حتی با دست خالی سایه‌بازی کنیم، در تعدادی از بازی‌های ویدیویی هم از این طرح استفاده شده است. آخرین نمونه در رزیدنت ایول ۷ بود که باید دقیقا همین کار را می‌کردیم تا دری برایمان باز شود.

اما سایچین فقط کپی و پیست خشک و خالی نکرده است؛ ایده را از جای دیگری گرفته، آن را با موسیقی، با مولفه‌های بومی/ملی، با سلیقه در انتخاب اشیا هدف و با ظرافت و زیبایی در طراحی رابط کاربری مخلوط کرده و نتیجه، یک اثر بسیار مطبوع و خلاقانه و دلچسب شده است. کاری که دیگر نمی‌توان به آن گفت یک سایه‌بازی معمولی؛ سایچین یک شبیه‌ساز بازی با سایه‌ها به سبک و سیاق متفاوت است.

اولین و جذاب‌ترین نکته بازی، طراحی تم رابط کاربری و منوی شروع و انتخاب مراحل است؛ یک سری لامپ تنگستنی (از آن مدل‌های پرمصرف) کنار هم از بالا آویزان شده‌اند که هر کدام یک مرحله بازی است. پس از طی کردن چند مرحله، رنگ این لامپ‌ها تغییر می‌کند که به معنی وارد شدن به دسته بعدی مراحل است. دسته‌بندی مراحل در سایچین بر اساس سختی و آسانی نیست، بلکه مراحل به چند دسته با موضوعات مختلف تقسیم می‌شوند. مثلا گروه ورزشی، ایران باستان، طبیعت ایران، مکان‌های توریستی بین‌المللی و یک بخش بسیار جذاب و خلاقانه و زیبا که می‌شود از آن به‌عنوان بخش سایه‌های نوستالژیک یاد کرد.

بعد از آن، سلیقه انتخاب موسیقی برای بازی است که به گوش (چشم) می‌آید. از همان لحظه اولی که نام بازی روی صفحه دیده می‌شود، حس می‌کنید که موسیقی بازی متفاوت است. این حس در طول مراحل بیش‌تر تقویت می‌شود، چرا که با پیشروی در بازی، متوجه می‌شوید که سازندگان برای هر دسته از مراحل، صداها و موسیقی‌های خاص و مربوط به آن را در بازی قرار داده‌اند. در کنار این سلیقه و زیبایی، کیفیت صداگذاری هم بسیار مقبول است و اگر بازی را با هندزفری تجربه کنید، دوچندان لذت خواهید برد.

در مورد مکانیک و فرآیند گیم‌پلی، سایچین بسیار موفق عمل کرده است. اول این که مکانیک‌های لمس و جابه‌جایی خیلی خوب و روان و منطقی در نظر گرفته شده‌اند و حتی می‌توانید میزان حساسیت صفحه لمسی را در بازی برای خودتان تنظیم کنید؛ دوم این که نوار راهنما در گوشه سمت چپ صفحه به شما کمک می‌کند تا هر موقع به سایه مورد نظر نزدیک شدید، متوجه بشوید. هرچه زمان به پایان رساندن یک مرحله کم‌تر باشد، امتیاز آن بالاتر است.

اما در مورد سایچین فقط یک اشکال وجود دارد؛ آن هم این است که سازندگان به دلایلی که از آن خبر نداریم، ساختن ادامه‌ی بازی و افزودن مراحل بیش‌تر را رها کرده‌اند و بازیکن را تشنه، در انتها در دنیایی پر از سایه تنها می‌گذارند.

Factsheet

10	9

Developer:
Rashin Studio

Platforms:
Android

Scan me

سیاوش شهبازی
منتقد حوزه گیم - ضمیمه کلیک جام جم

دیوانه چون توپی بی‌رحم

مدبال

پیش از پرداختن به این بازی، از مخاطبان عزیز درخواستی دارم! اگر شماره تماس، یا بهتر از آن، آدرس خانه سازنده این اثر را دارید، آن را با من در صفحه اینستاگرامی @lingoflex در میان بگذارید. دوست دارم از نزدیک از خجالت دوست عزیزمان در بیایم!

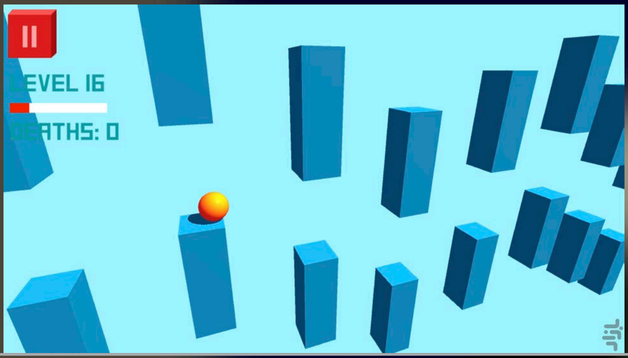
در طول زندگی‌ام آثار متعددی بوده که همزمان هم مرا معتاد خود کرده هم دمار از روزگارم درآورده‌اند، اما سازنده تعداد انگشت‌شماری از آن‌ها ایرانی هستند و از این رو، به آن‌ها دسترسی نداشته‌ام. پس تا ماهی هست، باید از آب گرفت!

توپ دیوانه، گرافیک و انیمیشن قوی‌ای ندارد. تنها دلیل امتیازی که از آن کم کرده‌ام، همین است و بس. اما با وجود گرافیک ساده، آن چیزی که باید ارائه کند را ارائه می‌کند. بی‌رحم و بدون باج دادن، به استقبال مخاطب می‌آید.

شما کنترل توپی را در دست دارید که روی یک مسیر سُر می‌خورد و سر راه، با موانعی متعدد روبه‌رو می‌شود. کنترل، بسیار ساده است و هر کسی می‌تواند به‌راحتی با آن خو بگیرد. فقط کافی است به موقع، با زدن انگشت خود روی صفحه، باعث پریدن توپ شوید، یا انگشت خود را نگه دارید تا به‌طور مداوم بپرد، یا این که از زدن انگشتتان به تصویر خودداری کنید تا مسیر صاف خود را طی کند. ترکیب این سه حرکت ساده، در کنار پیچیدگی‌های تصاعدی موانع، منجر به فرمولی چالشی و اعتیادآور شده است.

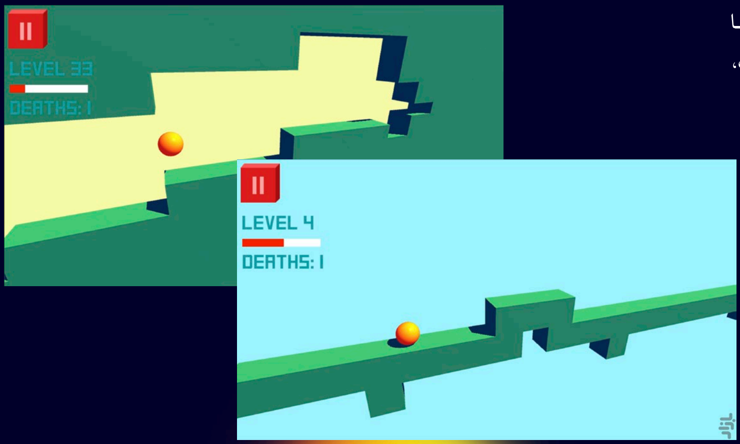
ابتدای امر، آنچه روبه‌رویتان قرار می‌گیرد، مسیری خطی است که هر چند تکه یک بار، ارتفاع گرفته یا عمق پیدا می‌کند و همان‌طور که گفته شد، باید مطابق آن‌ها، روی صفحه انگشت زده و بپرید، یا این‌که از ضربه خودداری کنید تا توپتان راه صاف را رفته و از اصابت با موانع بالای سر جلوگیری شود.

کم کم ستون‌هایی به کار اضافه می‌شوند که فقط اندازه یک اصابت توپ فضا دارند و دو طرفشان خالیست. باید در آن مقاطع، دست خود را روی صفحه نگه دارید تا با پرش مداوم، همه را بی‌خطر طی کنید. در مراحل بالاتر، ستون‌هایی با قرارگیری متفاوت سر راهتان سبز می‌شوند که دیگر نگه داشتن انگشت برایشان جوابگو نیست و باید از ترکیب نگه داشتن انگشت و عدم لمس صفحه برای رد کردن آن‌ها کمک بگیرید.



هر چه بیش‌تر جلو می‌روید، موانع عجیب و غریب‌تری مانند ستون‌های افقی متحرک به کار اضافه می‌شوند که با سرعت به سمت شما حرکت می‌کنند و باید با چابکی تمام آن‌ها را پاسخ بگویید.

از مرحله هشتم نهم به بعد، شرایط طوری می‌شود که گاهی وادار می‌شوید ترتیب ظهور موانع را از بر کنید و از حفظ، واکنش نشان بدهید! تازه از این‌جاست که چالش واقعی آغاز می‌شود. تازه از این‌جاست که می‌توانید با تکیه به سختی خوشایند مراحل، به چالش‌بازی با دوستانتان بپردازید و به هم نشان بدهید که چند مرده حلاجید!



ما بنا را بر اورجینال بودن و از بیخ و بن ساخته شدن این اثر گذاشته‌ایم. با این تصور، باید گفت که سازنده واقعا در طراحی مراحل خوب عمل کرده است. شدت افزایش سختی، واقعا منطقی است و با مشقت بی‌حساب و کتاب روبه‌رو نیستید. اگر واقعا دل بدهید، تمام مراحل قابل حل هستند.

در رابطه با ظاهر اثر هم لازم به تاکید است که اگرچه با گرافیکی پیشرفته و هنگفت طرف نیستیم، اما باید به ترکیب مناسب رنگ‌ها معترف بود. بدون اغراق می‌گوییم که این گیم، پتانسیلی در حد و اندازه بسیاری از عناوین Ketchapp را دارد. ساده، اما پیچیده و چالش‌برانگیز است. از آن دسته آثار ایرانیست که حمایت از آن، مرام فردینی نمی‌خواهد. دانلودش کنید، حالش را می‌برید! در مقابل، سازنده‌اش هم انرژی بیش‌تری خواهد گرفت و برای تولید آثاری قوی، مثل همین اثر، با گرافیک پیشرفته‌تر ترغیب خواهد شد. البته اگر آدرس ایشان را پیدا کردید، حتما به ایمیل گیم آور پیام داده یا در اینستاگرام برایم دایرکت کنید. دعایتان می‌کنم!

Factsheet

7 | 10

Developer:
Madness Game Studio

Platforms:
Android, iOS

Scan me

سپهر ترابی
مدیر مسئول بازینامه

چشمه زلالی که مدت‌ها مسدود بود!

آب‌های آبی

خوشبختانه بازی‌های ایرانی که برای رایانه‌های شخصی ساخته شده‌اند، به لطف حضور فروشگاه‌های دیجیتالی مثل آریو به‌سادگی در دسترس مخاطبین قرار می‌گیرند و دیگر مثل گذشته لازم نیست تا بازی‌سازها منتظر ناشرانی بنشینند که بازی‌هایشان را هیچ‌گاه عرضه نمی‌کنند. بازی «آب‌های آبی» اولین ساخته استودیو آسمان آبی، موفق شد بعد از حدود ۵ سال عرضه شود. موضوعی که در شرایط فعلی صنعت بازی‌سازی ایران کاملا عادی است و بازی‌های مختلفی را می‌بینیم که پس از گذشت چند سال از اتمام ساخت، اخیرا عرضه شده‌اند. البته در این مطلب قصد ندارم به مشکلات صنعت و نشر بپردازم؛ بلکه می‌خواهیم با هم آب‌های آبی را بررسی کنیم. اولین نکته‌ای که در برخورد با آب‌های آبی نظر من را به خودش جلب کرد، این بود که به هیچ وجه متوجه نمی‌شوید که این عنوان پنج سال پیش ساخته شده است. بازی به طرز عجیبی کشش و جذابیت خاصی دارد و حتی از نظر بصری نیز موفق شده تا مخاطب را به سمت خود جلب کند. به قول خود سازندگان، آن‌ها در حد و اندازه‌های خود بازی ظاهر شده‌اند و پا را فراتر نگذاشته‌اند. همین موضوع باعث شده تا آب‌های آبی یک بازی

دوست‌داشتنی باشد که هر لحظه بتوانید آن را تجربه کنید و از آن لذت ببرید.

بازی در مورد حمله پرتغالی‌ها به ایران است و در طول بازی باید در نبردهای دریایی شرکت کنید تا دشمنان را از خاک ایران بیرون برانید. روند بازی خیلی ساده است و بیش‌تر باید حواستان باشد که چگونه و به کدام کشتی حمله می‌کنید. زمانی که نبردها آغاز می‌شود، کشتی‌های شما در سمت چپ و کشتی‌های دشمن در سمت راست قرار می‌گیرد. در پایین صفحه نیز، لیست تجهیزات شما که شامل توپ‌های جنگی است، وجود دارد. در هر نوبت با انتخاب توپ‌ها و سپس انتخاب کشتی دشمن، حمله خود را آغاز می‌کنید. هنگام شلیک، نواری در پایین صفحه قرار دارد که باید در موقع مناسب روی آن کلیک کنید تا شلیک دقیقی انجام دهید. در غیر این صورت توپ به کشتی برخورد نمی‌کند و فرصت خود را از دست می‌دهید. رفته رفته در طول بازی می‌توانید امتیاز کسب کنید و توسط امتیازهای به‌دست آمده، کشتی خود را ارتقا دهید. گیم‌پلی بازی بهینه کار شده و از تجربه آن لذت خواهید برد. همین بهینه بودن گیم‌پلی یکی از عمده موضوعاتی است که سبب شده آب‌های آبی تا مدت‌ها بازی لذت‌بخشی باشد.

فارق از گیم‌پلی، گرافیک و طراحی بصری از دیگر مواردی است که جذابیت خاصی به بازی بخشیده است. هر یک از کاراکترهای درون بازی طراحی منحصربه‌فردی دارد که زیبایی خاصی به آب‌های آبی داده است. علاوه بر کاراکترها، طراحی محیط بازی و همین‌طور کشتی‌ها به‌خوبی انجام شده است. محیط‌های بازی شاید ساده باشند، اما توجه به جزئیات

باعث شده تا گرافیک بازی جذاب باشد. در کنار گرافیک خوب بازی، موسیقی انتخاب شده نیز حسابی به حال و هوای بازی می‌خورد و خود را میان آب‌های آزاد جنوب کشور تصور خواهید کرد. صداگذاری و افکت‌های صوتی نیز عملکرد خوبی دارد و ضعف خاصی در آن دیده نمی‌شود. دیالوگ‌های انتخاب شده برای کاراکترها نیز به خوبی حق مطلب را ادا می‌کنند و کشش در طول بازی حس می‌شود. با این‌که بازی بدون داستان و ماموریت‌هایش جذاب است اما دیالوگ‌های گیرای

بازی، به ویژگی‌های مثبت این عنوان افزوده است.

زودتر از این‌ها منتظر آب‌های آبی بودیم. آب‌های آبی‌ای که در جشنواره‌های مختلف جوایز گوناگون دریافت کرد و نشان داد چه اثر موفق و قابل قبولی است. اما متاسفانه شرایط نابه‌سامان صنعت بازی‌سازی در ایران باعث شده بود تا این عنوان به موقع به دست مخاطبین نرسد. اما خوشحالیم که شرایط به‌گونه‌ای پیشرفته که بازی‌های خوب ایرانی یکی پس از دیگری در حال عرضه شدن هستند. آب‌های آبی اثری است که از تجربه آن پشیمان نخواهید شد و قطعا از آن لذت خواهید برد. نکته مهم در مورد این بازی این است که همه چیز آن به‌درستی در کنار هم قرار گرفته و همین به نقطه قوت آن تبدیل شده است. البته لازم است همین‌جا نکته‌ای را اضافه کنم؛

قطعا آب‌های آبی هم همانند خیلی از بازی‌های داخلی و خارجی ایرادات خودش را دارد. ایراداتی که گاها شما را در طول بازی اذیت می‌کنند اما گاهی روند ساخت و عرضه یک بازی به گونه‌ای جلو می‌رود که نمی‌توانید مثل دیگر عناوین در موردش نظر خود را اعلام کنید. به شخصه گاهی اوقات در نقد بازی‌های ایرانی، آن‌ها را با عناوین داخلی مقایسه می‌کنم و بعد به سراغ نمونه‌های خارجی می‌روم. سپس تصمیم می‌گیرم که روند پروسه ساخت و شرایط عرضه آن را مورد بررسی قرار دهم. زیرا بر این باور هستم که اگر این پارامترها را رعایت نکنیم، اکثر بازی‌های ایرانی بد خواهند بود! الان هم آب‌های آبی را با این دید بررسی کردم که قرار بود سال‌ها پیش عرضه شود و بعد از گذشت مدت‌ها بالاخره موفق شد تا عرضه شود. پس بهتر است زودتر به سراغ تجربه‌اش برویم.

Factsheet

8 | 10

Developer:
Blue Sky Game Studio

Publisher:
Ario

Release date:
7 February, 2018

Platforms:
PC

Scan me

تارخ ترهنده
دبیر تحریریه دنیای بازی

بازی‌سازهای موفق چه کسانی هستند؟

بخش اول

در هر صنعت، هنر و عرصه‌ای، همیشه افرادی ناگهان خود را نشان می‌دهند و ناگهان نیز الگوی دیگر فعالان آن عرصه می‌شوند. این افراد، در اکثر مواقع تبدیل به صاحب‌نظران و صاحب‌سبک‌هایی می‌شوند که بسیاری از مخاطبان از آن‌ها برای پرستش و نمود نظرات و علایق خودشان، بت‌هایی می‌سازند. این ناگهانی، از دید ما و مخاطب است که اتفاق می‌افتد؛ ولی در واقع، هیچ‌کدام از این اتفاقات ناگهانی نیست، زیرا ما از قبل چنین فرد با چنین نامی را نمی‌شناختیم و انتظار نداشتیم اولین کار و اثر این فرد، تبدیل به اثری نوین و نوآورانه شود. این افراد، پیش از ارائه کار و اثر خود به بازار و مخاطب، شاید سال‌ها برای نوآوری و خلق آن در قالب کاری خود وقت گذاشته و بسیاری از شب‌ها را بدون چشم بر هم گذاشتن به روز رسانده باشند.

در این مجموعه مقالات، نه‌تنها می‌خواهیم بازی‌سازهای موفق و صاحب‌سبک و ایده را معرفی کنیم، بلکه می‌خواهیم در قالبی کوچک و در شرحی مختصر، از چرایی موفقیت ناگهانی‌شان بگوییم. در این مجموعه مقالات سعی می‌کنیم از تمامی بازی‌سازان مطرح و نوآور از تمامی نقاط دنیا سخن بگوییم و موفقیت و شناخته شدن ناگهانی آن‌ها را همراه با هم بررسی کنیم.

تیم کین (Tim Cain)

اثر ناگهانی: Fallout

تحصیلات: کارشناسی ارشد علوم کامپیوتر

سال آغاز به کار: ۱۹۸۲ میلادی

شاید نام او برایتان ناآشنا باشد، اما مطمئنا نام اثر ناگهانی او یعنی Fallout برایتان آشناست. او حین تحصیلات کارشناسی خود، کار خودش را روی اولین بازی‌اش آغاز کرد. اگر بخواهیم براساس گفته منابع بگوییم، او کار روی Fallout را رسما از سال ۱۹۹۴ آغاز کرد و این بازی سه سال بعد یعنی در سال ۱۹۹۷ منتشر شد. اما چه چیزی باعث می‌شود Fallout یک اثر ناگهانی باشد؟ جدای از هویت خاص دنیای پساآخرالزمانی این عنوان و سطح تعاملی بی‌نظیر با شخصیت‌های غیر قابل بازی (NPCها - Non-Playable Characters)، سیستم SPECIAL این عنوان است که چون معنای این لفظ، آن را خاص کرده است. این سیستم، نشان‌دهنده‌ی ۷ پارامتر اصلی هر شخصیت در بازی است: استقامت، مشاهده، پایداری، گیرایی، هوش، چالاکی و شانس. تمامی شخصیت‌ها در بازی براساس این سیستم، تعریف و طراحی شده‌اند و چنین سیستمی از خلق شخصیت (که پیش از این عنوان نظیر نداشته است) را کنار دیگر ویژگی‌های Fallout بگذارید تا متوجه شوید که تیمومتی (اسم کامل تیم) در طی سه سال تولید رسمی و سال‌های پیش از آن که روی Fallout فکر و کار می‌کرده، تا چه اندازه به کار منظم، سخت‌کوشی و پشتکار نیاز داشته است.

Fallout

توبی فاکس (Toby Fox)

اثر ناگهانی: Undertale

تحصیلات: کارشناسی علوم زیستی

سال آغاز به کار: ۲۰۰۸ میلادی

جالب است بدانید که توبی فقط و فقط یک بازی ساخته و آن نیز همین Undertale است که خودش به‌تنهایی آن را با موتور ساده و ابتدایی Game Maker ساخته است. توبی طی دوران دبیرستان خود، از سال ۲۰۰۸ میلادی به بعد، شروع به کار در حوزه رسانه، البته در عرصه موسیقی کرد و تنها مشارکت او در ساخت یک بازی پیش از Undertale، نواختن موسیقی عنوانی با نام Hiveswap بوده است. اما در نگاه اول به تنها بازی توبی، شاید بگویید چه چیزی این بازی را یک اثر ناگهانی می‌کند؟ چرا اصلا این بازی باید بیش از یک میلیون نسخه بفروشد؟! باید به شما بگویم که «ظواهر فریبنده‌اند» و Undertale نیز نه‌تنها ظاهر ساده‌ای دارد، بلکه با همین ظاهر ساده خود، مخاطبش را گول می‌زند و حسابی سر به سر او می‌گذارد. کسانی که Undertale را بازی کرده‌اند، می‌دانند که این بازی از نمونه‌های فوق‌العاده‌ی تاثیر تصمیمات بازیکن در یک بازی است. هر کاری که می‌کنید و نمی‌کنید نه‌تنها در راه و سرنوشت‌تان در بازی تاثیر می‌گذارد، بلکه دنیا و شخصیت‌های بازی را نیز دستخوش تغییر می‌کند. حال دلیل این‌که ما Undertale را یک اثر ناگهانی می‌دانیم و توبی را یک خالق ناگهانی، درست است؟

UNDERTALE

بازی‌سازهای موفق

مایکل انسل (Michel Ancel)

اثر ناگهانی: Beyond Good & Evil

تحصیلات: دوره راهنمایی

سال آغاز به کار: ۱۹۸۵ میلادی

یکی از بهترین خالقان در صنعت و هنر بازی‌های ویدیویی. با این که سری Rayman را نیز خودش خلق کرده، اما ما فکر می کنیم Beyond Good & Evil اثر ناگهانی او باشد. شاید برایتان جالب باشد که او تحصیلات خود را بعد از دوره راهنمایی ادامه نداد و به هیچ دوره آموزشی و دانشگاهی نیز نرفت، اما شخصیت «ریمن» را خودش به‌صورت دیجیتال از طریق رایانه‌ی شخصی‌اش طراحی کرد. مایکل از ۱۳ سالگی کارش را روی بازی‌های ویدیویی شروع کرد و از ۱۷ سالگی به یوبی‌سافت پیوست. حال چرا ما فکر می کنیم Beyond Good & Evil اثر ناگهانی اوست؟ در پاسخ به این سوال باید بگوییم، مگر چند اثر هنری (فیلم، داستان کوتاه، قطعه موسیقی و ...) «ماورای خوبی و بدی» نام می گیرند؟ این نام به‌شکلی روی خود اثر، دنیا و شخصیت‌هایش نشست که نمی‌توان هیچوقت آن را فراموش کرد. در دنیای Beyond Good & Evil، شما تقابل حقیقی نیکی و شر را حس می کنید؛ در دنیایی که انسان‌ها، حیوانات و دیگر انواع جانوری در کنار یک‌دیگر زندگی می کردند و این فقط انسان نبود که موجودی عاقل بود!

از حیث فنی و گیم‌پلی این عنوان، احتمالا می‌دانید که Beyond Good & Evil در جهانی باز روایت می‌شد و شما در نقش گزارشگری جوان بازی می کردید که می‌بایست با عکس‌برداری از محیط و پیدا کردن مدارک متفاوت، دست دولت و نیروهای مزدور آن را رو می کردید. محیط جهان باز، قابلیت استفاده از وسایل نقلیه خاص، مبارزه با سلاحی تغییرپذیر و مینی گیم‌های بی‌نظیر که به دنیای بازی بیش از پیش هویت و روح خاصی را تزریق می کردند، همگی دلایل ما برای ناگهانی بودن این اثر هستند.

جیکوب وُرسکی (Jakub Dvorsky)

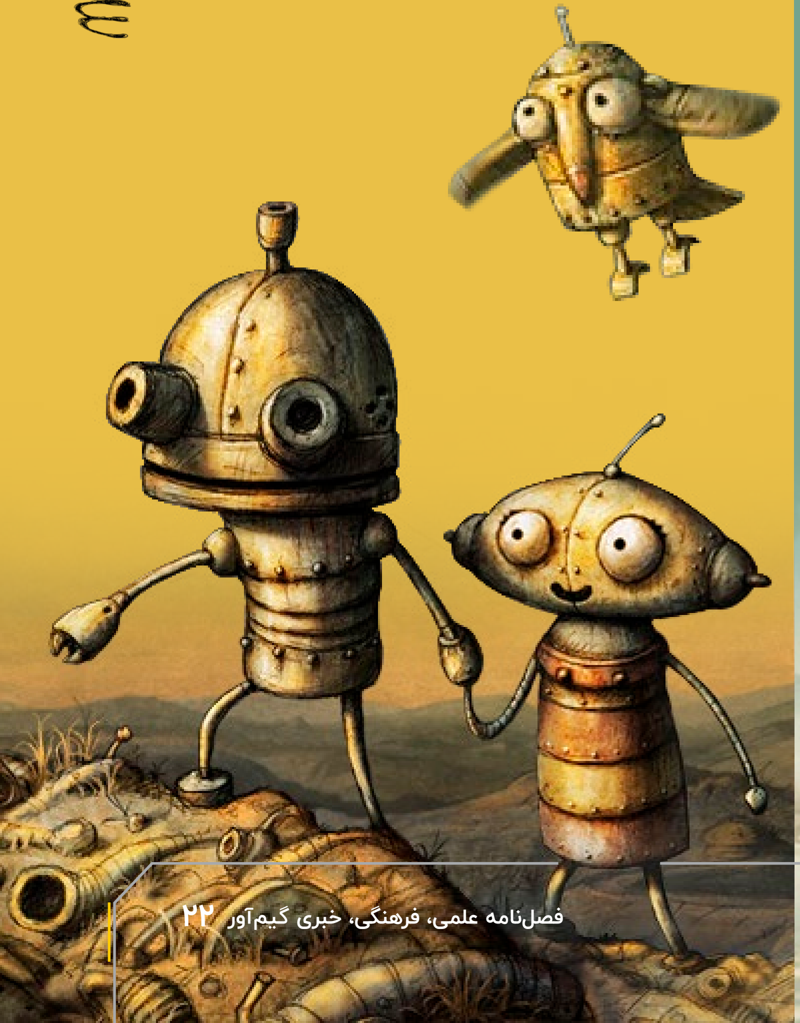
اثر ناگهانی: Machinarium

تحصیلات: فارغ‌التحصیل رشته انیمیشن سینمایی

سال آغاز به کار: ۱۹۹۴ میلادی

دوستداران هنرهای دیجیتال و انیمیشن در کنار دوستداران بازی‌های مستقل با سبک‌های هنری خاص، مطمئنا نام استودیو Amanita Design به گوششان خورده است؛ استودیویی که در سال ۲۰۰۳ میلادی به دست جیکوب تاسیس شد و ۶ سال بعد، در سال ۲۰۰۹ اثر ناگهانی Machinarium توسط همین استودیو منتشر شد. جیکوب از دانشگاه هنر، معماری و طراحی شهر پراگ در رشته انیمیشن سینمایی فارغ‌التحصیل شد و پیش از آن، در ۱۶ سالگی (از سال ۱۹۹۴) کارش را روی بازی‌های ویدیویی شروع کرد. بزرگ‌ترین شاخصه کارهای جیکوب و استودیوی او، سبک هنری یا همان آرت‌استایل‌های فوق‌العاده است؛ اما اولین اثری که کمی پای خود را فراتر از این مهم و مخاطب‌های خاص این استودیو گذاشت، Machinarium بود. اما چه چیزی این بازی را به یک اثر ناگهانی مبدل می کند؟ اگر عنوان دیگری را می‌شناسید که بدون هرگونه دیالوگ، فقط و فقط با جلوه‌های بصری، طراحی‌ها و (مخصوصا) پازل‌هایش، داستان نمادین و زیبایش را استادانه روایت کند، حتما به ما معرفی‌اش کنید. گفته می‌شود که ساخت این بازی سه سال زمان برده است.

ادامه دارد...



گیم آور

تاریخ انقضاء

علیرضا خزاعی

کارشناسی ارشد ادبیات زبان انگلیسی

تاریخ انقضاء

انقضاء و منقضی دو کلمه در زبان فارسی هستند که از آن‌ها استفاده می‌کنیم؛ البته بیش‌تر در مورد مواد غذایی و دارویی و بهداشتی. اما حقیقت این است که خیلی چیزها تاریخ ء دارند. فقط ماست و پنیر نیستند که منقضی می‌شوند. فقط خمیردندان و شامپو نیستند که منقضی می‌شوند. کتاب‌های درسی، فیلم‌ها و انیمیشن‌ها، مبلمان و وسایل خانه، کنسول‌های بازی‌های ویدیویی، کارت‌های گرافیک و پردازنده‌های کامپیوتری، همه و همه دارای تاریخ انقضاء هستند. بعضی‌ها یک ماه، بعضی‌ها یک سال، برخی یک دهه و تعدادی هم یک قرن تاریخ انقضاء دارند.

اما معدودی از این محصولات، انگار تاریخ انقضاء ندارند. انگار همیشه خوب هستند و همیشه حرفی برای گفتن دارند. یا این‌که آن‌قدر در زمان خودشان درخشان بوده‌اند که برای همه زمان‌ها کاربرد دارند. مثل کتاب‌های معروفی که سال‌های بسیار دور نوشته شده‌اند و هنوز هم خواننده دارند. مثل فیلم‌ها و انیمیشن‌ها؛ مثل آثاری که به‌عنوان «کلاسیک» از آن‌ها یاد می‌شود و تولیداتی بوده‌اند که استانداردهای جدید معرفی کرده‌اند؛ اصلا مثل «ارباب حلقه‌ها».

در مورد بازی‌های ویدیویی هم این اصل صدق می‌کند. بازی‌هایی هستند که همیشه می‌توان آن‌ها را دوباره انجام داد. البته دوباره این‌جا یک کلمه کلیدی است، چون بازی کردن تولیدات قدیمی برای خیلی از گیمرهای جدید کار عذاب‌آوری است، اما همین بازی‌ها وقتی در قالب نسخه‌های بازسازی‌شده یا Remaster تولید می‌شوند، حتی از نسخه اصلی بهتر فروش می‌کنند. این یعنی با به‌روز کردن گرافیک و ظاهر بازی، همان گیم‌پلی و همان مکانیک‌ها و همان دشمن‌ها، هنوز هم می‌توانند بازار و مخاطب داشته باشند.

بازیکن‌های قدیمی هم بدشان نمی‌آید هر از چندی به هر بهانه‌ای یک بازی قدیمی را دوباره تجربه کنند. چرا؟ چون اولا با آن بازی، خاطره دارند و احساسات خاصی درونشان تکرار می‌شود؛ دوما که آن بازی‌ها آن‌قدر خوب بودند که هرچند دیگر در مقابل بازی‌های جدید توان مقابله ندارند، اما هنوز هم می‌توانند یک تجربه لذت بخشی را به‌وجود بیاورند.

«تاریخ انقضاء: هیچ‌وقت» نام بخش جدیدی از گیم آور است که در آن بازی‌های قدیمی‌تر را بررسی می‌کنیم. منظور از بازی قدیمی صرفا محصولات عصر حجری نیست، اما با توجه به سرعت بالای پیشرفت این صنعت، هر عنوانی تا قبل از نسل هشتم را قدیمی حساب می‌کنیم. بازی‌های قدیمی علاوه بر زنده کردن احساساتی که شادی و غم هم‌زمان هستند، می‌توانند به ما درس‌های زیادی بدهند. خیلی‌ها به دنبال ساخت بازی هستیم و ایده‌های خوبی هم داریم؛ بازی‌های قدیمی‌تر که تجارب موفقی در زمان خودشان بوده‌اند، می‌توانند در شناسایی و اعمال کردن نکات پایه‌ای بازی‌سازی به ما کمک کنند.

در تاریخ انقضاء: هیچ‌وقت ما دو هدف را با یک تیر خواهیم زد. هم برای خوانندگان غیربازی‌ساز تجدید خاطره می‌کنیم، هم برای خوانندگان بازی‌ساز یک سری تجارب موفق را یادآوری می‌کنیم تا باهم بتوانیم سریع‌تر به موفقیت برسیم. عبرت و استفاده از تجربه دیگران باعث می‌شود که بتوانیم میانبر بزنیم و مسیرهایی که قبلا توسط بازی‌سازان طی شده است را تکرار نکنیم.

تاریخ انقضاء: هیچ‌وقت شدیدا از نظرات شما خوانندگان حمایت می‌کند؛ یعنی قرار است بخشی بسیار تعاملی داشته باشیم که حاصل دیدگاه‌های شما خواننده عزیز و خاطرات ما باشد. پس حتما نظرات و پیشنهادهای خود را برای بازی‌های قدیمی که به نظرتان آثار تاثیرگذاری در تاریخ این صنعت بوده‌اند برای ما بفرستید.

تاریخ انقضاء: هیچ‌وقت می‌خواهد بگوید که چه بازی‌هایی در دوره‌های قبلی که تمرکز تولیدات فقط روی دستاوردهای فنی نبود، با استفاده از چه نوآوری‌ها و خلاقیت‌ها یا ریزبینی‌های ساده‌ای توانسته‌اند نامشان را در سالن افتخارات بازی‌های ویدیویی ثبت کنند. پس حتما هر بازی یا نکته‌ای را که به ذهنتان خطور کرد، با ما به اشتراک بگذارید تا باهم هرچه بیش‌تر این قسمت را غنی کنیم. اولویت زمان‌بندی در تاریخ انقضاء وجود ندارد؛ یعنی ممکن است بعضی بازی‌ها از قبلی‌ها جدیدتر یا قدیمی‌تر باشند چرا که تمرکز ما این‌جا روی نکات نوآورانه و خاص بازی است نه ارائه یک متن تاریخ نگارانه در مورد بازی‌های موفق در این صنعت.

از طرف دیگر، «تاریخ انقضاء» سلیقه‌ای و شخصی است و انتخاب‌های ما ممکن است به مذاق همه خوش نیایند. بازهم توضیح این موضوع این است که هدف ما از نوشتن در مورد این بازی‌های قدیمی، فقط خاطره بازی نیست و به دنبال نبش قبر و کالبدشکافی در مورد آن‌ها هستیم. ما می‌خواهیم بدانیم چه مولفه‌هایی در این تولیدات بوده که آن‌ها را برای ما لذت‌بخش کرده و اگر یک بازی‌ساز به چنین نکته‌هایی توجه کند می‌تواند روی موفقیت بیش‌تر محصولش حساب کند.

در کنار «تاریخ انقضاء: هیچ‌وقت» یک قسمت «تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار» هم خواهیم داشت. «چند ساعت پس از انتشار» همه‌ی آن چیزی است که تاریخ انقضاء: هیچ‌وقت نیست. در تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار، بازی‌های ایرانی جدیدی را بررسی می‌کنیم که می‌توانستند تجارب خوبی باشند ولی به‌علت یک سری اشتباهات بسیار سهل‌انگارانه و پیش‌پا افتاده، نتوانستند به یک تجربه موفق تبدیل شوند. در ادامه‌ی معرفی و بیان اشکالات در این بازی‌ها، اگر بتوانیم، راه‌حل‌های ساده و عملی هم برای عزیزان فعال در صنعت ارائه خواهیم کرد. اما این قسمت، بیش‌تر از تاریخ انقضاء: هیچ‌وقت به کمک شما خواننده عزیز نیاز دارد؛ چرا که خیلی از شما خواننده‌های گیم آور، گیمرهای دوآتشه و پای کاری هستید که ممکن است روزی چندین ساعت پای بازی‌ها باشید و در این بین شاید یک سری عناوین داخلی را تجربه کرده و نظراتی داشته باشید که بتوانند خیلی به ما کمک کنند.

تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار نیز سلیقه‌ای و شخصی است و گیم آور ادعا نمی‌کند که نظرات و مطالبی که در این بخش دارد کاملا درست و صد در صد معیار قضاوت است. به‌طور حتم در این بازار شلوغ و پرمحصول بازی‌های داخلی (به‌ویژه بازی‌های تلفن‌های همراه) ما هرگز نخواهیم توانست که همه تولیدات را پوشش بدهیم. از طرف دیگر، به خاطر کمبود فضا هم قادر نخواهیم بود یک بازی را به‌طور صد درصدی بررسی کنیم و مجبوریم به نکات کلیدی و پر اهمیت‌تر آن بسنده کنیم.

امیدواریم بتوانیم در قسمت «تاریخ انقضاء» اطلاعات مفید و درعین‌حال جذاب و جالبی را در اختیار شما عزیزان گیمر یا بازی‌ساز بگذاریم. همکاری ما و شما در این قسمت بسیار ضروری است و هرچه بیش‌تر به ما کمک کنید، این قسمت غنی‌تر و پراستفاده‌تر خواهد شد، چرا که یکی از بهترین راه‌های تقویت و بهبود کیفیت در هر صنعتی، ارتباط مستقیم بین دو سر خط، یعنی تولیدکننده و مصرف‌کننده یا در این‌جا، بازی‌ساز و بازیکن است. به امید خدا با تاریخ انقضا کلی اطلاعات مفید به‌دست خواهیم آورد، ما و شما در کنار هم.

تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار

به بهانه نقد یک بازی ایرانی

شاید بیش‌تر گیمرها در ایران حداقل یک عنوان از تولیدات داخلی را تجربه کرده باشند. تولیداتی که در نیم دهه گذشته، شاید تعدادشان بیش‌تر از ۵۰ عنوان باشد. منظور ما این‌جا بازی‌های ویدیویی رایانه‌های شخصی است، و اگرنه که روی تلفن‌های هوشمند هر روز بازی جدید تولید می‌شود.

من هم مثل بسیاری دیگر، تعدادی از این بازی‌ها را انجام داده‌ام؛ تعدادی که چه عرض کنم، تقریبا اکثر آن‌ها را بازی کرده‌ام. بازی‌های اکشن، پلتفرمری، کارتونی، معمایی، اساطیری یا تیراندازی، همه و همه، تولیدات این سال‌های بازی‌های داخلی را پوشش می‌دهند.

خیلی اوقات، یک بازی با سیستم خوب مکانیک‌ها ما را شگفت‌زده می‌کرد. بعضی وقت‌ها، بازی با گرافیک یا صداگذاری و موسیقی نظر ما را جلب می‌کرد. خیلی موارد هم فقط ایده‌ی بازی را دوست داشتیم و ضعف‌های متعدد نمی‌گذاشت ایده، خوب از کار دربیاید.

هرچه که بود گذشت و سال‌های بعدی با عرضه شدن سیستم عامل اندروید به‌عنوان یک بستر منبع باز و رایگان، بسیاری از فعالان این صنعت در داخل کشور به این سمت هجوم بردند تا با کم‌ترین هزینه و کم‌ترین دخالت نظر، بازی‌های خودشان را راحت‌تر روانه بازار کنند. فراگیر شدن استفاده از تلفن‌های همراه هم به کمک بازی‌سازان ایرانی آمد تا دیگر هیچ کسی لازم نداند که برای سایر پلتفرم‌ها بازی بسازد..بگذریم که این موضوع خودش یک قصه جدا دارد.

در طول چند سال گذشته، همیشه با امید و خوشبینی، بازی وطنی را تهیه می‌کردیم و با کنجکاوی سعی داشتیم که نقاط قوت آن را برای خودمان درشت کنیم تا بتوانیم یک تجربه خوشایند از بازی داشته باشیم. اما همیشه یک سری مسائل سر راهمان قرار می‌گرفتند تا نگذارند کامل از یک محصول ایرانی لذت ببریم. حالا و این‌جا به بهانه نقد یکی از همین بازی‌ها، می‌خواهم خیلی از درد و دل‌های قدیمی را با شما در میان بگذارم. به در می‌گویم و شدیدا امیدوارم که دیوار بشنود. این‌دفعه تیغم را تیز کرده‌ام تا همه را از لب آن بگذرانم.

قصه قیاس مع‌الفارغ

قبل از شروع کردن به صحبت درباره‌ی خود بازی، اجازه بدهید دو اصل را برای مبحثمان تعیین کنیم. اول این‌که قیاس مع‌الفارغ علمی نیست؛ یعنی اگر ما قرار است یک مبحث علمی که بخواهد به معلوماتمان اضافه کند را طرح کنیم، لازم است از مثال‌هایی استفاده کنیم که تفاوت ساختاری با نمونه اصلی نداشته باشند. منظور این‌که قرار نیست در یک حرکت، محصول یک صنعت ۱۰ ساله در یک کشور خاورمیانه‌ای را با جدیدترین و به‌روزترین خروجی‌های صنعتی با بیش از ربع‌قرن سابقه در کشورهای توسعه‌یافته را مقایسه کنیم. خیر قربان، این‌جا می‌خواهیم دستاوردهای یکی از آخرین تولیدات بازی‌های ایرانی را با تولیدات همان بازار در همان زمان و مکان مقایسه کنیم تا ببینیم چه عملکردی داشته است. پس لطفا نفرمایید که تا وقتی بازی‌های خارجی هستند چرا ما باید برای بررسی یا تجربه تراتئون وقت بگذاریم.

اصل دوم اما اصل انصاف و عدالت است. این‌که ما منصفانه و ریزبینانه، و نه فقط در قالب یک نقد تجاری، هرآنچه را که می‌دانیم که باید خواننده گیم آور بداند تا به‌عنوان یک بازی‌ساز فعلی، در جهت تصحیح آن برآید یا به‌عنوان یک بازیکن فعلی و بازی‌ساز بالقوه برای آینده خودش در ذهن داشته باشد را روی کاغذ (در این مورد خاص روی پی‌دی‌اف) بیاوریم. ما نه حق داریم دستاوردهای این بازی را به خاطر این‌که از مسلمات امروز صنعت در دنیاست مسکوت بگذاریم و نه حق داریم که با دلسوزی و مهربانی از اشکالات آن چشم‌پوشی کنیم. خب، حالا با رعایت این دو اصل برویم از بازی صحبت کنیم (بالاخره).

چرا ما را عصبانی می‌کنید؟

صادقانه بگوییم، بازی تراتئون چیز زیادی برای گفتن ندارد و ما هم برای همین آن را انتخاب کرده‌ایم؛ برای این‌که به اسم تراتئون از اشکالاتی بگوییم که در خیلی از بازی‌های داخلی وجود دارد، اما این‌دفعه شاید نه فقط به‌عنوان غر و نق‌زدن، بلکه به‌عنوان طرح مشکل و سپس در حد توان، پاسخ دادن به آن‌ها.

درخت گوکران در شب

تراتئون در مورد قهرمان یا پهلوانی به نام مهرداد است که برای کمک به مردم به زابل می‌رود. در زابل به‌عنوان یک جنگاور به تامین امنیت کاروان‌ها و مردم قلعه زابل مشغول می‌شود. در این میان اتفاقات عجیبی برایش می‌افتد که نه خودش نه هیچ‌کس دیگر برای آن‌ها توضیحی ندارد. تمام! این کل قصه بازی بود. نخندید؛ قرار است مهرداد دوباره به رایانه‌های شخصی بیاید تا در نسخه‌های بعدی ادامه داستانش را بدانیم، اما در مورد داستان با مشکل معمول بازی‌های ایرانی برخورد می‌کنیم. با این‌که شاید بتوان گفت که بازی‌ساز سعی کرده با ایجاد یک معما در مسیر داستان، یک پیچ هنری ایجاد کند، اما چون معمولا در تیم بازی‌سازی، یک نفر هست که طرح و کارگردانی و تهیه‌کنندگی و پذیرایی و انتشار و تبلیغات و صداگذاری و انتخاب موسیقی و استوری‌بورد و مدل‌سازی و متحرک‌سازی و داستان پردازی و ... را باهم انجام می‌دهد، نمی‌شود خیلی توقع بالایی داشت. در بازار داخلی به شدت نیازمند مانور روی محتوای غیرفنی هستیم چرا که در حال حاضر از لحاظ فنی دچار محدودیت هستیم. چرا؟ چون سرمایه‌های کلان و نهادهای پشتیبان قوی نداریم، حالا این‌که این چرا اینجوریست و از این حرف‌ها به ما کمکی نمی‌کند که بازی بهتری بسازیم. اما... اما اگر با شناسایی ظرفیت‌های موجود روی آن‌ها تمرکز کنیم برد کرده‌ایم. یکی از این ظرفیت‌ها محتوای غیرفنی است.

محتواهای غیرفنی، گستره‌ی نسبتا وسیعی از موارد را شامل می‌شوند. داستان، موسیقی، طراحی‌های اولیه یا به اصطلاح کانسپت‌آرت‌ها، شخصیت‌پردازی و ایده اولیه به‌عنوان مهم‌ترین محتواهای غیرفنی شناخته می‌شوند. توجه بفرمایید که غیرفنی در این‌جا به معنی غیراصولی یا الکی پلکی نیست. غیرفنی به معنی دقیق‌تر، یعنی آن دسته از محتواها که در وابستگی کامل و مستقیم با سیستم و سخت‌افزار و تکنولوژی نیست و بیش‌تر روی سلیقه و هنر و خلاقیت متمرکز است. این موارد از جمله عوامل موفقیت در مورد بازی‌های مستقل در سال‌های گذشته در سطح جهانی بوده‌اند؛ الی ماشاالله خودتان در ذهنتان بازی مستقل می‌شناسید که به یک هفته راهش را به پی‌اس‌استور یا اکس‌باکس پیدا کرده و فقط طرح خلاقانه‌ای داشته که خوب اجرا شده است. بله، ما هم می‌دانیم که طرح خام اگر صحیح پیاده نشود به درد نمی‌خورد، اما داشتن طرح خوب، یک نمره مثبت است.

خب تا این‌جا را که خود شما هم می دانستید، اما شاید با خودتان در مورد راه‌حل این مشکل خیلی فکر نکرده باشید.

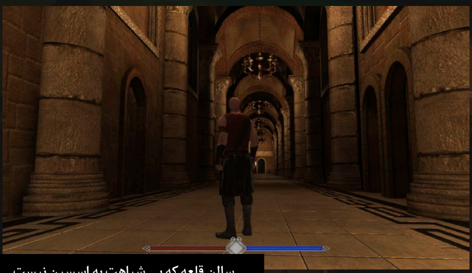
به نظر شما، اگر یک شرکت بازی‌سازی، چه خصوصی و چه دولتی، در ایران، پیش از این‌که برای یک بازی جدید طرح بریزد، بیاید و از همه کسانی که فکر می‌کنند برای بازی ساختن طرح دارند، دعوت کند تا طرحشان را برای آن‌ها معرفی کنند، به نتایج بهتری دست پیدا نمی‌کند؟ مسلما جواب مثبت است. حتی خارجی‌ها هم الان برای بازی‌ها این کار را می‌کنند؛ آخرین نمونه هم عنوان Beyond Good & Evil است (باور نمی‌کنید بروید در گوگل، Hit Records را جست‌وجو کنید، بعد خودتان ببینید). حالا این‌که شرکت طرح را بدزدد و ... از بحث ما خارج است؛ اما در نهایت بازی بهتری تولید خواهد شد.

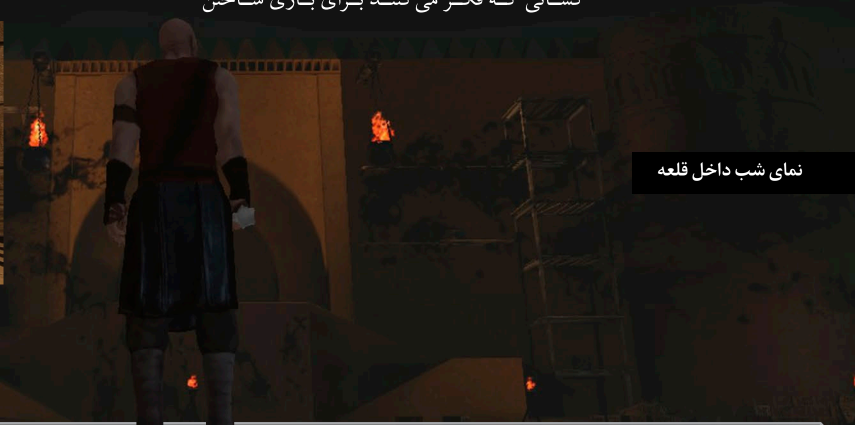
رنگ و لعاب

تراتئون ظاهر قابل قبولی دارد. دوباره یادآوری می‌کنم که ما بازی ایرانی را با دیگر بازی‌های ایرانی مقایسه می‌کنیم، نه با آخرین نسخه بازی اسسین (Assassin's Creed). محیط‌ها در تراتئون بزرگ هستند؛ وسعت دید داریم و کمی جلوتر و دورتر را هم می‌بینیم. معماری فضاها بومی است و مکان‌ها خیلی غریب نیستند. این نکته به‌ویژه در مورد بازار، کاملا صدق می‌کند (محیط بازار بی‌شباهت به بازار رضای خودمان نیست).

گرافیک کاراکترهای اصلی نقص ندارد. دقت بفرمایید، نمی‌گوییم عالی کار شده، عرض می‌کنیم که نقصی ندارد. مهرداد هم جزییات دارد و هم حرکات خاص خودش. اما در مورد کاراکترهای غیر اصلی کاملا بر عکس است. همه سربازها کچل و هم قد و هم لباس و تمام راهزن‌ها سیبیلو و هم قد و هم لباس و تمام شترها هم قد و هم شکل و تمام ... ادامه این جمله را می‌توانید با همه اجزای بازی کامل و تکرار کنید! آخر مرد حسابی (بازی‌ساز محترم)، کمی انصاف داشته باش و حداقل بعد از این‌که مدل‌ها را به تعداد ۱۰۰ عدد دوپلیکیت کردی، بعضی‌ها را یکم اسکیل آپ یا داون کن، ینی همین یک کار چقدر سخت بوده است؟!

حالا می‌گوییم مدل‌سازی کار سخت و زمان‌بری است و سیستم‌هایتان قوی نبوده و از این توجیهات الکی، اما چرا برای تریلر اول بازی هیچکار نکردید؟ تریلر ابتدای بازی اصلا جذاب نیست. آخر مرد مومن (جناب بازی‌ساز) اولِ یک بازی، مثل اول یک فیلم و اول یک کتاب و اول یک غذا و اول هر محصولی در صنعت بزرگ سرگرمی‌ها (Entertainment) باید جذاب و دندانگیر باشد. نمی‌گوییم بهتر است یا کاش بود یا این حرف‌ها، نه، باید جذاب باشد. اما تراتئون با یک سری نقاشی‌های بی‌رنگ و حال و غیرمتحرک شروع می‌شود که یک صدای بسیار آشنا (از این موضوع هم بعدا خواهم گفت) روی آن داستان تعریف می‌کند. یعنی عملا معارفه بازی بالعکس عمل می‌کند و انگیزه‌ای در شما ایجاد نمی‌کند. خود بازی‌ساز نان بیات در کاسه‌اش می‌گذارد و شکست‌خورده وارد گود می‌شود. باباجان، بازی گرشاسپ هم در همین کشور ساخته شد


سالن قلعه که بی شباهت به اسسین نیست


نمای شب داخل قلعه

تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار

و هیچ وقت یادمان نخواهد رفت که چه تیزر زیبا و کارشده‌ای داشت که همان تیزر خودش با کلی پیامدهای مثبت همراه بود.

بگذریم... در کنار این موارد که آدم را عصبانی می‌کنند، نکات قوت هم در گرافیک هستند. مثلا درخت گوکران خیلی باحال و عظیم و خوب از کار درآمده است. کاملا بزرگی و ابعاد آن به چشم می‌آید و نماهای بسیار خوبی را می‌توان از آن گرفت (عکس‌ها را ببینید). هم‌چنین نور و سایه هم فنی از آب درآمده. عزیزم، می‌دانم که دیگر سر نور و سایه حرف نمی‌زنند و الان دیگر بازی‌ها دارای سایه‌های هوشمند هستند، اما نورپردازی و سایه‌های پویا، قبل‌تر در بازی‌های داخلی یک معضل بود. اما تراتئون تقریبا نور را خوب از آب درآورده است. اگر از حق هم نگذریم، نیروهای اهریمنی هم در بازی خوب ساخته شده‌اند؛ هم شکلشان جدید بود و هم طراحیشان خراب نشده است.

بدون حتی یک مرتبه رفتن به بازار (به نیت خرید) می‌شود بازی را تمام کرد

آیا پیشرفت صدا ندارد؟

نمی‌دانم چرا مقوله صدا و موسیقی اینقدر در میان بازی‌ها مغفول مانده است. اهمیت این موضوع در حدی است که یک بازی می‌تواند فقط با مانور دادن روی صداگذاری و میکس و موسیقی، کلی جایزه و طرفدار پیدا کند؛ برای همین هم بسیاری از دوستان بازی‌ساز ما (دیدم که میگم)، مرحله صداگذاری و انتخاب و ساخت موسیقی و تنظیمات میکس را جز مراحل فرعی و حتی (روم به دیوار) پساتولیدی در نظر می‌گیرند. آقا، طرف بازیش جایزه گرفت، بعد آمد گفت من قبل از این‌که بازی را بسازم فقط یک ملودی از آن در ذهنم داشتم! ولی ما چکار می‌کنیم؟ بازی‌مان را می‌سازیم بعد می‌رویم از بین آهنگ‌های داخل گوشیمان برایش فایل انتخاب می‌کنیم.

در مورد تراتئون اینقدر مسئله غلیظ نیست. برای بازی آهنگ ساخته‌اند. صداگذاری محیطی انجام داده‌اند و صداگذاری شخصیت‌ها هم کامل انجام شده است. اما برای مثال طول قطعه‌ای که برای صحنه‌های مبارزه انتخاب شده بسیار کوتاه است و در کم‌تر از ۱۰ دقیقه تکراری می‌شود. یا مثلا یکی از پرنده‌ها در تمام مکان‌های بازی صدایش می‌آید (شخصا حتی یکبار هم ندیدمش)، هم در بیابان‌ها و هم در دشت‌ها، همه جا حضور دارد. صدای دیوها و دشمنان همیشه یک شکل و یکنواخت است. سلاح‌ها صدا ندارند، به کی بگوییم این‌ها را؟! آقا اصلا... صدام گرفت اینقدر داد زدم. بگذریم...

حالا آن‌ها به کنار، چرا تمام بازی‌های ما، به‌ویژه آن‌هایی که اسطوره‌ای و پهلوانی هستند صداگذاران ثابتی دارند؟ چرا تنوع صدای گوینده‌ها در تبلیغات تلویزیونی هم از بازی‌ها بیش‌تر است؟ آیا آیه خاصی نازل شده که باید از این سری افراد خاص استفاده کنید؟ یا این‌که آیا این عده خاص برای صداگذاری و دوبله برای بازی‌ها تخفیف خوبی می‌دهند؟

حالا آن هم به کنار، شما که سعی کردید مکالمات جالب، به همراه گزینه‌های جانبی در بازی قرار دهید (در بازی بیش‌تر از ۵۰ خط مکالمه داریم)، چرا جملات آغازین هر شخصیت را متنوع‌تر نکردید؟ اصلا اگر می‌گذاشتید ساکت باشند، بهتر بود تا این که هر بار پیش جناب وزیر می‌رویم بگوید: وقت منو نگیر.

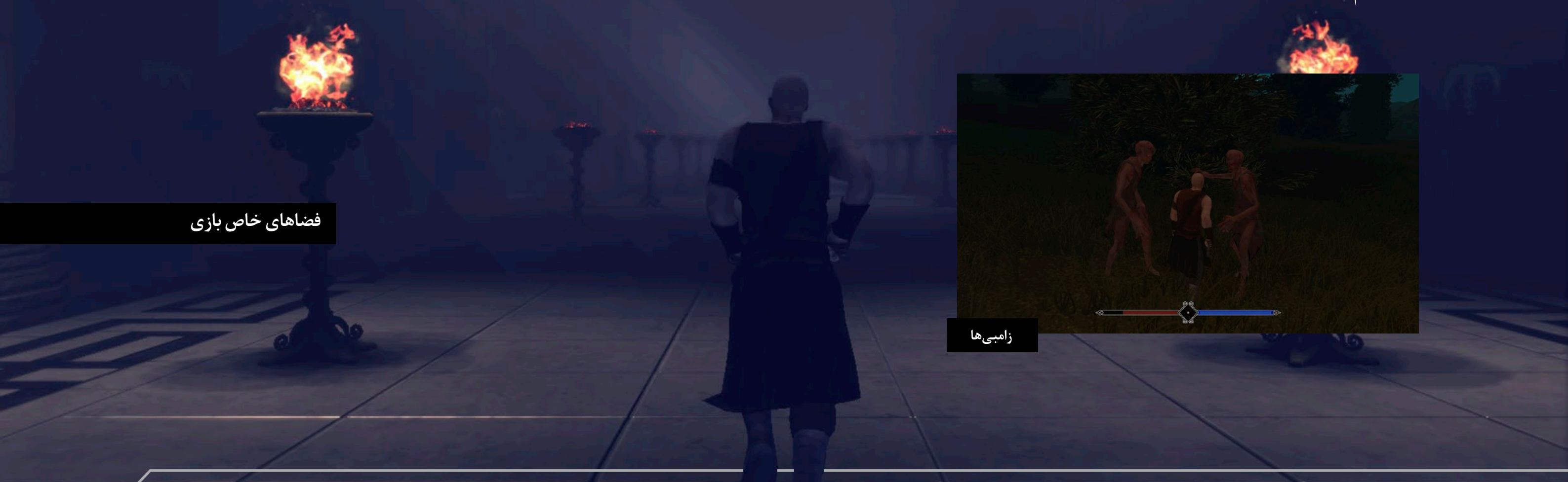
اما آن روی نوار کاست تراتئون را هم اگر بخواهیم گوش بدهیم می‌بینیم که مثلا یکی دو جمله خنده‌دار هم در میان مکالمات هستند؛ موسیقی بازی هم در حالت مبارزه و هم خارج از آن قشنگ است؛ صداگذاری محیط خیلی باکیفیت است؛ صدای آب و پرنده و این‌ها؛ اما چه فایده که تعدادی اشکال مسخره و اذیت‌کننده، گوش ما را روی این زیبایی‌ها می‌بندد.

از هرچه بگذریم سخن گیم‌پلی خوش‌تر است

بله دوست من، این جمله قدیم‌ترها خیلی معنی داشت؛ یعنی شرط اول موفقیت یک بازی ویدیویی در دنیا، داشتن گیم‌پلی جذاب بود. کم کم گرافیک و داستان و موسیقی و غیره هم اضافه شدند، وگرنه بازی‌های ۲۰ سال پیش از این قرتی‌بازی‌ها نداشت. بیایید ما هم با معیارهای سنتی، گیم‌پلی تراتئون را با هم بررسی کنیم.

بازی خیلی ناگهانی و از وسط یک قصه‌ی بی‌آغاز شروع می‌شود. همین‌طور با بسم‌الله یک قهرمان داریم که به ماموریت می‌رود. بله، می‌دانم که خیلی از بازی‌ها از میانه داستان شروع می‌شوند، اما بعد به روش‌های مختلف ارجاعاتی به قبل داستان دارند که این مورد در تراتئون وجود ندارد. این مشکل البته بیش‌تر به داستان مربوط است، اما در نحوه بازی‌کردن و سیستم ارتقاء درجه تاثیر دارد.

برای مبارزه کردن یا سایر فرآیندها و فعالیت‌ها، راهنمایی به‌جز چند عکس که دکمه‌های مربوط به هرکاری را نشان می‌دهند، ندارید. البته که بیش‌تر از این هم چیزی برای آموزش دادن ندارد. اما وجود یک سری توضیحات



فضاهای خاص بازی

زامبی‌ها

تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار

در مورد فرایندهای بازی (بازی‌های ژاپنی را به یاد بیاورید که ۱۱ صفحه در مورد یک چیز توضیح دارند) به بازیکن حس امنیت بیش‌تری القا می‌کند و لذت مبارزات را افزایش می‌دهد. همین عدم وجود توضیحات، قابل بسط است به عدم وجود نشانگر سلامتی برای دشمنان، عدم وجود توضیحات برای آیتم‌های اکتسابی، عدم وجود نقشه که البته کاربرد هم ندارد، عدم وجود توضیحات برای شخصیت‌ها و پیشینه آن‌ها و الی آخر.

مرحله بعدی این عدم وجود اطلاعات در سطح مکانیک‌ها و تغییرات است. بازی به شما ارتقاء درجه می‌دهد؛ با از بین بردن دشمنان، شما ارتقاء درجه دریافت می‌کنید (در هر دو مرتبه‌ای که بازی را تمام کردم بیش‌تر از ۲۰درجه بالا نرفتم). اما هیچ توضیحی برای این ارتقاء نیست و اصلا نمی‌دانیم که فایده این بالا رفتن چه بود. از آن طرف، سلاح‌ها هم سطح‌بندی ندارند و از سطح اول تا بیستم می‌توانید همه آن‌ها را استفاده کنید (حداقل ما که توانستیم). در مورد روش استفاده از کوله‌پشتی هم توضیحی در کار نیست و هیچ دلیلی هم برای این وجود ندارد که چرا هربار مرحله‌ای بارگذاری می‌شود، مهرداد شمشیرش را غلاف می‌کند و پس از هر بارگذاری باید دوباره مسیر تکراری کوله پشتی، انتخاب سلاح و سپس زدن دکمه انتخاب ابزار مبارزه و انتخاب سلاح سبک یا سنگین را تکرار کنیم.

اما بازی دستاوردهایی هم داشته که باید آن‌ها را هم ببینیم. اول این‌که نقشه‌ها را بزرگ طراحی کرده‌اند و این بزرگی را کاربردی کرده‌اند؛ با گشتن در نقشه، در گوشه و کنار آن جعبه‌های گنجی که حاوی یک سری سلاح‌های خاص هستند پیدا می‌کنیم. یا این‌که تنوع دشمن‌ها کم نیست و نزدیک به ده مدل از دشمنان مختلف، اعم از انسان و حیوان و موجودات اهریمنی در بازی هستند. نکته خیلی جالب بازی، دوستان مهرداد هستند. این جماعت، عجیب کاربرد دارند و اصلا حضورشان در بازی نمایشی نیست. به‌راحتی می‌توانید به آن‌ها اطمینان کرده و میدان نبرد را لحظه‌ای برای استفاده از اکسیر جان یا نفس خالی کنید با این اطمینان که آن‌ها جلوی دشمنان را می‌گیرند و با دست خالی همه آن‌ها را نابود می‌کنند و در اوج سخاوت به هیچ یک از آیتم‌های اکتسابی دست نمی‌زنند. البته که این عزیزان جان برکف آسیب هم می‌بینند و اگر بمیرند، دوباره دشمن به سراغ شما می‌آید. نکته جالب دیگر در مورد کاراکترهای غیرقابل بازی در تراتئون این است که موجودات اهریمنی فقط به شما یک نفر به دید دشمن نگاه نمی‌کنند؛ برایشان شهرام و بهرام یا مهرداد ندارد، آن‌ها هر آدمی (انسان، بشر، هیومن) که در میدان باشد را از بین می‌برند. در یکی از مراحل، هم‌زمان با راهزن‌ها تعدادی دیو هم به مهرداد حمله می‌کنند؛ با کمی فاصله گرفتن از معرکه و مواظب بودن از این‌که مورد حمله قرار نگیرید، می‌توانید به تماشای صحنه از بین‌رفتن راهزنان توسط دیوها بنشینید و سپس خودتان به سراغ دیوها بروید. این نکته خیلی خیلی مثبت و ارزنده است و از بازی‌سازها خواهش می‌کنیم همیشه این دستاورد را حفظ کنند.

دیگر امتیاز مثبت بازی پرشدن خودکار خط سلامت و نفس مهرداد است. این اتفاق فقط هنگامی رخ می‌دهد که در حال حرکت نباشید و عملا در میان مبارزات نجاتتان نمی‌دهد و بازی را آسان‌تر نمی‌کند. در عین حال، آنقدر از دشمنان برایتان اکسیرهای جان و نفس به دست می‌آید که ممکن است اصلا لازم نباشد یکجا منتظر بمانید تا جانتان پر شود. در مورد نفس هم، کاربردی ندارد جز برای سریع دویدن (ما که کاربرد دیگری پیدا نکردیم). اگر سریع ندوید حتی یکبار هم در بازی نفستان تمام نخواهد شد؛ چرا که در درجه سختی پایین، دشمن زود از بین می‌رود و در درجه سختی بالا، آنقدر دیر از بین می‌رود که دائما باید فرار کنید. نهایتا در هیچ حالتی نگران وضعیت نفس خود نخواهید بود. موضوع زیاد بودن آیتم‌ها کمی بازی را آسان کرده است؛ اما یکی از امتیازات خیلی قوی بازی همین بود که الکی سخت نبود. چه‌طور می‌گوییم مثبت؟ اول این‌که بازی‌های ایرانی به دلایل زیادی که شاید بعدا موضوع بحث ما باشند، اکثرا به طور غیرمنطقی و الکی سخت بودند، درست مثل بازی‌های نسل سوم. دوم این‌که اگر دقت کنید امروز دیگر بازی‌های سخت کم‌تر تولید می‌شوند. بیش‌تر کمپانی‌ها برای جذب حداکثر مخاطب‌ها، بازی‌هایی با مکانیک‌ها و کنترل‌های راحت می‌سازند، اما با استفاده از درجه‌بندی سختی بازی، تلاش می‌کنند نظر گیمرهای هاردکور را هم جلب کنند. پس جا دارد به سازندگان برای استفاده از این سیاست تبریک بگوییم.

نکته خوب بعدی، سیستم کنترل بازی است. دوربین بسیار منعطف و پویا، حرکات خوب کاراکتر و جوابگویی به کلیک‌ها، مدل راه رفتن و نحوه برداشتن آیتم‌ها و از همه مهم‌تر بحث سرعت بالای دویدن مهرداد خیلی خوب بود. سلاح‌ها هم زیاد بودند. در یک بازی تقریبا دو ساعته، بیش‌تر از ۲۵ سلاح مختلف با اسامی و طراحی‌های متفاوت قرارداده شده که البته از لحاظ کاربردی هیچ فرقی باهم ندارند. حتی به نظر می‌رسید بین استفاده از سلاح و مشت هم تفاوتی نباشد که چون هیچ سیستم اندازه‌گیری، نه برای میزان آسیب و نه سلامتی وجود ندارد، نمی‌توان متوجه شد که بالاخره تفاوت آن‌ها چیست.

نمای بیرون قلعه

متهم به اعدام

از تمام جنبه‌ها بازی را باهم بررسی کردیم. در آخر، یک سری نکات باقی ماند که آن‌ها را تحت عنوان اشتباهات غیرقابل‌قبول (غ.ق.ق) بیان می‌کنیم؛ مواردی که واقعا به محدودیت‌های فنی، به محدودیت‌های مالی و محتوایی، به محدودیت‌های جغرافیایی، به محدودیت‌های مرگی و نه حتی به محدودیت‌های کوفتی مربوط نیستند، بلکه به‌نظر می‌رسد بیش‌تر به تنبلی یا عجله یا یک چیزی که نمی‌دانیم چیست مربوط می‌شوند.

در تراتئون همه چیز فارسی است؛ خب پس چی؟ قرار بود انگلیسی باشد؟ نه، اما عددهای ارتقای سطح، انگلیسی هستند (وات؟!). یک‌دفعه یک عدد سفید لاتین بین یک جمله فارسی به شدت بدچشمی می‌کند. واقعا آیا این قابل قبول یا توجیه است؟

موسیقی مبارزات در یک بازی که بیش‌تر از نیمی از آن مبارزه است، کم‌تر از دو دقیقه طول دارد.

همه دیوها، همه دوستان، همه راهزنان، همه موش‌ها، همه گرگ‌ها، همه زامبی‌ها، همه شترها، همه صندوقچه‌ها و ... دوپلیکیت شده از یک مدل مادر هستند.

بدون حتی یک مرتبه رفتن به بازار (به نیت خرید) می‌شود بازی را تمام کرد (حداقل بنده دو مرتبه بازی را تمام کردم).

داستان بی‌داستان. دیالوگ بی‌دیالوگ.

و از همه مسخره‌تر و ناراحت‌کننده‌تر این‌که در بازی دو مرتبه به شما ماموریت داده می‌شود تا کاروان مصالح را به زابل ببرید. هر بار البته از یک جاده متفاوت. موضوع این است که نسبت سرعت حرکت مهرداد به سرعت حرکت کاروان یک به ۱۵ است؛ مسیری که در یک ماموریت آن را به تنهایی در کم‌تر از پنج دقیقه طی کرده‌اید، در معیت کاروان نزدیک به ۲۰ دقیقه زمان می‌برد و این در حالی است که شما هر ۱۰ قدم باید چند دقیقه منتظر باشید تا کاروان آرام آرام آرام آرام آرام آرام آرام آرام (حتی خیلی از این آرام‌تر) به شما برسد. شاید این نکته خیلی مسخره و خنده‌دار باشد، اما در باطن، بسیار ناراحت‌کننده و گریه‌دار است. یعنی از گروه بازی‌سازی حتی یک نفر هم یکبار بازی را انجام نداده است؟ یعنی یک نفر در آن شرکت، قبل از این‌که بازی را منتشر کنند، ننشسته و بازی کرده باشد تا این مسئله به نظرش برسد؟ یا بازی کرده و به‌نظرش نرسیده؟

یک لیوان آب به من بدهید

آنچه در این‌جا مرقوم شد انفجار یک عصبانیت کهنه، نسبت به مبانی فکری بازی‌سازی در کشور بود. تیغم را در این مقاله تیز کردم و همه چیز را از لب آن گذراندم. حمایت از بازی ایرانی فقط این نیست که من همه بازی‌ها را بخرم و تجربه کنم. شاید بهترین حمایت این است که نظراتم را در مورد آن منعکس کنم. اما خود بازی‌ساز هم باید از کارش حمایت کند؛ یعنی به نظرات بازیکن‌ها گوش بدهد. بالاخره اگر قرار است برای گیمر بازی بسازند و گیمرها بازی کنند، باید نظرات‌شان را بشنوند و اجرا کنند. اگر غیر از این باشد که می‌شود قصه کتاب‌های درسی دوران مدرسه، با این تفاوت که این‌جا دیگر مجبور نیستیم فقط از این‌ها استفاده کنیم.

تراتئون خیلی ظرفیت دارد. باید بهینه‌سازی شود و به بلوغ برسد. جای کار دارد و نیاز به اصلاحات؛ یک سری نکات مثبت داشت که می‌توانند بهتر بشوند، یک سری نکات منفی هم داشت که بسیاری از آن‌ها با اعتماد بیش‌تر به جامعه هدف، یعنی گیمر ایرانی (و در آینده نزدیک گیمر جهانی) قابل حل است. همیشه گفته‌ایم و بازهم می‌گوییم: نسخه آزمایشی نسخه آزمایشی نسخه آزمایشی...

کال کبوت

جاده کال کبوت

سیّد جواد وثوق حسینی
کارشناسی ارشد آموزش زبان انگلیسی

تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی بخش آخر

از کجا آمده است، با آن چه خواهیم کرد!

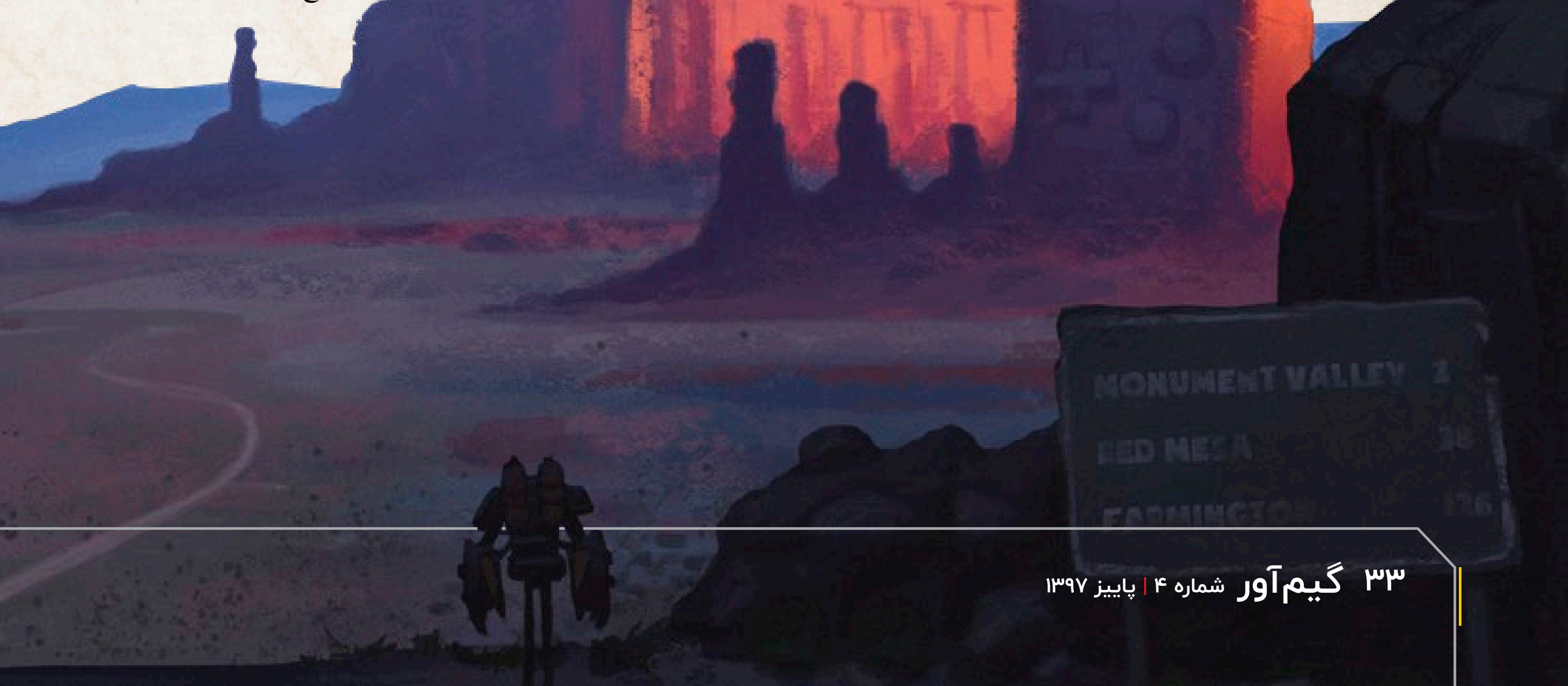
در دو شماره قبلی به شرح کلی تاریخچه پیشرفت بازی‌های ویدیویی تا اواسط دهه ۱۹۹۰ میلادی پرداختیم. سپس به درخشش توانایی‌های هوش مصنوعی (Artificial Intelligence) در سال ۱۹۹۷ اشاره شد. معمولاً وقتی که صحبت از هوش مصنوعی می‌شود، آنچه که در ذهن بسیاری از افراد شکل می‌گیرد، روبات‌هایی هست که مانند انسان حرف می‌زنند و فکر می‌کنند. در حقیقت، هوش مصنوعی شاخه‌ای از علم رایانه بوده که در آن هوشمندی ماشین‌ها به‌طوری که مانند انسان عمل کنند، مطرح است. هوش مصنوعی از دهه ۱۹۵۰ میلادی مطرح شده و صنعتی نوپا به شمار می‌رود. می‌توان گفت که هوش مصنوعی یکی از بحث برانگیزترین بخش‌های فناوری است. بسیاری از محققین و دانشمندان، موافق توسعه هوش مصنوعی بوده و آن را برای آینده زندگی بشر لازم و ضروری می‌دانند. به گفته برخی، توسعه یک سطح عالی از هوش مصنوعی آخرین اختراع نسل بشر خواهد بود، چون بعد از آن، این هوش مصنوعی است که خود دست به اختراع و تولید می‌زند نه انسان! اما در مقابل گروهی دیگر از محققین و صاحب‌نظران نسبت به خطراتی که ممکن است در آینده هوش مصنوعی برای حیات بشر ایجاد کنند، هشدار می‌دهند. باوجود تمامی این بحث‌ها اما امروزه هوش مصنوعی کمابیش وارد جنبه‌های مختلف زندگی ما شده و در حال توسعه است. علم رباتیک، صنعت، کشاورزی، تجهیزات هوشمند و سامانه‌های حمل و نقل از نمونه‌هایی هستند که از هوش مصنوعی استفاده می‌کنند. اما به جز این موارد، می‌توان نقش آن را در سرگرمی‌ها و بازی‌های ویدیویی نیز مشاهده کرد.

هوش مصنوعی، پدیده‌ای که باید مراقب آن بود!

در دهه ۱۹۹۰ میلادی سه عامل بر رشد و توسعه صنعت بازی‌های ویدیویی تاثیر گذاشتند. این سه عامل عبارتند از: توسعه هوش مصنوعی، توسعه سخت‌افزاری و رواج بازی‌های سه‌بعدی و ارائه ویندوز ۹۵.

هوش مصنوعی از عوامل مهم در یک بازی به‌شمار رفته و به آن رنگی طبیعی و واقعی می‌دهد. برای شرح نقش هوش مصنوعی در یک بازی ویدیویی می‌توان از شخصیت‌هایی که توسط بازیکن کنترل نمی‌شوند یا ان پی سی (Non-Playable Character) نام برد. در پروسه ساخت یک بازی، این مهم است که در مقابل اقدامی که توسط بازیکن در محیط بازی صورت می‌گیرد چه عکس‌العملی از جانب شخصیت‌های دیگر (کاراکترهای غیرقابل بازی) موجود در بازی مشاهده شود. این مسئله که خود یکی از ملاک‌های سنجش بازی است، به تلاش برنامه‌نویسان و توسعه‌دهندگان بستگی دارد که تا چه میزان بر روی هوش مصنوعی کار کنند تا شاهد رفتاری طبیعی‌تر و منطقی‌تر از جانب شخصیت‌های یک بازی باشیم. در چنین شرایطی باید کلیه اقدامات بازیکن‌ها از قبل پیش‌بینی شده و در قبال آن‌ها عکس‌العمل‌هایی منطقی تعریف شود.

علاوه بر پیشرفت هوش مصنوعی، پیشرفت سخت‌افزاری در دهه ۱۹۹۰ میلادی سبب شد که گرافیک فنی بازی‌ها پیشرفت قابل توجهی کرده و از قالب سنتی دوبعدی خود خارج شده و بازی‌های سه‌بعدی رونق بگیرند. قبل از این دوران، به جز چند عنوان سه‌بعدی محدود، در بیش‌تر موارد، گرافیک بازی‌ها به‌صورت دوبعدی ارائه می‌شدند. در اواسط دهه ۱۹۹۰ میلادی یعنی زمانی که کنسول سگا مگا درایو داشت به آخرین روزهای حیات خود نزدیک می‌شد، عده‌ای از توسعه‌دهندگان دست به ساخت بازی‌هایی سه‌بعدی مانند داستان اسباب بازی (Toy Story) و سونیک سه‌بعدی (Sonic 3D) برای کنسول سگا مگا درایو زدند. این موارد در حقیقت استفاده تمام و کمال از توان سخت‌افزاری کنسول سگا مگا درایو بود. ذخیره بازی‌ها بر روی کارتریج به آخر خط رسیده بود و خواندن داده‌ها از روی لوح فشرده (Compact Disk) مطرح شده بود.



تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

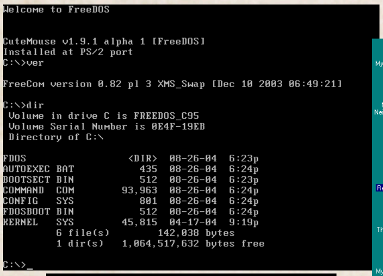
سونیک سه‌بعدی... از آخرین تلاش‌های سگا مگا درایو برای بقا!

کنسول پلی‌استیشن ۱ به‌دلیل توانایی سخت‌افزاری خود و استفاده از لوح فشرده توانست خیلی زود رقبایی مانند سوپرنینتندو و سگا مگا درایو را پشت سر گذاشته و بازیکنان را مبهوت خود کند. چنین تصور می‌شد که بازی‌های سه‌بعدی باعث کنار گذاشتن بازی‌های دوبعدی خواهند شد. گرچه امروزه بسیاری از عناوین درجه یک صنعت بازی دارای گرافیک سه‌بعدی هستند، اما بازی‌های دوبعدی همچنان به حیات خود ادامه داده و شاهد عناوین خلاقانه و جذاب بسیاری در این حوزه هستیم.

این روزها بازی‌های خوب دو بعدی کم نیستند. نمایی از بازی Guacamelee! 2

مورد دیگری که ذکر شد ارائه سیستم عامل ویندوز 4.0 یا همان ویندوز ۹۵ معروف است. تا قبل از دهه ۱۹۹۰ میلادی بازی‌های بسیاری بودند که در رایانه‌های شخصی اجرا می‌شدند. اما این کنسول‌ها بودند که عناوین بسیار باکیفیتی داشته و از تنوع زیادی برخوردار بودند. ویندوز ۹۵ با رابط کاربری جذاب خود در آن زمان و داشتن قابلیت‌هایی مانند خواندن اطلاعات از لوح فشرده، پخش موسیقی، انجام چند عمل به‌طور هم‌زمان و امکان اتصال به اینترنت توانست تا حد زیادی رایانه‌ها را خانگی‌تر کند.

به‌دلیل ساده‌تر شدن رابط کاربری، بسیاری از کاربران که کار با سیستم عامل رایج قبل از ویندوز ۹۵ یعنی ام اس داس (MS-DOS) را سخت می‌دانستند به سمت استفاده از رایانه‌های شخصی ترغیب شدند. این امر و نیز تلاش برخی از شرکت‌های سازنده بازی در جهت ساخت بازی‌های انحصاری باکیفیت برای رایانه‌های شخصی، باعث رشد و توسعه بازی‌ها در رایانه‌های شخصی شده و آن را از انحصار کنسول‌ها خارج کرد.



در مقابل محیط خسته‌کننده و خط فرمانی سیستم عامل ام اس داس

محیط کاربرپسند ویندوز ۹۵

تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

اما برگردیم به ادامه مسیر کنسول‌ها در اواخر دهه ۱۹۹۰ میلادی. نیمه دوم دهه ۱۹۹۰ میلادی دوران آنچنان موفقی برای کنسول‌های شرکت سگا و نینتندو نبود. پس از موفقیت کنسول سگا مگا درایو، شرکت سگا، کنسول‌های بعدی خود یعنی سگا ساترن (Sega Saturn) را در سال ۱۹۹۵ و سگا دریم‌کست (Dreamcast) را در سال ۱۹۹۸عرضه کرد.
نینتندو نیز در سال ۱۹۹۶، نینتندو ۶۴ (Nintendo 64) را عرضه کرد.

لشکر شکست خورده: سگا دریم‌کست (سمت چپ) و نینتندو ۶۴ (سمت راست)

اما ماجرا برای شرکت سونی به گونه‌ای دیگر بود. از طرفی فروش و موفقیت بالای کنسول پلی‌استیشن ۱ مدیران سونی را خوشحال کرده بود و از طرف دیگر مسئله کنسول بعدی شرکت سونی بود که باید به آن پرداخته می‌شد. شرکت سونی در سال ۱۹۹۹ کنسول پلی‌استیشن ۲ را معرفی کرده و یک سال بعد، یعنی در سال ۲۰۰۰ آن را عرضه نمود. آنچه که در ابتدا جلب توجه می‌کرد توانایی کنسول جدید در اجرای تصاویر گرافیکی با کیفیت بهتر بود. پیکسل‌های درشت و لرزان پلی‌استیشن ۱ جای خود را به بافت‌های گرافیکی یک دست و باکیفیت داده بودند. محیط بازی‌ها هم وسعت بیش‌تری پیدا کرده بودند و امکانات بیش‌تری را برای بازیکنان ارائه می‌کردند. علاوه بر این، یکی از مواردی که میزان فروش پلی‌استیشن را افزایش داد، توانایی این دستگاه در اجرای دی وی دی (Digital Video Disk) بود و بازیکنان می‌توانستند به جای یک وسیله بازی از آن به‌عنوان یک وسیله پخش‌کننده دی وی دی استفاده کنند. کنسول پلی‌استیشن ۲ بسیار موفق بود و توانست تا سال ۲۰۱۳ حدود ۱۵۵ میلیون نسخه بفروشد.

بله درست است خاطراتمان دومرتبه زنده شد!

کنسول سگا دریم‌کست کنسول ناکارآمدی نبود و نوآوری‌هایی داشت. اما درست یکسال پس از ارائه دریم‌کست، پلی‌استیشن ۲ وارد بازار شده و اجازه ابراز وجود به آن را نداد. تولید دریم‌کست در سال ۲۰۰۱ متوقف شده و به یکی از بزرگ‌ترین شکست‌های کنسولی تبدیل شد! از طرف دیگر شرکت نینتندو، کنسول بعدی خود یعنی گیم‌کیوب (GameCube) را در سال ۲۰۰۱ عرضه کرد که توانست حدود ۲۱ میلیون نسخه در سرتاسر جهان به فروش برساند. همگام با این اتفاقات، شرکت مایکروسافت برای اولین بار وارد صنعت کنسول‌ها شد. اکس‌باکس در سال ۲۰۰۱ عرضه شده و توانست حدود ۲۴ میلیون نسخه بفروشد. پس از گذر چند سال و یکه‌تازی پلی‌استیشن ۲، صنعت بازی وارد نسل جدیدی شده و شرکت‌های مایکروسافت، کنسول اکس‌باکس ۳۶۰ (Xbox 360) را در سال ۲۰۰۵، نینتندو، کنسول وی (Wii) را در سال ۲۰۰۶، و سونی، پلی‌استیشن ۳ را در سال ۲۰۰۶ عرضه کردند. پلی‌استیشن ۳ توانست موفقیت کنسول قبل از خود را تکرار کرده و به فروش ۸۰ میلیون نسخه اکتفا کرد. کنسول‌های این دوران که البته خاطرات خوبی را برای بازیکنان به همراه داشتند به کنسول‌های نسل هفتم معروف هستند. مانند بسیاری از فناوری‌های دیگر، کنسول‌ها هم دارای طبقه‌بندی زمانی یا همان نسل هستند.

نسل اول بین سال‌های ۱۹۷۷-۱۹۷۲ با حضور کنسول ادیسه، نسل دوم بین سال‌های ۱۹۸۳-۱۹۷۶ با حضور کنسول آتاری ۲۶۰۰، نسل سوم بین سال‌های ۱۹۸۷-۱۹۸۳ با حضور کنسول نینتندو، نسل چهارم بین سال‌های ۱۹۹۳-۱۹۸۷ با حضور کنسول‌های سگا مگا درایو و سوپر نینتندو، نسل پنجم بین سال‌های ۱۹۹۸-۱۹۹۳ با حضور کنسول‌های پلی‌استیشن ۱ و نینتندو ۶۴، نسل ششم بین سال‌های ۲۰۰۵-۱۹۹۸ با حضور کنسول‌های سگا دریم‌کست و پلی‌استیشن ۲، نسل هفتم بین سال‌های ۲۰۱۲-۲۰۰۵ با حضور کنسول‌های وی و پلی‌استیشن ۳ و اکس‌باکس ۳۶۰، و نسل هشتم که هم‌اکنون چند سال از آغاز آن یعنی سال ۲۰۱۲ گذشته است با پلی‌استیشن ۴ (PlayStation 4)، نینتندو سوییچ (Nintendo Switch) و اکس‌باکس وان (Xbox One) همراه بوده است.

علاوه بر کنسول‌ها و البته رایانه‌های شخصی، مهمان دیگری نیز به صنعت بازی وارد شده است. بسیاری از بازیکنان از تلفن‌های همراه به‌عنوان تنها سکوی انجام بازی خود استفاده می‌کنند. در سال‌های اخیر، تلفن‌های همراه بیش از یک وسیله ارتباط صوتی عمل کرده و به یکی از سکوهای اجرای بازی‌های بسیاری تبدیل شده‌اند که این موضوع خود جای صحبت بسیار دارد.

حال این سوال مطرح می‌شود که آینده چگونه خواهد بود؟

با نگاهی به تلاش انسان برای ساخت ماشین محاسبه‌گر که از قرن هفدهم شروع شد و نیز توسعه فناوری‌های دهه اخیر می‌توان این‌گونه نتیجه‌گیری کرد که جریان سرگرمی‌های الکترونیکی در سال‌های اخیر بسیار سرعت گرفته و به حرکت خود ادامه خواهند داد. آنچه که در اوایل قرن بیستم اتفاق افتاد، ساخت رایانه‌های الکتریکی بود. پس از آن دوره و در دهه ۱۹۷۰ میلادی تلاش‌هایی برای خانگی کردن رایانه‌ها صورت گرفت. سپس رایانه‌ها و کنسول‌ها بخشی از زندگی ما شدند و به تدریج جای پای خود را محکم کردند. مسلماً با پیشرفت سخت‌افزاری و نرم‌افزاری ممکن نبود که این ابزارها و وسایل ساخته شوند.

قطعا در آینده، شاهد پیشرفت‌های سخت‌افزاری خواهیم بود و این پیشرفت، صنعت بازی را تحت تاثیر قرار خواهد داد. علاوه بر پیشرفت‌های سخت‌افزاری، پیشرفت‌های نرم‌افزاری نیز بر این صنعت موثر خواهند بود. استانداردهای جلوه‌های گرافیکی، محیط‌های کاربرپسند، بهینه‌سازی‌های نرم‌افزاری، توسعه هوش مصنوعی مربوط به بازی‌ها و بسیاری از موارد دیگر، دنیای نرم‌افزار را تحت تاثیر قرار خواهند داد.

تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

اما پیشرفت‌های آینده، محدود به موارد ذکر شده نخواهند بود. بسیاری از امکانات و ابداعات جدید نیز احتمالاً وارد صنعت بازی خواهند شد. به‌عنوان نمونه پس از ورود اینترنت به زندگی انسان در اواخر دهه ۱۹۸۰ میلادی، امکان انجام بازی‌های تحت شبکه برای بازیکنان فراهم شد. از موارد بسیاری که این روزها به‌طور گسترده‌ای در میان بازیکنان محبوب شده‌اند، بازی‌های تحت شبکه هستند که با ارائه مکانیک‌های جدید (و یا توسعه مکانیک‌های قدیمی) توانسته‌اند بازیکنان بسیاری را وارد محیط‌های مجازی تعاملی کرده و سرگرم نمایند.

از بازی‌های تحت شبکه می‌توان به عرصه نبرد چند نفره آنلاین (Multiplayer Online Battle Arena یا MOBA) و بازی آنلاین چند نفره گسترده (Massively Multiplayer Online یا MMO) اشاره کرد.

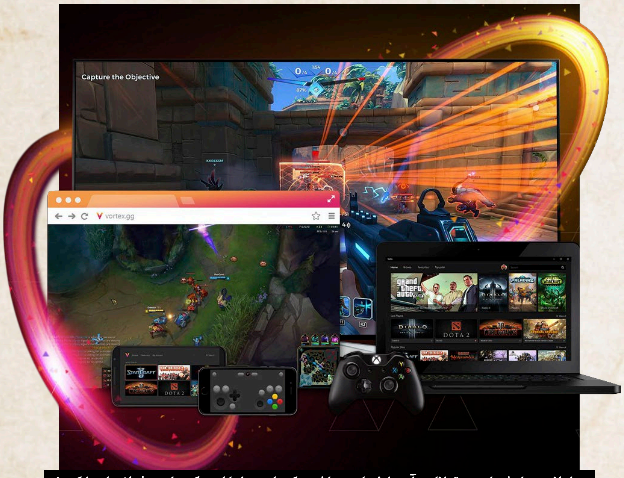
در عرصه نبرد چند نفره آنلاین که دارای رگه‌هایی از سبک استراتژیک هستند، بازیکنان به‌صورت آنلاین گروه‌بندی شده و هر گروه باید ساختمان اصلی گروه مقابل خود را از بین ببرد.

در بازی آنلاین چند نفره گسترده، بازیکنان نیز به‌صورت آنلاین گروه‌بندی شده و وارد یک محیط وسیع می‌شوند. نوع بازی می‌تواند مبارزه گروه‌ها بر علیه یک‌دیگر و یا انجام ماموریت به‌صورت گروهی باشد. بدون شک یکی از عواملی که باعث جذاب شدن این بازی‌ها شده، برخورد و تعامل بازیکنان با یک‌دیگر است. در بازی‌های تک نفره، بازیکن باید با هوش مصنوعی موجود در بازی تعامل داشته باشد که البته ممکن است دارای اشکال بوده و یا یکنواخت و قابل پیش‌بینی شود. اما در بازی‌های تعاملی و آنلاین، بازیکنان با یک‌دیگر برخورد داشته و اعمال طرف مقابل طبیعی‌تر و غیرقابل پیش‌بینی خواهد بود. با این حال گسترش این رویه به معنای از رده خارج شدن بازی‌های تک نفره نبوده است و هنوز هم بسیاری از توسعه‌دهندگان مشغول ساخت عناوین تک نفره بزرگ بوده و سعی در بهبود مکانیک‌های آن‌ها داشته‌اند.

علاوه بر رویه رو به رشد بازی‌های آنلاین در سال‌های اخیر، فناوری‌های واقعیت مجازی (Virtual Reality) و واقعیت افزوده (Augmented Reality) نیز وارد صنعت بازی شده و به آن شکلی واقعی‌تر داده‌اند. بازیکن از طریق عینک واقعیت مجازی، خود را در دل ماجرا احساس می‌کند و واقعیت افزوده، بازی و نرم‌افزار را به دنیای واقعی خارج پیوند می‌زند.

واقعیت مجازی ما را به قلب ماجرا می‌برد

از دیگر موارد جالب توجه دیگر که اخیراً مطرح شده و ممکن است شکل کنسول‌های آینده را کاملاً دگرگون کند انجام بازی به‌صورت ابری (Cloud Gaming) است. به این صورت که بازیکن تنها از طریق یک اتصال ویژه اینترنتی به مرکز وصل شده و به انجام بازی خواهد پرداخت. این فناوری، سبب می‌شود که بازیکن دیگر نیازی به خرید کنسول و یا رایانه قدرتمند نداشته باشد و رایانه یا تلفن همراه و یا هر وسیله دیگر او مانند یک گیرنده عمل کند. در حال حاضر، شماری از شرکت‌های بزرگ در حال کار بر روی سامانه بازی ابری بوده و هدف آن‌ها این است که بازیکنان در آینده با هر نوع ابزاری که خواستند (بدون توجه به قدرت سخت‌افزاری آن) بتوانند بازی مورد نظر خود را اجرا کنند.



سامانه پردازش ابری، توانایی آن را خواهد داشت که بازی‌ها را از سکوهای مختلف اجرا کند!

صنعت بازی، پدیده‌ای نبوده است که یک شبه و توسط یک نفر به وجود آمده باشد. افراد بسیاری در بازه‌های زمانی متفاوت و در مکان‌های متنوع بر روی بخش‌های مختلف این صنعت کار کرده‌اند تا به آن‌جایی رسید که امروزه می‌بینیم.

با شنیدن واژه‌ی بازی، اولین چیزی که در ذهن ما شکل می‌گیرد، سرگرمی است. اما بازی مانند خمیری است که می‌توان آن را به هر شکلی درآورد. در همین راستا بازی‌های بسیاری ساخته شده‌اند که جنبه‌ای به جز سرگرمی و تفریح دارند؛ بازی‌های جدی (Serious Game) و بازی‌های شبیه‌ساز (Simulator) از این دسته هستند. هدف این بازی‌ها آموزش و آشنایی بازیکن با یک محیط خاص و شناسایی نقاط ضعف خویش است.

علاوه بر این موارد می توان به بازی‌وارسازی (Gamification) نیز اشاره کرد که از سال ۲۰۱۱ مطرح شده است. بازی‌وارسازی یعنی استفاده از قوانین مربوط به بازی‌ها در محیط‌هایی به جز بازی مانند تجارت، آموزش و غیره. مسلماً صنعت بازی با سرعت به حرکت خود ادامه خواهد داد. در این میان دو عامل مهم یعنی فناوری‌های جدید و سلیقه مصرف‌کنندگان بر آن تاثیر خواهند گذاشت.

در این میان تعداد بازی‌های خوب ایرانی کم نیست. بازی‌های ایرانی متنوعی در سبک‌های مختلف وجود دارند که همگام با استانداردهای جهانی بوده و حرف‌های بسیاری برای گفتن دارند.

در پایان این سوال مطرح می‌شود که همگام با پیشرفت‌های صورت گرفته در صنعت بازی چگونه می‌توانیم به تولید ملی کمک کرده و دست به پشتیبانی و گسترش بازی‌های ایرانی که متناسب با فرهنگ و نیازمان هستند بزنیم. سوالی که باید به تفصیل به آن پرداخته شود...

ESRA

نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای

معرفی نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

بخش دوم

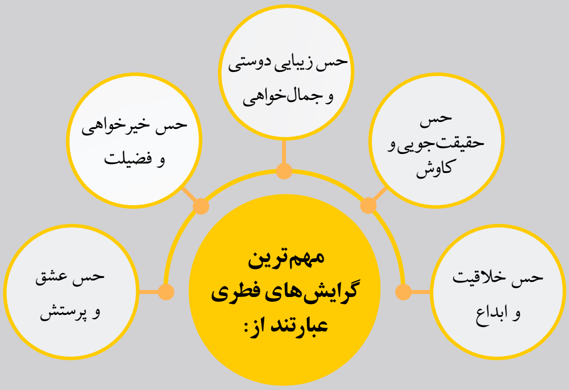
عوامل شکل‌گیری ESRA

پس از تشکیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ایران، همواره «فرهنگ استفاده مطلوب از بازی‌های ویدیویی» به‌عنوان یک هدف اساسی و مهم تعیین شد. علت انتخاب چنین هدفی در ایران، بهره‌مندی از قدرت آموزشی و تاثیرگذاری بازی‌های ویدیویی و دور شدن از احتمال ابتلا به اختلالات روحی و روانی و آسیب‌های منجر به استفاده نامناسب از آن بود. اما چه عواملی باعث شکل‌گیری نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها شد:

- عدم شناخت کافی و درست از میزان و نوع صحنه‌های آسیب‌رسان درون بازی
- عدم وجود الگوی مناسب در استفاده از بازی‌ها
- نگرانی والدین از صحنه‌های خشونت آمیز، ترسناک و نمایش تصاویر جنسی
- ایجاد آسیب‌های روانی و اجتماعی بر اثر استفاده نادرست از بازی‌ها
- عدم شناخت کافی و درست از میزان و نوع صحنه‌های آسیب‌رسان درون بازی

دیدگاه‌های مطالعاتی و تحقیقاتی ESRA

برای تدوین این نظام، سعی شده است در مرحله اول با تکیه بر نظریه‌های موجود در علوم مختلف و مرتبط با این موضوع، بستری با پشتوانه علمی مناسب ایجاد گردد تا در مراحل اجرایی این نظام و انجام تحقیقات میدانی، میزان تصحیحات به حداقل برسد. یکی از مهم‌ترین مراحل برای تدوین این نظام، تحقیق و بررسی در مورد علومی بود که در این موضوع، نظرات تاثیرگذار و جامع دارند. پس از تحقیقات انجام شده، سه شاخه از علوم برای این مرحله در نظر گرفته شد.

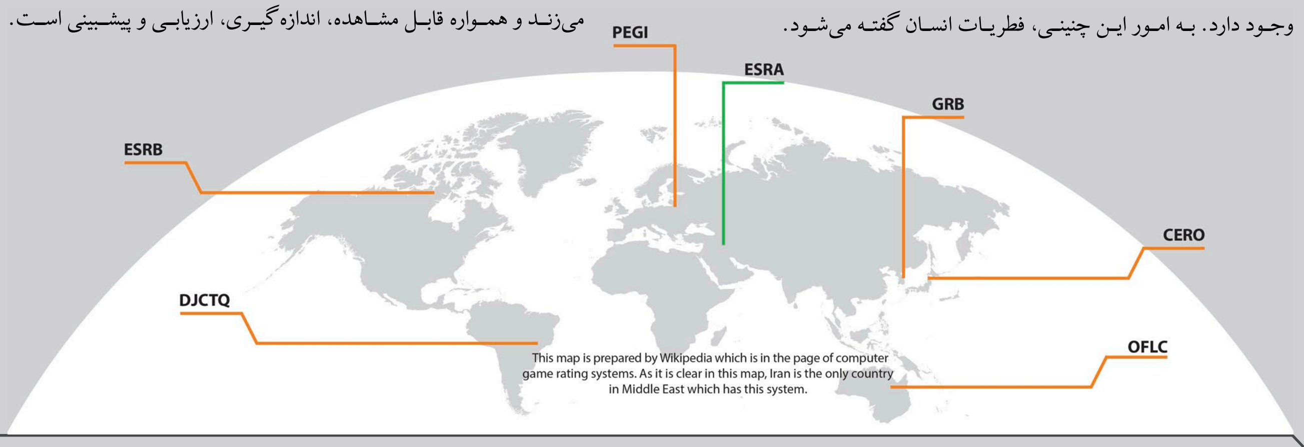


اسلام، الگویی منطبق با فطرت

دیدگاه اسلام مبتنی بر فطرت هست. فطرت در لغت به معنای خلقت است. ولی نوع خاصی از خلقت که مخصوص انسان است و امور فطری انسان به اموری گفته می‌شود که در سرشت انسان بوده و نوع خلقت انسان اقتضای آن را دارد. پس انسان یک‌سری خصوصیات و ویژگی‌ها دارد که مخصوص خود او بوده و از او جدا نمی‌شود. انسان برای درک آن خصوصیات و برای عمل به مقتضای آن‌ها نه تنها نیاز به امور خارج از خود ندارد، بلکه آن را در درون خود می‌یابد. مثل علاقه‌ی انسان به نیکی که در نهاد هر انسانی وجود دارد. به امور این چنینی، فطریات انسان گفته می‌شود.

روان‌شناسی یا علم رفتارشناسی

روان‌شناسی علم مطالعه و شناخت علمی ابعاد مختلف رفتار موجود زنده، به‌ویژه انسان است. در این تعریف، بیش‌ترین توجه به رفتار و جنبه‌های مختلف آن به چشم می‌خورد. به سخن دیگر، به یک معنا می‌توان روان‌شناسی را رفتارشناسی نامید؛ چرا که موضوع اصلی روان‌شناسی به‌عنوان یک علم رفتاری، مطالعه فعالیت‌ها و واکنش‌های حیوان و انسان در شرایط و موقعیت‌های مختلف است. منظور از «رفتار»، آن دسته از حالت‌ها، عادت‌ها، فعالیت‌ها، کنش‌ها و واکنش‌های نسبتاً پایداری است که از انسان سر می‌زند و همواره قابل مشاهده، اندازه‌گیری، ارزیابی و پیش‌بینی است.



This map is prepared by Wikipedia which is in the page of computer game rating systems. As it is clear in this map, Iran is the only country in Middle East which has this system.

جامعه‌شناسی، علم اجتماع و تعامل انسان‌ها

موضوع مطالعه علم اجتماع، زندگی اجتماعی، گروه‌ها و جوامع انسانی است. بررسی رفتار انسان به‌عنوان موجودی اجتماعی در این علم صورت می‌گیرد. جامعه‌شناسی، رفتار را از آن جهت که چه دلایل و علت‌های اجتماعی دارد و چه تاثیراتی بر جامعه می‌گذارد، بررسی می‌کند و در این بین، پایه تحلیل خود را به جای فرد یا ویژگی‌های روحی و روانی آن، بر رفتارش در جامعه‌ی محل زندگیش قرار می‌دهد. به همین رو و به‌عنوان مثال، مسئله ترس از آن جهت که منجر به شب ادراری کودکان شده یا اوضاع روحی و خوابشان را برهم می‌زند برای ما موضوع بررسی نیست. ترس به آن دلیل که می‌تواند تعاملات اجتماعی افراد را مختل کرده و نوعی بیگانه ترسی ایجاد کند، مهم است. هم‌چنین مسئله ازدواج، از آن جهت که پاسخ به یک نیاز روانی یا بیولوژیک است، مطالعه نمی‌شود؛ بلکه بر مبنای کارکردها و تاثیرات اجتماعی آن، موضوع بررسی است. در این رویکرد، بیماری به هر عاملی خطاب نمی‌شود که بخشی از کارکردهای عمومی بدن را مختل می‌کند، بلکه چیزی است که فرهنگ و جامعه آن را بیماری می‌نامد یا نمی‌نامد. از همین رو گاه در یک فرهنگ، حالات خاصی در افراد، بیماری شناخته می‌شود درحالی که فرهنگ‌های دیگر، اصلا نام آن را بیماری نمی‌گذارند. بنابراین جامعه‌شناسی، مطالعه رفتارهای افراد از بعد اجتماعی است.

بررسی کوتاه از ۹جلد تحقیقات اسرا

جلد اول در جلد اول از این مجموعه، اوقات فراغت و نظریه‌های مربوط به آن و سپس بازی و نظریه‌های مربوط به آن به‌عنوان یکی از شاخه‌های اوقات فراغت مورد بررسی قرار گرفته است. نظرات دین مبین اسلام در رابطه با تفریح و بازی بر اساس آیات قرآن کریم، احادیث و کتب دینی در این جلد ارائه شده است. بازی‌های ویدیویی به‌عنوان یک گونه پرطرفدار از بازی‌ها نیز که موضوع اصلی این طرح است به همراه تقسیم‌بندی سبک‌های این نوع از بازی‌ها و هم‌چنین کارکردهای آن‌ها آورده شده است. آمارهای مربوط به مخاطبان بازی‌های ویدیویی و هم‌چنین فروش این بازی‌ها در ادامه این جلد آمده است. اهمیت و ضرورت تدوین نظام رده‌بندی بازی‌های ویدیویی در کشور نیز از جمله مواردی است که در این جلد به آن پرداخته شده است.

جلد دوم در جلد دوم از این مجموعه، نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در کشورهای مختلف مورد بررسی قرار گرفته‌اند. بررسی رده‌های سنی این نظام‌ها به همراه محتواهای آسیب‌رسان در آن‌ها و هم‌چنین روند اجرای رده‌بندی در این کشورها، همگی از جمله مواردی هستند که در این جلد ارائه شده است.

جلد سوم جلد سوم از این مجموعه به نظرات سه دیدگاه علوم و معارف اسلامی، جامعه‌شناختی و روان‌شناختی در مورد گروه‌های سنی و سپس برآیند گروه‌های سنی، اختصاص دارد.

یکی از مهم‌ترین مراحل در تدوین نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی، تعیین دقیق گروه‌های سنی است. معیار اصلی در تعیین این بازه‌ها یکسانی اثرات موارد نامناسب موجود در محصولات بر مخاطبانی که در یک بازه سنی هستند، است. بدین صورت که اگر دو مخاطب با سنین متفاوت در یک گروه سنی قرار بگیرند، اثرات موارد نامناسب بر روی آن‌ها یکسان خواهد بود.

جلد چهارم در جلد چهارم، چگونگی تعیین معیارهای رده‌بندی به همراه توضیحات مربوط به هر یک از معیارها ارائه شده است. منظور از معیارهای رده‌بندی، مواردی هستند که ممکن است برای گروه سنی خاصی از کاربران و یا تمامی آن‌ها مناسب نبوده و موجب ایجاد اثر نامطلوب در آن‌ها شود. این موارد به‌صورت کلی در قالب مسائلی اعم از خشونت، ترس، تبعیض، استفاده از گفتار نامناسب، قمار و شرط‌بندی، مواد مخدر، مشروبات الکلی و دخانیات، مسائل جنسی و نقض ارزش‌ها قرار می‌گیرند.

جلد پنجم و ششم پس از تعیین گروه‌های سنی و معیارهای رده‌بندی، چگونگی ارتباط معیارهای رده‌بندی با گروه‌های سنی تعیین می‌شود. منظور از تعیین چگونگی ارتباط، مشخص نمودن این نکته است که وجود هر معیار منجر به قرارگرفتن محصول در کدام گروه سنی می‌گردد. جلدهای پنجم و ششم از این مجموعه به چگونگی ارتباط معیارهای رده‌بندی و گروه‌های سنی از دیدگاه علوم و معارف

نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

اسلامی اختصاص دارند. منابعی مانند قرآن کریم، احادیث اهل بیت (ص) و کتب دینی در تعیین این ارتباط، مورد استفاده قرار گرفته‌اند.

جلد هفتم و هشتم

جلد هفتم از این مجموعه به چگونگی ارتباط معیارهای رده‌بندی و گروه‌های سنی از رویکرد جامعه‌شناختی اختصاص دارد. نظریه‌های آسیب‌شناسانه از منظر این علم به همراه ساختار چگونگی تفکیک معیارهای آسیب‌زا و قرار گرفتن آن‌ها در گروه‌های سنی خاص، مواردی هستند که در این جلد به‌طور کامل ارائه شده است. جلد هشتم از این مجموعه به چگونگی ارتباط معیارهای رده‌بندی و گروه‌های سنی از رویکرد روان‌شناختی اختصاص دارد. در این بخش با توجه به تنوع تخصص‌ها در علم روان‌شناسی و اهمیت همه این تخصص‌ها، از روش دلفی برای جمع‌آوری نظرات متخصصان روان‌شناسی با گرایش‌های متفاوت استفاده شد. نتایج مربوط به این روش در جلد هشتم ارائه شده است.

جلد نهم

جلد نهم از این مجموعه، به فرآیند رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی اختصاص دارد. پس از جمع‌آوری نتایج به‌دست آمده برای تعیین چگونگی ارتباط معیارهای آسیب‌زا و گروه‌های سنی از سه دیدگاه علوم و معارف اسلامی، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی، باید روش برآیندگیری از این نتایج انتخاب شود. بررسی روش‌های مختلف چگونگی نتیجه‌گیری و معایب و مزایای این روش‌ها و در نهایت انتخاب روش مناسب در اجرای رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در این جلد آورده شده است. جدول نهایی ارتباط معیارهای آسیب‌زا و گروه‌های سنی بر اساس روش برگزیده، نیز در این جلد ارائه شده است.

فاز اول (فاز تحقیقاتی) ESRA

تقریبا اواخر آذر ماه سال ۱۳۸۶، طرح تحقیقاتی تدوین پیش‌نویس نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی آغاز شد. دوستان بسیاری در تدوین پیش‌نویس نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی همراهی کردند که به دلیل پر رنگ و موثر بودن نقش آن‌ها، معرفی آن‌ها ضروری به نظر می‌رسد.

آقایان، حجةالاسلام والمسلمین سید محمد جواد بهشتی، مدیر کل دفتر فرهنگ و گسترش نماز، قرآن و عترت و حجةالاسلام والمسلمین محمدرضا درانی، پژوهشگر و محقق پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات، نقش موثری داشتند.

جناب آقای دکتر ناصر فکوهی، استاد و عضو هیئت علمی گروه انسان‌شناسی دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران و همچنین شاگردان و همکاران ایشان، جناب آقای حامد جلیلوند و سرکار خانم منیژه غزنویان، در تصحیح و تعمیق بخشیدن پیش‌نویس، همکاری تحسین برانگیزی داشتند.

همچنین جناب آقای دکتر سید وحید شریعت، استادیار و عضو هیئت علمی دانشگاه علوم پزشکی ایران، با ایجاد فرصتی مغتنم و کاربردی برای استفاده از نظر و بینش اساتید برجسته روان‌شناسی و متخصصین کودک و نوجوان، در تدوین پیش‌نویس نقش موثری را ایفا کردند.

در حوزه روانشناختی آقایان دکتر حسن عشایری، دکترای مغز و اعصاب از دانشگاه فرایبورگ آلمان و استاد دانشگاه علوم پزشکی ایران، دکتر بهروز جلیلی، کارشناسی ارشد روانپزشکی کودکان از دانشگاه تهران، دکتر محمدولی مجد تیموری، دکترای تخصصی روانپزشکی از دانشگاه علوم پزشکی ایران، دکتر بهروز بیرشک، دکترای روان‌شناسی از دانشگاه ایلینویز آمریکا، دکتر مهدی تهرانی دوست، استادیار و فوق تخصص روانپزشکی از دانشگاه کنگز کالج لندن و خانم‌ها دکتر الهه حجازی، کارشناسی ارشد رشته روان‌شناسی تربیتی دانشگاه تهران، دکتر میترا حکیم شوشتری، فوق تخصص روانپزشکی کودک و نوجوان از دانشگاه تهران و دکتر الهام شیرازی، فوق تخصص روانپزشکی کودک و نوجوان از دانشگاه شهید بهشتی در این پروژه همکاری داشته‌اند.

روند تحقیق و چهارچوب نظری تدوین ESRA

استخراج پیش‌نویس نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی، با استفاده از تئوری‌ها و نظریه‌های علمی روش تحقیق اسنادی انتخاب شد. سپس بر همین اساس استفاده از نظریه‌ها و دانش تئوریک دیدگاه‌ها، برنامه‌ریزی پروژه انجام گرفت. البته در مراحلی از پژوهش، برای پرسش‌های اصلی، استفاده از تئوری‌ها، کافی به نظر نمی‌رسید. به همین دلیل، از بینش متخصصین و استادان آن رشته‌ی علمی استفاده شد. دانش و بینش متخصصین بر اساس سال‌ها تجربه‌ی تحقیقاتی و مطالعاتی، هم‌چنین مشاهده و برخورد با مقوله‌هایی است که دقت و آگاهی آن‌ها را در پاسخ دادن به سؤالات، بالا برده است. در حقیقت گاهی متخصصین، مراجع علمی قلمداد می‌شوند.

به‌طور خلاصه روند تدوین و تحقیق نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی به شرح زیر است:

- مطالعه و تحلیل نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در سایر کشورها
- بررسی معیارهای ارائه شده در آن نظام‌ها و نحوه‌ی استفاده و کاربرد آن‌ها
- استخراج محتوای موجود در بازی‌ها
- طراحی و تبیین محتواها در هشت شاخه‌ی اصلی
- تعیین گروه‌های سنی و تبیین نقاط متمایزکننده‌ی هر یک از دیگری
- بررسی میزان و نوع ارتباط میان هریک از محتواها با گروه‌های سنی
- طراحی روند تخصیص و تعیین رده‌ی سنی بازی‌های ویدیویی

معیارها بر اساس توجه به فرهنگ جامعه‌ی ایران و شرایط و ارزش‌های خاص آن، طراحی شده است. جامع‌نگری و جزئی‌نگری، دو اصل مهم در تبیین معیارها بوده است. به همین خاطر، محتواهای استخراج‌شده از دقت نظر بسیار بالایی برخوردار است. پس از چند مرحله تغییر در طراحی محتواها، در انتها ۱۸۷ محتوا در قالب ۸ معیار اصلی استخراج گردید.

هر دیدگاه بر اساس موضوع مطالعاتی خود، به ارائه‌ی گروه‌های سنی و دلایل متمایزکننده‌ی آن‌ها از یک‌دیگر پرداخت. سه دیدگاه جامعه‌شناختی، روان‌شناختی و اسلام، نظرات خود را منطبق با جامعه‌ی ایران ارائه کرده و برآیند نظر آن‌ها استخراج و به‌عنوان گروه‌ها و مقاطع سنی اصلی در این نظام، انتخاب و تعیین گردید. از نکات جالب در این مرحله، انطباق و اتفاق نظر دیدگاه‌ها در تبیین گروه‌های سنی بود. البته هر دیدگاه با دلایل خاص خود، استدلال‌هایی را مطرح کرد. نکته‌ی دیگر این‌که دیدگاه جامعه‌شناختی گروه سنی ۲۵ سال به بالا را نیز با عنوان بزرگسال متأهل، پیشنهاد نموده و از ۱۸ سال (با عنوان بزرگسال مجرد) جدا کرد. البته در تحقیق و پژوهش از نگاه اسلام نیز با عنوان جمال جوانی به آن توجه شده بود.

در بررسی میزان و نوع ارتباط میان محتواها با گروه‌های سنی، هر دیدگاه با استفاده از نظریه‌ها و بینش متخصصان، پیشنهاداتی را ارائه کردند. در دیدگاه روان‌شناختی از هشت متخصص با گرایش فوق تخصص کودک و نوجوان و فوق تخصص اعصاب و روان، با استفاده از روش دلفی براساس بینش‌شان نظرخواهی شد. در دیدگاه اسلام نیز از نص صریح قرآن، روایات و احادیث معتبر و مورد تأیید علمای شیعه، سنت پیامبر و ائمه اطهار، استفتائات مراجع شیعه و بینش متخصصین، استفاده شد. دیدگاه جامعه‌شناختی، براساس نظریه‌های تحلیل محتوا، سطح تحلیل مورد نظر انتخاب شد و پیشنهاداتی برای هر معیار ارائه شد. آن دسته از معیارها که از سطح تحلیل محققان، خارج بود، با بینش و تخصص جامعه‌شناختی پاسخ داده شد.

ادامه دارد...

آیدین نوری
کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر

نازنین نوری
کارشناسی ارشد آموزش زبان انگلیسی

مصاحبه اختصاصی با Jason Gregory از استودیوی Naughty Dog

استودیوی «ناتی داگ» کار خود را از سال ۱۹۸۴ میلادی آغاز کرده و هم‌اکنون یکی از موفق‌ترین و مشهورترین استودیوهای توسعه‌دهنده بازی در جهان است که پرچم پلی‌استیشن را همیشه بالا نگه داشته و سونی را سربلند کرده است. این استودیو از Crash Bandicoot و Jak and Daxter گرفته تا فرنچایزهای جدیدتری مثل سری Uncharted و The Last of Us را که جزو موفق‌ترین تجارب تجاری پلتفرم‌های پلی‌استیشن سونی هستند، تولید کرده است. ناتی داگ تاکنون توانسته با استفاده از جدیدترین فناوری‌های پیشرفته و خیره کننده و داستان‌سرایی مبتنی بر کاراکترهای جذاب، صدها جایزه‌ی متفاوت در جشنواره‌ها و رسانه‌های مختلف را دریافت کند و میلیون‌ها طرفدار پر و پا قرص در سراسر جهان داشته باشد که همواره در انتظار بازی‌های همیشه موفق این استودیو هستند. بنابراین برآن شدیم تا مصاحبه‌ای اختصاصی با این استودیو داشته باشیم و برخی از رموز موفقیت آن‌ها را برای شما مخاطبان عزیز آشکار سازیم.

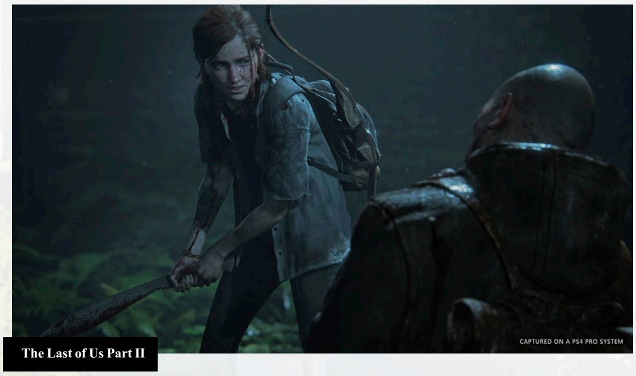
با عرض سلام خدمت شما. سپاس گزارم که وقتتان را در اختیار ما قرار دادید. اگر امکانش هست توضیح مختصری از خودتان برای مخاطبان ما بدهید تا به سراغ سوالات اصلی برویم.

سلام من «جیسون گرگوری» (Jason Gregory) هستم. یکی از برنامه‌نویسان ارشد شرکت ناتی داگ (استودیوی فرست-پارتی Sony Interactive Entertainment). شناخته‌شده‌ترین بازی‌های ما هم Crash Bandicoot، Jak and Daxter، Uncharted و The Last of Us است.

چه چیزی باعث می‌شود ناتی داگ استودیوی موفقی باشد و برای هر کدام از بازی‌هایش جوایز متعددی دریافت کند؟

من معتقدم که موفقیت ناتی داگ مدیون چند فاکتور است:

ما بهترین توسعه‌دهندگان در صنعت بازی را به استخدام خود درآورده‌ایم و دقت تمام را برای انتخاب افراد مناسب و هماهنگ با دیگر اعضای تیم به کار گرفته‌ایم. این نکته باعث می‌شود که شرکت ما (اکثر اوقات) مانند ماشینی با عملکردی قوی به کار خود ادامه دهد. رویکرد ما در توسعه بازی‌های ویدیویی بر فراهم کردن موتورهای بازی‌سازی و ابزارهای قدرتمند برای تیم‌مان، متمرکز است. این موضوع باعث می‌شود که بتوانیم به‌سرعت ایده‌های خود را پیاده‌سازی کنیم. ما هم‌چنین دقت زیادی را متوجه جزئیات بازی‌های خود می‌کنیم و به جرأت می‌توان گفت که میزان پرداخت (Polish) بازی‌های ما در میان استودیوها کم نظیر است. به‌طور خلاصه، شرکت ما ترکیبی از افراد خلاق و کاردان، فناوری پیشرفته و تمایل به تکرار، تکرار و تکرار است تا زمانی که بازی بتواند به استانداردهای سطح بالای مورد نظر برسد.


The Last of Us Part II

ساخت بازی The Last of Us Part II ایده‌ی چه کسی بود؟ و ایده ادامه داستان نسخه قبل از کجا آمد؟

ایده‌های بازی‌های ما عمدتا از سوی کارگردانان و مدیران نوآوری بازی و تیم طراحی مطرح می‌شوند؛ با این حال هر کسی در استودیوی ما کاملا آزاد است تا ایده‌های خود را در مورد هر چیزی اعم از قسمت‌های مختلف و کوچک بازی و مکانیک‌های آن تا ایده‌هایی برای ساخت بازی‌های جدید، پیشنهاد دهد. بازی The Last of Us هم زاییده افکار کارگردان بازی، «بروس استرلی» (Bruce Straley) و مدیر نوآوری، «نیل دراکمن» (Neil Druckmann) بود و نیل و «جاش شر» (Josh Scherr) مسئولیت نوشتن The Last of Us Part II را برعهده دارند.

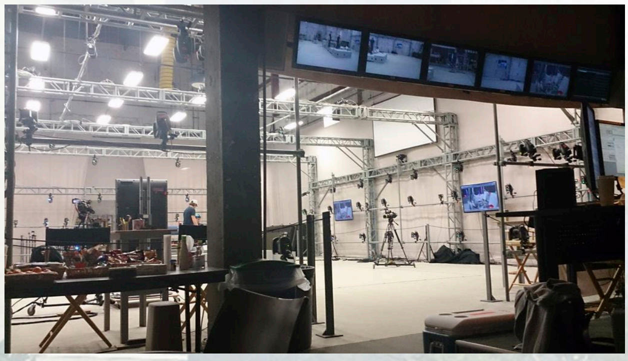
هوش مصنوعی این بازی جزو بهترین و واقع‌گرایانه‌ترین نمونه‌هایی بوده که تا به امروز استفاده شده است. برای ساخت چنین هوش مصنوعی‌ای با چه چالش‌هایی دست و پنجه نرم کردید؟

سیستم هوش مصنوعی به‌کار رفته در The Last of Us Part II نمایانگر تکامل هوش مصنوعی استفاده شده در Uncharted: The Lost Legacy، Uncharted 4: A Thief's End و The Last of Us است. هر زمان که پروژه‌ی جدیدی را آغاز می‌کنیم، تکنولوژی هوش مصنوعی خود را مورد ارزیابی قرار می‌دهیم تا متوجه شویم که چه بخش‌هایی از آن کارآمد بوده و چه بخش‌هایی می‌بایست تغییر کند. سپس با بازسازی، مهندسی مجدد و گاهی اوقات نوشتن دوباره‌ی زیرسیستم‌های گوناگون، به اهداف پروژه‌ی جدید دست می‌یابیم. تمام این مراحل فرایندهایی چالش‌برانگیز هستند که به تعداد زیادی آزمون و خطا نیاز دارند.

برای مثال، هوش مصنوعی ما از یک سیستم امتیازدهی پیچیده استفاده می‌کند تا بتواند بهترین مکان را درون دنیای بازی (مثل مکان‌های cover گرفتن، موقعیت‌های باز، flanks، مکان‌های مناسب تیراندازی و ...) در هر زمان انتخاب کند. من نیز به ساخت سیستم امتیازدهی استفاده شده در The Last of Us کمک کردم که به خودی خود بازنویسی سیستم امتیازدهی نسخه‌های قبلی Uncharted که ساده‌تر ولی غیرمنعطف‌تر بودند، محسوب می‌شد. از آن زمان تاکنون، سیستم امتیازدهی به‌منظور بهبود عملکرد، پیش‌بینی، مدیریت و جهت‌یابی دقیق‌تر NPCها چندین و چندبار اصلاح و بازنویسی شده است.

مثالی دیگر در این مورد، سیستم‌های انیمیشنی است که کاراکترهای قابل و غیرقابل بازی را به حرکت در می‌آورند. این سیستم‌ها با هر بار تولید بازی جدید، تکامل بیش‌تر و بهتری می‌یابند. برای همه نسخه‌های بازی Uncharted و نسخه اصلی The Last of Us، تمامی اصلاحات ممکن در سیستم‌های انیمیشن forward- and inverse-kinematic را اعمال کردیم. در قسمت دوم The Last of Us نیز با استفاده از motion-matching system که ساخته خود شرکت است، به این سیر تکاملی ادامه داده‌ایم تا کاراکترهای ما بتوانند میان طیف گسترده‌ای از حرکات به‌طور طبیعی و بدون مشکل خاصی blend شوند.

این فرآیند بهبود، سرهم‌بندی، بازسازی و گاهی اوقات بازنویسی کل تکنولوژی در زیر سیستم‌های موتورهای بازی‌سازی مختلف تکرار شده و حتی اغلب در طی چند پروژه به طول می‌انجامد و خب نتیجه‌اش چیزی نمی‌شود جز The Last of Us Part II.



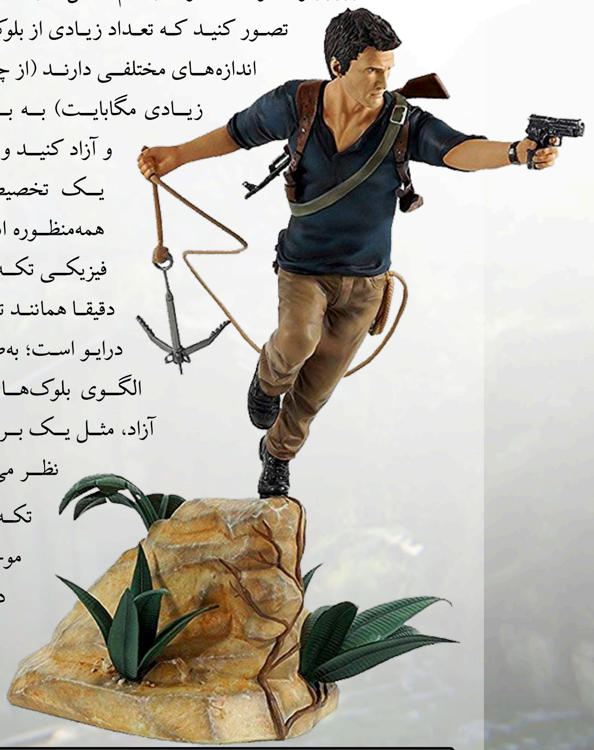
برای بهینه‌سازی بازی‌هایی که نیاز به فضای زیادی دارند (۶۰ گیگابایت) چه کاری انجام می‌دهید تا در عین حال از کیفیت بالایی نیز برخوردار باشند؟

دیسک بلو-ری دو لایه می‌تواند تا ۵۰ گیگابایت اطلاعات را در خود جای دهد و بله ما همیشه برای قرار دادن بازی‌هایمان که حجم و جزئیات زیادی دارند در داخل آن فضا، لحظات دشواری را تجربه می‌کنیم. ما از تکنیک‌های مختلف فشرده‌سازی داده‌های اختصاصی استفاده می‌کنیم تا بتوانیم همه چیز را بر روی دیسک جای بدهیم.

«تکه‌تکه شدن حافظه دشمن ماست، چرا که زودتر از موعد، حافظه مورد نظر پر می‌شود. باید بتوان حافظه اصلی را با دقت مدیریت کرد» این جمله از شماست؟ آیا می‌توانید کمی بیش‌تر راجع به آن توضیح دهید.

در رایانه شخصی با حافظه‌ی مجازی که به‌وسیله‌ی فایل swap هارددیسک شما پشتیبانی می‌شود، منابع حافظه دستگاه تقریبا نامحدود خواهند بود (که فقط توسط اندازه‌ی فضای هارد درایو شما محدود می‌شود). به این ترتیب، برنامه‌های کاربردی رایانه‌های شخصی می‌توانند با وجود الگوهای تخصیص حافظه، کمی نامرتب و بهم ریخته باشند و حتی ممکن است دچار نشتی شوند.

گرچه PS4 از حافظه‌ی مجازی پشتیبانی می‌کند، اما این پشتیبانی از طریق فایل swap انجام نمی‌پذیرد. در نتیجه، نیاز است تا بازی‌ها در میزان معینی RAM فیزیکی جای بگیرند (دقیقا ۸ گیگابایت؛ اما همه‌ی این فضا به‌علت رزرو بودن توسط خود سیستم عامل، در دسترس ما نیست). اگر تصور کنید که تعداد زیادی از بلوک‌های حافظه را که اندازه‌های مختلفی دارند (از چند بایت تا حجم زیادی مگابایت) به بازی اختصاص داده و آزاد کنید و این کار را از طریق یک تخصیص‌دهنده بزرگ و همه‌منظوره انجام دهید، حافظه فیزیکی تکه تکه می‌شود. این دقیقا همانند تکه تکه شدن هارد درایو است؛ به‌طوری که در نهایت، الگوی بلوک‌های مورد استفاده و آزاد، مثل یک برش پنیر سوئیسی به نظر می‌رسد.



تکه تکه شدن می‌تواند موجب کم‌تر نشان دادن حافظه آزاد واقعی دستگاه شود. برای مثال، قصد دارید تا یک بلوک ۱ مگابایتی را به حافظه اختصاص دهید. با توجه به این‌که می‌دانید ۱/۵ مگابایت حافظه آزاد در اختیار دارید، فکر می‌کنید که این تخصیص با موفقیت انجام می‌شود؛ در صورتی که اگر آن مقدار حافظه به ۱۰۲۴ بلوک آزاد تقسیم شده باشد که به این ترتیب اندازه هر کدام برابر با ۱/۵ کیلوبایت می‌شود، دیگر هیچ‌کدام از آن‌ها فضایی برای جای دادن ۱ مگابایت در خود ندارند و در نتیجه، عمل تخصیص دادن با شکست مواجه می‌شود.

برای جلوگیری از اثرات زیان‌آور تکه تکه شدن حافظه، به‌جای استفاده از یک تخصیص‌دهنده‌ی همه‌منظوره‌ی بزرگ، نقشه حافظه را به قطعات کوچک‌تر تقسیم کرده و از تخصیص‌دهنده‌ی خاص‌منظوره کوچک‌تر استفاده می‌کنیم. اکثر این تخصیص‌دهنده‌ها به‌طور خاص برای کمینه کردن یا حذف اثرات تکه تکه شدن طراحی شده‌اند. برای مثال، اگر شما باتجربه باشید و از قبل بدانید که دسته‌ای از تخصیص‌ها دقیقا یک اندازه هستند، می‌توانید از تخصیص‌دهنده‌ی pool برای آن‌ها استفاده کنید. این نوع تخصیص‌دهنده، بلوک‌های یک اندازه از پیش تعیین شده را توزیع کرده و بر این اساس هیچ‌وقت تخصیص بلوک با شکست مواجه نمی‌شود؛ مگر در زمانی که کلا حافظه خالی نبوده و بلوک‌های آزادی وجود نداشته باشد.

این نوع از کنترل دقیق تخصیص، راز مدیریت موثر حافظه داخلی کنسول‌های بازی یا هر نوع سیستم توکاری بوده که دارای محدودیت‌های حافظه‌ی ثابت است.

از توضیحات کامل شما بسیار ممنونم. امکانش هست که چالش‌برانگیزترین الگوریتمی را که تابه‌حال پیاده کرده‌اید، مثال بزنید؟

در واقع من تابه‌حال نیازی به توسعه‌ی الگوریتم خیلی پیچیده‌ای پیدا نکرده‌ام، اما روی موتورهای نسبتا پیچیده‌ای کار کرده‌ام. برای مثال، من سیستم state scriptمان را ساختم که باعث می‌شود طراحان ما بتوانند اسکریپت‌های خوبی را (با استفاده از حالت زمان اجرای زبان برنامه‌نویسی Scheme) برای کنترل سینماتیک‌ها، رویارویی با هوش مصنوعی، آموزش‌ها و جریان سطح بالای بازی بنویسند. من هم‌چنین بر روی سیستم جمعیت کار کردم که در Uncharted 4، The Last of Us و The Lost Legacy استفاده شده بود که نیاز به تکرار و آزمون و خطای بسیاری داشت و همچنان در حال تکامل و پیشرفت است. سیستم تقریبا پیچیده‌ی دیگری که اخیرا بر روی آن کار کردم، سیستم دوبعدی رابط کاربری جدید ماست. این سیستم برای قسمت دوم The Last of Us در بخش‌های منوی کاربر و HUD بازی به کار رفته است.

مهارت شما در کدام زبان برنامه‌نویسی بیش‌تر است؟ چه گام‌هایی را برای یادگیری این زبان برداشته‌اید؟

زبان اصلی ما در استودیوی ناتی داگ C++ است. این زبان برای پیاده‌سازی بخش اعظمی از موتور بازی‌سازیمان استفاده می‌شود. اگرچه کمی کد اسمبلی و سایه‌های GPU که به زبان PSSL که شبیه زبان shader نویسی HLSL است، در آن وجود دارد. هم‌چنین C++ به‌منظور پیاده‌سازی اکثر asset build pipelineمان استفاده می‌شود. علاوه بر این از زبان پایتون هم به میزان زیادی برای ابزارهای مستقل و افزونه‌های مایا استفاده می‌کنیم و برخی از ابزارهای مبتنی بر رابط گرافیکی کاربر در استودیوی ما به زبان C# نوشته

می‌شوند. از زبان برنامه‌نویسی Scheme هم که گونه‌ای از زبان Lisp است، برای اسکریپت‌نویسی زمان اجرا و تعریف داده‌ها بهره می‌بریم.

من زمانی که به کالج می‌رفتم ++C را یاد گرفتم، اما زبان‌های بیسیک و اسمبلی ۶۵۰۲ را در زمان کودکی به‌وسیله‌ی کامپیوتر شخصی‌ام آموختم. زمانی که نوجوان بودم، به‌عنوان یک برنامه‌نویس در یک تابستان مشغول به کار شدم و در همان زمان، زبان C را نیز یاد گرفتم. در تابستانی دیگر، در جایی دیگر به‌علت نیاز کاری آن شرکت، Smalltalk را فراگرفتم. این زبان یک زبان شیءگرا خالص است که پایه‌ی Objective C محسوب می‌شود. بنابراین از آن‌جایی که راجع به برنامه‌نویسی شیءگرا اطلاعاتی داشتم، یادگیری ++C چندان هم برایم دشوار نبود. در واقع من معلم خصوصی خودم بودم و برای یادگیری یک زبان، تعداد زیادی کتاب مطالعه می‌کردم و پروژه‌های متعددی را در خانه انجام می‌دادم تا با تمرین زیاد، مطالبی که خوانده بودم، ملکه‌ی ذهنم شوند.

در حال حاضر بازی مورد علاقه‌تان چیست و چه چیزی آن را برای شما خاص می‌کند؟

بازی مورد علاقه‌ی من در حال حاضر God of War است. مکانیک‌های مبارزه‌ی آن غنی و عمیق هستند و از طریق این بازی، می‌توانم راه‌های جدیدی برای ارتقای کمبوهایم و رویکردهای موثری برای رویارویی با دشمنانم بیاموزم. در نتیجه، برای من تجربه‌ی بسیار سرگرم‌کننده‌ای است. این بازی واقعا از نظر گرافیک، صداگذاری و موسیقی، جذاب و عالی بوده، داستانی گیرا داشته و کشف جهان این بازی لذت زیادی را در بردارد.

صنعت بازی‌های ویدیویی را در ۱۰-۵ سال آینده چطور پیش‌بینی می‌کنید؟

صنعت بازی به‌سرعت در حال رشد است و از نظر درآمدزایی با هالیوود برابری می‌کند. در نتیجه، آینده‌ی روشنی را برای بازی متصور هستم. این روزها پلتفرم‌های سخت‌افزاری جذابی برای بازی‌ها وجود دارد؛ برای مثال، شخصا نسبت به آینده‌ی فناوری‌های AR و VR و تاثیر آن‌ها بر این صنعت و دیدن مکانیک‌های نوآورانه‌ی موجود در بازی‌های مستقل بسیار هیجان‌زده‌ام. سخت‌افزارهای محاسبه‌گر، قدرتمندتر شده و در نتیجه بازی‌های AAA رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها به‌کمک جهان‌های بزرگ‌تر، هوش مصنوعی و مکانیک‌های غنی‌تر، گیرایی بیش‌تری پیدا کرده و واقعی‌تر می‌شوند. تمام این موارد به استودیوها از جمله ناتی داگ این اجازه را می‌دهد که داستان‌های عمیق و درگیرکننده‌تری روایت کنند و مکانیک‌های غنی‌تری را برای آن‌ها به کار گیرند. من بی‌صبرانه منتظر فرصتی هستم تا بتوانم هر کمکی که از دستم برای نسل بعدی کنسول‌های بازی برمی‌آید، انجام دهم.

آیا تابه‌حال بازی ایرانی انجام داده‌اید؟ اگر بله، آن را چطور ارزیابی کرده‌اید؟

نه متأسفانه بازی نکرده‌ام، اما پس از این مصاحبه، احتمالا پیگیر این موضوع خواهم شد.

و به‌عنوان سوال آخر که مخاطبان گیم آور بسیار مشتاق هستند تا پاسخ شما را در این مورد بدانند؛ آیا قرار است که روزی Uncharted 5 منتشر شود؟

نویسندگان ما داستان سری Uncharted را با Uncharted 4 و The Lost Legacy به پایان رساندند. بر همین اساس، ما هیچ برنامه‌ای مبنی بر ادامه‌ی این سری نداریم و در حال حاضر تمام تمرکزمان بر پروژه‌ی فعلی ما، یعنی The Last of Us Part II است تا بتواند بهترین تجربه‌ی ممکن را برای طرفدارانش به ارمغان بیاورد.

@GAMEOVERMAG
گیم آور
کانال رسمی اولین نشریه چاپی-الکترونیکی
تخصصی گیم در دانشگاه‌های کشور
Scan me
اخبار
تریلر
رویداد
آموزش
فرصت
شغلی

حامیان این شماره

- وب‌سایت پردیس گیم
- وب‌سایت میهن دانلود
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- وب‌سایت بازینامه
- وب‌سایت گیم لایو
- وب‌سایت سافت ۹۸
- نرم‌افزار طاقچه
- وب‌سایت دنیای بازی
- نرم‌افزار فیدیبو
- نرم‌افزار کتابراه
- نرم‌افزار کاجستان
- وب‌سایت گیم‌نیوز
- وب‌سایت گیم اسکن
- وب‌سایت وی جی مگ
- وب‌سایت بازیاتو

سیّد شروین استادزاده

بازینامه‌نویس، مدرس، منتقد و نویسنده حوزه گیم

«دکتر سیّد شروین استاد زاده» با بازی ویدیویی «**بیداری: خاکسترهای سوزان**» عنوان بهترین طراح بازی و جایزه بخش نگاه ویژه را برای نگارش بازینامه «پرونده ابر سیاه» در سومین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران کسب کرد.

استادزاده علاوه بر نگارش نقد در عرصه بازی‌های ویدیویی، مدرس و عضو هیأت علمی واحد علوم و تحقیقات دانشگاه آزاد اسلامی، مشاور و کارشناس معماری اطلاعات در مرکز فناوری اطلاعات و عضو تیم طراحی معماری کلان دولت الکترونیک بود.

روحش شاد و راهش پر رهرو باد

گیم آور
فصل‌نامه علمی، فرهنگی و خبری
انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
شماره چهارم . سال اول . پاییز ۹۷