

گیم‌آور



همراه با پوستر بازی

بازی و خوشه‌چینی در عالم هنر



نقد بازی آنسوی باران



معرفی کتاب بازی‌سازی



فواید و آسیب‌های بازی‌های ویدیویی



بازی‌سازهای موفق چه کسانی هستند؟

شناسنامه
* فصل‌نامه علمی، فرهنگی، خبری گیم‌آر
* شماره ششم / سال دوم / بهار ۱۳۹۸
* صاحب امتیاز: انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
* شماره مجوز: ۹۶۲۳۳
* مدیر مسئول: علی گلدانی
* سردبیر: ایدین نوری
* صفحه‌آرا و گرافیک: سید پوریا کاظمی
* طراح جلد: سید پوریا کاظمی
* همکاران این شماره: سیاوش شهبازی، رضا قرالو، سپهر ترابی، سعید زعفرانی، سید جواد وثوق حسینی، سروش حسین پور، تاریخ ترهنده، اسماعیل احسان منش، الهام کارگر طررق، ریحانه رفیع زاده حسن چناری، محمد فرخی، رضا احمدی
* با سپاس فراوان از دکتر سعید ابریشمی و رضا احمدی
* ارتباط با ما:
gameover@rpfc.ir
gameover@um.ac.ir
* تلگرام: @gameovermag

فهرست



۲	سخن مدیر مسئول
۳	اخبار بازی‌ها
۷	اهداف هوش مصنوعی در طراحی بازی‌ها
۱۱	نقد و بررسی
۱۹	بازی‌سازهای موفق چه کسانی هستند؟ - بخش سوم
۲۱	گزارش هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران
۲۳	پوستر
۲۵	تاریخچه هوش مصنوعی و کاربرد آن در بازی‌های ویدیویی
۲۹	ورود زنان ممنوع - بخش دوم
۳۱	تاریخ انقضاء
۳۵	بازی‌وارسازی (Gamification) - بخش دوم
۳۷	بازی و خوشه چینی در عالم هنر
۴۱	فواید و آسیب‌های بازی‌های ویدیویی
۴۴	معرفی کتاب بازی‌سازی
۴۶	حامیان رسانه‌ای



مدیر مسئول

به نام خدا

مخاطبین عزیز نشریه تخصصی گیم آور، سلام

باز هم روزهای پایانی هر فصل رسید و مطابق ۱۵ ماه گذشته به موعد انتشار نشریه تخصصی گیم آور رسیدیم.

مقدم شما را به دومین شماره از دومین سال آغاز به کار اولین نشریه چاپی-الکترونیکی تخصصی بازی در دانشگاه‌های کشور خوش آمد می‌گویم. ما در این شماره نیز تلاش خود را کرده‌ایم که مطابق شماره‌های پیشین بتوانیم انتظارات شما را برآورده کنیم.

در ابتدا امیدوارم فصل بهاری و پر باران بسیار خوبی را گذرانده باشید و از امتحانات پایان سال نیز راضی و آماده‌ی ورود به تابستانی داغ همراه با کلی بازی جدید باشید. هم‌چنین امیدوارم در این تابستان از اخبار، نقد و پیش‌نمایش بازی‌های جذابی که در این ۶ شماره از نشریه در اختیارتان گذاشته‌ایم، کمال استفاده را برده و با دیدی باز به سراغ بازی‌های تولید شده داخلی در یک‌ساله اخیر بروید.

گیم آور در ادامه فعالیت‌های خود، این نوید را به شما می‌دهد که از شماره بعدی با تغییری محسوس، بیش از پیش به مسائل آموزشی در صنعت گیم پردازد و طبق مکاتبات صورت گرفته ما با استودیوهای بزرگ بازی‌سازی دنیا، موارد آموزشی خوبی را برای آن دسته از مخاطبینی که علاقه‌مند به این حوزه هستند، داشته باشیم و تلاش‌های خود را از چند ماه قبل برای هرچه بهتر رقم خوردن این مهم آغاز کرده‌ایم.

لذا در همین راستا از شما عزیزان درخواست داریم که اگر نکته‌ی قابل توجهی به نظرتان رسید، حتماً به ما منتقل کرده و با نظرات ویژه‌ی خود، ما را در راه پیشرفت همراهی کنید.

امیدوارم که از خواندن مطالب این شماره از نشریه لذت ببرید.

خدایا چنان کن سرانجام کار / تو خوشنود باشی و ما رستگار

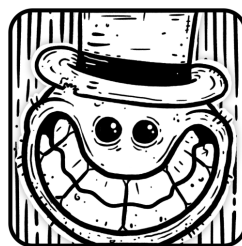
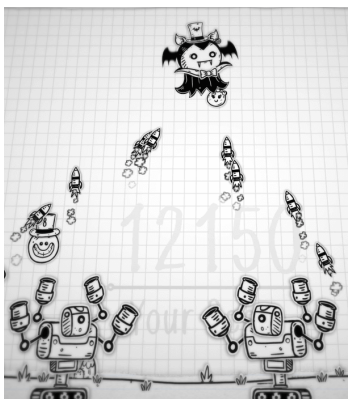
علی گلدانی



آیدین نوری

کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر

گیم‌پلی بازی پاپلند را می‌توانیم از جمله بخش‌های بسیار هیجان‌انگیز و جذاب آن نام ببریم. در گیم‌پلی بازی باید سعی کنید که دشمنان نتوانند شخصیت اصلی بازی را از بین ببرند. این کار را هم باید با به چپ و راست بردن شخصیت اصلی انجام دهید. تنوع دشمنانی که در طول بازی با آنها به دست و پنجه نرم می‌کنید هم قابل توجه است و هر کدام از آنها به چالش‌های بازی اضافه می‌کنند. با پیشرفت در بازی می‌توانید قهرمان بازی را قوی‌تر کنید. کلی کله دیگر هم طراحی شده که می‌توانید با پیشرفت در بازی، آنها را به دست بیاورید و اتفاقات جذابی را رقم بزنید. پاپلند در جشنواره گیمستان TGC2018، جایزه بهترین بازی موبایل و بهترین طراحی هنری را کسب کرد و بازی برگزیده Unite India 2018 هم شد. هم‌چنین توانست در لیست New Games We Love اپ استور قرار گیرد و عنوان Best of March و Game of the day اپ استور را هم به خود اختصاص دهد.



پاپلند، بازی روز اپ استور

پاپلند: فرار کله‌ها

بازی ایرانی «پاپلند: فرار کله‌ها» از جمله بازی‌های موبایلی بسیار خلاقانه و زیبا به حساب می‌آید که می‌تواند نظر هر بازیکنی را به سمت خود جلب کند. پاپلند با سبک گرافیکی خاص و زیبایی که دارد برای بسیاری از علاقه‌مندان به بازی‌های ویدیویی جذاب خواهد بود. پاپلند، داستان چندان پیچیده‌ای ندارد و همه چیز خیلی سر راست برای بازیکن بیان می‌شود. داستان از یک نقاشی سیاه و سفید و کاغذهایی که با قیچی بریده شده‌اند و دنیای بازی را تشکیل داده‌اند، شروع می‌شود. پاپلند درباره یک سری کله است. کله‌هایی که با آرامش در کنار یک‌دیگر زندگی می‌کنند؛ اما به یکباره، بیگانه‌ها به سرزمین کاغذی آنها حمله می‌کنند. در همین حال، کله‌ها با هم متحد می‌شوند تا با بیگانه‌ها مبارزه کنند...

فقط با اطلاعات عمومی، میلیونر شو

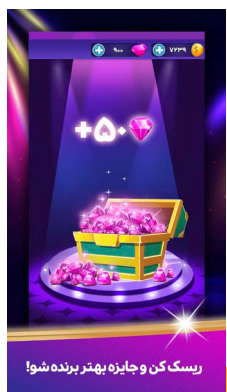
میلیونر شو

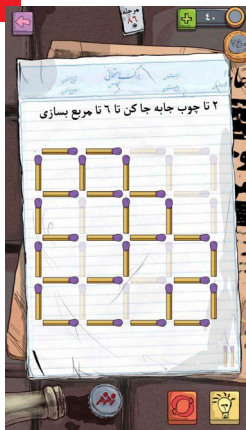


این روزها بازی‌های ویدیویی، مخصوصاً بازی‌های موبایلی در قالب‌های مختلفی منتشر می‌شوند. قالب‌هایی که شاید حتی در سبک‌های تعریف شده و متداول ننگیند. اگر

شما هم این روزها بیننده برنامه‌های تلویزیونی باشید، قطعاً متوجه شده‌اید که مسابقاتی که اطلاعات عمومی مخاطب را به چالش می‌کشند، چقدر طرفدار دارند. مسابقاتی که تنها کافیه به سوالات مطرح شده درست پاسخ دهید تا جوایز خوبی دریافت کنید. اما قطعاً به خاطر مشغله و نحوه ثبت نام این مسابقات، همه نتوانند در آن شرکت کنند. استودیوی بازی‌سازی مدریک در بازی «میلیونر شو» به سراغ همین مسابقات رفته است. شما در میلیونر شو می‌توانید خیلی راحت در این مسابقات شرکت کنید و سطح دانش و اطلاعات عمومی خودتان را محک بزنید. با ورود به میلیونر شو، شاید اولین چیزی که نظرتان را جلب کند، طراحی محیطی بازی باشد. طراحی بازی به گونه‌ای است که خودتان را دقیقاً در یک مسابقه بزرگ تجسم می‌کنید. در میلیونر شو با ساخت شناسه کاربری، خیلی راحت و سریع می‌توانید مسابقه را شروع کنید. با توجه به سطح‌بندی سوالات و البته تنوع بالای آنها در بخش‌های مختلف، می‌توان گفت که تقریباً همه مردم می‌توانند از این عنوان جذاب لذت ببرند. از این‌ها گذشته، تیم سازنده بازی اعلام کرده است که در آینده نزدیک، مسابقات زننده را نیز با انتشار

یک به‌روزرسانی اضافه خواهد کرد. این مسابقه زننده به این شکل خواهد بود که در ساعتی خاص، یک نفر به‌عنوان مجری، سوالاتی را مطرح خواهد کرد و کاربرانی که آنلاین هستند باید در زمان مشخص شده به سوالات پاسخ دهند. بازی میلیونر شو، عنوانی است که در هر لحظه می‌تواند مخاطب خود را سرگرم کند و او را در مسابقه‌ای بزرگ قرار دهد. پس شما هم برای میلیونر شدن آماده شوید.





وجود راهنمایی‌های مختلف در کبریت، این امکان را به کاربران می‌دهد که اگر در مرحله‌ای به مشکل برخوردند و نتوانستند از مرحله عبور کنند با استفاده از سکه‌های جمع آوری شده یا راهنمای ویدیویی، بتوانند از مرحله عبور کنند. موسیقی بازی در ابتدا با طراحی ظاهری، کاملاً همدان بود اما با توجه به بازخوردهای کاربران، موسیقی در آپدیت دوم دچار تغییر شد. سازندگان بیان کرده‌اند که در آینده، این امکان وجود خواهد داشت که کاربران بتوانند از بین موسیقی‌های مختلف، یکی از آن‌ها را به‌عنوان موسیقی حین بازی انتخاب کنند که نشان از اهمیت بسیار این تیم مستقل به نظرات کاربران دارد.

لازم به ذکر است که بازی کبریت، تنها بعد از مدت کوتاهی پس از انتشار، به‌عنوان تازه‌های برگزیده دسته معمایی و سپس به‌عنوان بازی‌های تازه برگزیده در صفحه اول کافه بازار قرار گرفت که نشان از کیفیت قابل قبول این عنوان دارد.

شما می‌توانید مافیو را با نام کاربری Mafio_ir در شبکه‌های اجتماعی مختلف دنبال کنید.



کبریت بازی بی خطر و مفید!

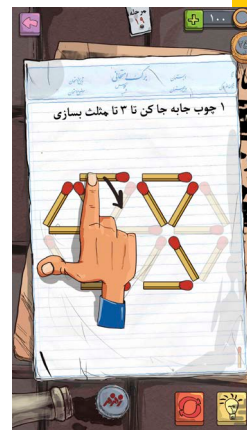
کبریت

«کبریت» اولین عنوان تولید شده از سوی سندیکای خلاق بازی‌سازی مافیو است. این

بازی در سبک معمایی و پازل برای مخاطبین بالای ۱۲ سال تولید شده است. کبریت در تاریخ یکم فروردین ماه سال جاری به‌صورت رایگان برای کاربران اندروید در کافه بازار در دسترس قرار گرفت و از پرداخت‌های درون برنامه‌ای پشتیبانی می‌کند.

در این بازی، معماهای مختلفی برای کاربران در نظر گرفته شده که شامل درجه سختی متفاوتی است. این معماها از معماهای مختلف ریاضی و هندسی تشکیل شده‌اند که کاربران می‌توانند با لمس (Tap) چوب کبریت‌ها و تغییر مکان آن‌ها در صفحه بازی، به حل معماها بپردازند.

در فاز نخست، سازندگان برای بازی، صد مرحله در نظر گرفته‌اند که به مرور زمان و در آپدیت‌های بعدی و گرفتن بازخوردهای کاربران، مراحل پیش‌تر و متنوع‌تری به آن می‌افزایند. طراحی بازی سعی در القا حس نوستالژیک به کاربران داشته که این امر با استفاده از نوشتابه زمزم، ورق امتحانی، روزنامه و سکه‌های قدیمی در بازی گنجانده شده است که واقعا حس خوبی را منتقل می‌کند.



جشنواره بازیسازان مستقل ایران

جایزه ویژه این دوره به تجاری‌ترین محصول، مبلغ ۵۰۰ میلیون تومان مشارکت

و تبلیغات با عنوان جایزه دکتر غنی پور

تعلق خواهد گرفت. هم‌چنین در این دوره از جشنواره، تپسل به برترین بازی‌های بخش اصلی، جایزه کمپین تبلیغاتی هدیه می‌دهد.

به ترتیب برای بازی سال ۵۰ میلیون ریال و برترین‌های ایده و نوآوری، طراحی بازی، فنی، هنری، موسیقی و صدا هر کدام ۳۰ میلیون ریال اعتبار برای کمپین تبلیغاتی آثار برگزیده دریافت خواهند کرد.



جوایز ویژه جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران

IGDF

«جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران» به‌عنوان جامع‌ترین جشنواره حوزه بازی‌های ویدیویی در ایران از بهمن ماه ۹۲ با همت بخش خصوصی با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی‌سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و با حضور بهترین‌های این حوزه و حمایت تمامی سازمان‌های مرتبط با گیم ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۸۰۰ اثر در سه دوره ارسال شده است.

جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران در شش بخش برگزار می‌شود: بازی‌های ویدیویی، طراحی کاراکتر، بازی‌نامه، مقالات، نقد و بررسی بازی و فناوری. در طی زمان فراخوان اول، صاحبان آثار، صفحه‌ای برای اثر خود ایجاد می‌نمایند و آثار خود را در پنلی که سایت به آن‌ها می‌دهد، بارگذاری می‌کنند و پس از آن، داوری اولیه آثار انجام می‌پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می‌شود و طبق آن، صاحبان آثار می‌توانند اثر خود را ارتقاء دهند و در این مدت، کسانی که اثری نفرستادند هم می‌توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن، داوری نهایی انجام می‌شود.

لذت رستوران‌داری با سفره چی

سفره چی



بازی «سفره چی» در سبک رستوران‌داری با همکاری مشترک دو استودیوی گلیم گیمز و بلوط گیمز ساخته

و منتشر شده است. در این بازی، بازیکن وظیفه راه‌اندازی و مدیریت رستوران‌های مختلف را بر عهده دارد. هم‌چنین به‌عنوان سرآشپز همه‌ی رستوران‌ها باید سفارشات تک تک مشتریان را آماده کند و تحویل بدهد. هر رستوران شامل دو بخش آشپزخانه و فضای داخلی می‌شود و بازیکنان باید مواد اولیه، دستگاه‌ها، غذاها، میز و صندلی، وسایل تزئینی و موارد مختلف دیگر را به رستوران‌ها اضافه کرده و با کیفیت بالاتری به مشتریان رسیدگی کنند.

در حال حاضر، ۲۰ کاراکتر مشتری در بازی قرار دارد که هر مشتری، ظاهر و صدای منحصر به فرد خود را دارد و از ابتدای ورود به رستوران تا انتهای تحویل گرفتن یا نگرستن سفارش خود، با دیالوگ‌های مختلفی نسبت به اتفاقات بازی، واکنش نشان می‌دهد.

سفره چی شامل ۶ رستوران مختلف بوده که هر ماه به این تعداد، یک رستوران جدید اضافه می‌شود. مثلاً رستوران دیزی سرا، شامل دیزی، کوفته، کشک بادمجان، نون سنگک و مخلفاتی مثل سیر ترشی و ... است. با پیتزایی، شامل انواع پیتزا، مرغ سوخاری و سیب‌زمینی است. هر رستوران، ۴۰ مرحله دارد و در مجموع ۲۴۰ مرحله که به ترتیب، رستوران دیزی سرا، پیتزایی، کبابی، ساندویچی، بیرون‌بر و قنادی برای کاربر باز می‌شوند.

بازی دارای چالش‌های آنلاین هم هست و به‌صورت دوره‌ای، تعدادی مرحله در قالب یک مراسم خاص، همراه با پوسته‌ها و دیالوگ‌های مخصوص مراسم به بازی اضافه می‌شوند و بازیکنان می‌توانند در آن‌ها شرکت کنند.

سفره چی در هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی تهران، نامزد دریافت جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم و بهترین بازی سبک شبیه‌سازی بود و در سال ۹۷ توانست بهترین بازی فصل بهار کافه بازار شود.



جورچین بازی تازه داماد

گل مراد



بازی‌های Match Three طرفداران بسیار زیادی دارند. شاید به نوعی بتوان گفت این سبک از بازی سبب شد تا بسیاری از مردم

به بازی‌های موبایلی روی بیاورند؛ اما همواره مشکلی که در این نوع از بازی‌ها به چشم می‌خورد، عدم وجود تنوع بود. اما بازی «گل مراد»،

با روایت یک داستان و طراحی گیم‌پلی‌ای جدید، سبب شده تا شاهد یک بازی Match Three با حال و هوایی کاملاً متفاوت باشیم. بازی، روایت گر داستان زندگی گل مراد است که پس از ازدواجش به خانه قدیمی خانوادگی‌اش آمده تا زندگی‌اش را آن‌جا آغاز کند. اما با توجه به قدیمی بودن خانه، او باید تغییرات زیادی در آن ایجاد کند. تغییراتی که همگی توسط Match Three

صورت می‌گیرد. در هر قسمت بازی، مأموریتی برای شما در نظر گرفته شده است. به فرض باید کتابخانه قدیمی را با یک کتابخانه جدید عوض کنید. برای این کار به پول نیاز دارید. پس با انجام یک بازی کوتاه، پول مورد نیاز را به‌دست می‌آورید و خانه را تجهیز می‌کنید. جدا از گیم‌پلی خوب بازی، چیزی که جذابیت بازی را دوچندان کرده، گرافیک و ساختار روایی

بازی است. گرافیک بازی به‌عنوان یک اثر موبایلی، واقعاً خوب کار شده و مشخص است که سازندگان، زمان زیادی را برای آن صرف کرده‌اند. اضافه کردن لوازم جدید به خانه، معمولاً با انیمیشن‌های خاصی همراه است که ظرافت کار تیم تولید را نشان می‌دهد. همین‌طور وجود المان‌های ایرانی در خانه باعث شده تا مخاطب، ارتباط بهتری با گل مراد برقرار کند. علاوه بر آن، وجود دیالوگ‌هایی که بین کاراکترها رد و بدل می‌شود، فضایی طنزگونه به بازی بخشیده که از تکراری شدن بازی جلوگیری کرده است.



ماجراجویی با دوست خیالی در زیرزمینی تاریک

ریتبون: ماجراجویی زیرزمینی



«اسم من ریتبون! نمیدونم هدف پدر مادرم از این‌که اسم من رو ریتبون گذاشتن چی بوده! اما من این اسمو دوست دارم! من عاشق ماجراجویی کردنم و از تاریکی بیدارم! مادرم میگه توی این سن، طبیعیه و تاریکی ترس نداره، اما... بعضی وقت‌ها اتفاقاتی میافته که مجبور میشی به دل ترس‌هات بزنی...»

«ریتبون: ماجراجویی زیرزمینی» جدیدترین پروژه لکسپ گیمز، یک بازی ماجراجویانه در سبک پلتفرمر و پازل است. داستان این بازی در رابطه با پسرچه‌ای به نام ریتبون است که در حیاط خانه با دوست خیالی خود که یک خرس اسباب بازی بوده (تدی) در حال بازی است که ناگهان متوجه حفره‌ای در گوشه‌ای از حیاط می‌شوند. در هنگام بررسی حفره، پای خرس اسباب بازی لیز خورده و درون چاه می‌افتد! پسرچه وارد زیر زمین تاریک می‌شود تا در مقابل ترس‌های خود و موجودات خیالی درون زیرزمین مبارزه کند و خرس خود را نجات دهد.

بازی از لحظه ورود به زیرزمین آغاز می‌شود و بازیکن وظیفه دارد علاوه بر پیشروی در بازی، معماهای متفاوت موجود در محیط را نیز حل کند. این معماها در طول بازی، درون صندوق‌هایی قرار دارند و بازیکن با حل هر یک از آن‌ها قدرت و یا ویژگی خاصی را به‌دست می‌آورد که او را در مسیر رسیدن به انتهای بازی یاری می‌کند.

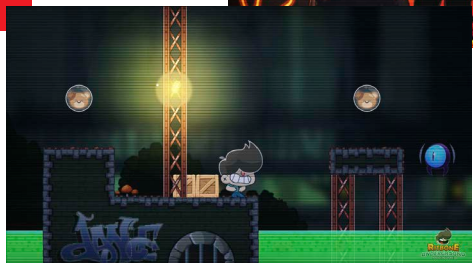
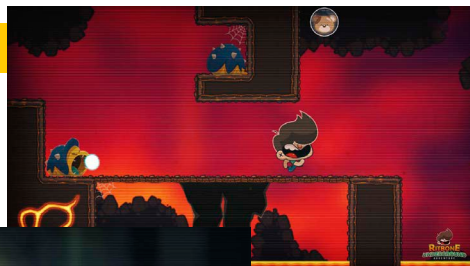
بازی کاملاً پایبند به اصول بازی‌های کلاسیک و قدیمی است (مانند نینتندو، سگا و...) و ایده اصلی بازی نیز از همان بازی‌های نسل‌های گذشته گرفته شده است (جالب است بدانید ایده اولیه بازی، چیزی حدود ۲۰ سال قبل

پلی‌پاد، اولین ابر استریم بازی در ایران

سامانه پلی‌پاد

این روزها همه‌ی ما می‌توانیم روی گوشی‌های هوشمند خود بازی کنیم. بازی‌هایی که صرفاً وابسته به سخت‌افزار و سیستم عامل موبایل‌مان هستند. اما چه اتفاقی می‌افتد اگر ما می‌توانستیم بازی‌های کنسول‌هایی نظیر پلی‌استیشن و اکس‌باکس یا حتی بازی‌های رایانه‌های شخصی را با گرافیک بالا روی هر پلتفرمی بدون در نظر گرفتن سخت‌افزار، بازی کنیم؟ این ایده‌ای بود که تقریباً در ذهن مدیران شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی دنیا سال‌هاست شکل گرفته و آن‌ها برای تغییر نسل جدید بازی‌ها آماده می‌شوند. در دنیایی که تمامی صنعت به سمت استفاده از سیستم‌های ابری در حرکت است، شرکت فناپ هم قصد ایجاد تغییری بزرگ را در صنعت بازی کرد، تغییری که نام آن، پلی‌پاد نهاده شد.

سامانه پلی‌پاد، اولین ابر استریم بازی ویدیویی در ایران و خاورمیانه است. در



و پس از تجربه یک بازی نینتندو شکل گرفت!) با این تفاوت که شخصیت‌ها و گرافیک بازی کمی به‌روزتر شده و سیستم

ذخیره بازی به صورت چک‌پوینت به بازی اضافه شده است. (البته همچنان گیم‌اُور شدن، مانند یک کابوس در تعقیب بازیکنان خواهد بود!) نکته دیگر در رابطه با گیم‌پلی بازی، ایجاد انگیزه در بازیکن برای تجربه مجدد ریتبون، بعد از اولین اتمام است. بازی دارای نکات مخفی، رتبه‌بندی،

دستاوردهای متفاوت و حتی توانایی‌های ویژه مخفی است که با اولین اتمام، بازیکن را تشویق به تلاش برای پایان مجدد بازی می‌کند.

ریتبون برای نشر در بازار بین‌المللی در دو نسخه ویندوز و اندروید در حال تکمیل است و به زودی نسخه ویندوز بازی در مارکت استیم منتشر خواهد شد. البته نسخه فارسی بازی نیز در فروشگاه آریو به زودی در دسترس خواهد بود.



Scan me

پلی‌پاد، شما می‌توانید به طیف متنوعی از بازی‌های ویدیویی

(مثل Resident Evil 4, Limbo, Cuphead و...) با

گرافیک بالا دسترسی داشته باشید، بدون آن‌که

نیازی باشد آن‌ها را روی تلفن همراه یا کامپیوتر

خود نصب کنید و تنها نیاز شما داشتن

اینترنت پرسرعت است.

در پلی‌پاد می‌توانید در انواع لیگ‌های

مختلف با دوستان خود به رقابت پردازید و حتی

اگر در تولید بازی‌های ویدیویی توانمند هستید، پلی‌پاد محل خوبی برای کسب و کار شما خواهد بود. از همه مهم‌تر، دغدغه نظارت بر بازی‌های کودکان برای خانواده‌ها در پلی‌پاد دیده شده است. بنابراین پیشنهاد می‌کنیم که حتماً از این سامانه استفاده کرده و نظرات خودتان را برای ما ارسال کنید.



Scan me



سروش حسین پور
کارشناسی مهندسی کامپیوتر



اسماعیل احسان منش
کارشناسی مهندسی کامپیوتر



اهداف هوش مصنوعی در بازی

بازیکنان، دارای انتظارات مختلفی از هوش مصنوعی در بازی‌های متفاوت هستند. آن‌ها هوشمندی زیادی از یک بازی آرکید مانند Centipede یا یک بازی پازل همانند تریس، انتظار ندارند. اما در یک بازی به سبک تیراندازی، این انتظار بیش‌تر می‌شود. در یک بازی نقش-آفرینی (RPG)، بازیکنان انتظار دارند وارد شبیه‌سازی شوند که شخصیت‌های آن همچون افرادی واقعی رفتار کنند. با این‌که انتظارات از هوش مصنوعی بازی‌های مختلف، متفاوت است، هنوز هم می‌توان فهرستی از اهداف کلی برای هوش مصنوعی یک بازی در نظر گرفت که با تغییر اهداف طراحی بازی، تغییر کند.

• ایجاد چالش برای بازیکن

فراهم‌سازی چالش منطقی برای بازیکنان، هدف اصلی هوش مصنوعی در هر بازی ویدیویی است. بدون فراهم کردن مانعی در مقابل بازیکن، یک بازی، دیگر چالشی برای شکست دادن نخواهد داشت. حتی می‌تواند شرایط بدتری پیش بیاورد؛ یک بازی که چالشی پویا فراهم نمی‌کند، محصول را از بازی بودن خارج می‌کند و بازی، بیش‌تر به پازل یا فیلمی می‌ماند که تعاملی با بازیکن ندارد.

• دوری کردن از انجام کارهای ابلهانه

هوش مصنوعی یک بازی ویدیویی نباید ابله به‌نظر برسد. بازیکنان از خندیدن به هوشی مصنوعی که کاری کاملاً احماقانه انجام می‌دهد، لذت می‌برند. زمانی که هوش مصنوعی در چرخیدن به دور یک مانع شکست می‌خورد، بیش‌ترین صدمه را به تجربه‌ی بازیکن از بازی می‌زند. برای بازیکن، کاملاً مشخص است که هوش مصنوعی باید در هر موقعیتی چکاری انجام دهد. عملی که در نظر بازیکن کاملاً مشخص است، ممکن است برای یک هوش مصنوعی در درک عملیات یا اجرا، بسیار پیچیده باشد. با این حال، برای این‌که بازی، مایه‌ی خنده‌ی بازیکنان نشود باید هوش مصنوعی بازی، احاطه‌ی کاملی به انجام اعمالی که در نظر بازیکنان کاملاً واضح است، داشته باشد.

• قابل پیش‌بینی نبودن

انسان‌ها، رقبای خوبی برای هم در بازی هستند و علت اصلی آن، غیرقابل پیش‌بینی بودن انسان‌هاست. هم‌چنین می‌توان غیرقابل پیش‌بینی بودن انسان‌ها را فاکتور اصلی لذت‌بخش بودن انجام بازی‌های چند نفره دانست. یک بازیکن بامهارت می‌تواند چنان چالشی برای جنگیدن به‌وجود بیاورد که هیچ هوش مصنوعی‌ای در یک بازی کامپیوتری قادر به انجام آن نیست.

هوش مصنوعی در زمینه‌های مختلف، تعاریف مختلفی دارد. در زمینه‌ی آکادمیک، سیستمی که از آزمایش تورینگ با موفقیت بیرون آید، دارای هوش مصنوعی است. در این آزمایش، انسان‌ها مقابل ترمینال کامپیوتر می‌نشینند و می‌توانند در ترمینال، پرسش‌های مختلفی را برای کامپیوتر بنویسند و پاسخ آن‌ها را بر روی صفحه نمایش ببینند. اگر انسان‌ها متقاعد شوند که انسانی دیگر این پرسش‌ها را پاسخ داده است، می‌توان گفت که این کامپیوتر در آزمایش تورینگ موفق عمل کرده و دارای هوش مصنوعی است.

می‌توان از تست مشابهی برای بازی‌های ویدیویی استفاده کرد. اگر فردی در بازی Unreal Tournament نداند که حریفش انسان است یا ربات، می‌توان گفت که بازی تا حدی آزمایش تورینگ را با موفقیت گذرانده است و به نوعی هوش مصنوعی دارد. با این حال در دنیای واقعی، حتی اگر بازی در آزمایش تورینگ مردود شود، باز هم مردم می‌پندارند که بازی دارای هوش مصنوعی است، اما هوش مصنوعی چندان پیشرفته‌ای ندارد. هدف نهایی در تحقیقات آکادمیک هوش مصنوعی، شبیه‌سازی ذهن انسان است. درحالی‌که هدف نهایی هوش مصنوعی در بازی، لذت‌بخش‌تر کردن بیش‌تر بازی برای بازیکن است. وقتی درباره‌ی هوش مصنوعی در بازی‌ها صحبت می‌شود، منظور، توانایی کامپیوتر در فریب بازیکن برای ایجاد احساس بازی کردن در مقابل انسانی دیگر نیست، بلکه چگونگی نحوه‌ی واکنش بازی به اعمال بازیکنان است که با تصمیم‌گیری‌های هوش مصنوعی مشخص می‌شود و کیفیت تصمیم‌گیری آن، چالش‌برانگیز بودن و لذت‌بخش بودن بازی را مشخص می‌کند. این واکنش‌ها می‌تواند تصمیماتی کاملاً شانس‌ی یا منطقی باشد که در هر دو صورت، می‌توان از قطعه برنامه‌ی کامپیوتری که عامل ایجاد این واکنش‌ها است به‌عنوان هوش مصنوعی آن بازی نام برد.

بازی Centipede ساخته‌ی شرکت آتاری (Atari) است. در این بازی، تعدادی حشره که در الگوهای از پیش تعیین شده حرکت می‌کنند، یک هوش مصنوعی قابل پیش‌بینی را به‌وجود آورده است. پیاده‌سازی رفتارهای موجودات درون بازی، بسیار ساده است. اما با وجود

این سادگی، بازی توانسته چالش بسیار زیادی را برای بازیکن به‌وجود بیاورد. بخش سخت طراحی هوش مصنوعی برای یک بازی مانند Centipede در طراحی رفتارهای موجودات و الگوهای حرکتی چالش‌برانگیز برای بازیکنان است. بازی تریس (Tetris) مثال بهتری است. تنها هوش مصنوعی این بازی، یک تولیدکننده‌ی اعداد تصادفی بوده که مشخص می‌کند کدام قطعه وارد زمین بازی شود. با این حال، تریس طوری طراحی شده است که هوش مصنوعی آن، چالش مورد نیاز بازی را فراهم می‌کند.



مصنوعی، به‌عنوان ساکنینی که در جهان بازی زندگی می‌کنند، استفاده کرد. بازیکنان به دنیایی که موجودات آن برای خودشان فکر می‌کنند و به روش‌های جالبی رفتار می‌کنند، عادت دارند. از این رو، ساخت یک جهان بازی بی‌روح که با اشیای بی‌جان پر شده است، برای بازیکنان باورپذیر نخواهد بود. این زنده بودن، می‌تواند خواه به این معنی باشد که تعداد کمی پرنده در هوا پرواز کند، حشراتی که بر روی زمین می‌خزند یا انسان‌هایی که در حال انجام کارهای روزانه‌ی خود هستند. اضافه کردن موجودات زنده به محیط بازی می‌تواند تأثیر زیادی در باورپذیر بودن محیط بازی برای بازیکنان داشته باشد. در مجموعه بازی Grand Theft Auto، بازیکن شهرهایی را می‌بیند که مملو از انسان‌هایی هستند که به انجام فعالیت‌های زندگی روزانه خود مشغولند. وجود بیش‌تر این افراد، برای انجام مأموریت‌های داستانی بازی الزامی نیست. اما این عابران پیاده، محیط‌های شهری بازی را زنده جلوه می‌دهند و به درگیر شدن بیش‌تر بازیکنان در بازی کمک می‌کنند.

اهداف

هوش مصنوعی

در طراحی بازی‌ها



این موضوع در مورد رقیب‌هایی از نوع هوش مصنوعی برای یک بازی ویدیویی نیز صادق است. زمانی که بازی به لحظه‌ای می‌رسد که بازیکنان احساس کنند رفتار بعدی دشمنانشان را لحظه‌به‌لحظه می‌دانند، لذت‌بخشی و سرگرم‌کننده بودن انجام بازی به‌زودی به اتمام می‌رسد. بازیکنان دوست دارند که رقیب کامپیوتری، آن‌ها را سورپرایز کند و بازیکنان را به روش‌هایی شکست دهد که حتی به فکرشان خطور نمی‌کند. مطمئناً بازی‌های چند نفره هنوز هم مزیت افزودن یک مؤلفه اجتماعی (Social component) به بازی را در مقابل بازی‌های تک‌نفره دارند که عامل اصلی در موفقیت این بازی‌ها بوده است و هوش مصنوعی یک بازی، هیچ‌گاه قادر نخواهد بود که همانند دیگر انسان‌ها، دوست بازیکن باشد. زیرا نمی‌توان مؤلفه اجتماعی بازی‌های چند نفره را با هوش مصنوعی ایجاد کرد. با این حال می‌توان کوشید که هوش مصنوعی بازی، همانند یک رقیب انسانی، غیرقابل پیش‌بینی بودن و چالش‌برانگیزی را برای بازیکنان فراهم کند.

● کمک به روایت داستان بازی

هوش مصنوعی بازی می‌تواند در روایت داستان بازی کمک کند. به‌عنوان مثال، در یک بازی نقش-آفرینی، بازیکنان باید به دهکده‌ی مشخصی سفر کنند که محل زندگی مردمی است که از حضور افراد بیگانه وحشت دارند. زمانی که بازیکنان به مردم دهکده نزدیک می‌شوند، آن‌ها فرار می‌کنند و به مکان‌های امن می‌روند تا با بازیکن تعاملی نداشته باشند. این صحنه‌چینی‌ها، دهکده را برای بازیکنان باورپذیر کرده و در ذهن آن‌ها سوالاتی ایجاد می‌کند. مثلاً چرا رفتار مردم این مکان این‌گونه است؟ چرا آن‌ها ترسیده‌اند؟ بازیکنان چه کاری می‌توانند انجام دهند تا اعتماد مردم دهکده را کسب کنند؟

بازیکنان می‌خواهند جواب این سوالات را پیدا کنند، به همین دلیل آن‌ها به دنبال پاسخی برای این سوال‌ها، درگیر داستان بازی می‌شوند. معلمان انگلیسی به دانش‌آموزان خود می‌گویند بهتر است به جای بیان کردن، نشان دهید. انجام این عمل در رسانه‌های دیداری همچون بازی‌های ویدیویی بیش‌تر به‌کار می‌آید. به‌جای این‌که در یک کات‌سین (Cutscene) ببینیم که مردم دهکده از افراد غریبه می‌ترسند، یک هوش مصنوعی مناسب می‌تواند این اطلاعات را در طول بازی به‌صورت جالب‌تری به بازیکنان منتقل کند و زمانی که بازیکنان قادر باشند تا با شخصیت‌های دهکده تعامل کنند، خود، روایت‌گر بخشی از داستان بازی می‌شوند.

● ساخت دنیایی زنده

هوش مصنوعی در بسیاری از بازی‌ها، کاری فراتر از فراهم‌سازی خطر و چالش برای بازیکنان انجام می‌دهد. در یک بازی شاید عامل (Agent)‌های هوش مصنوعی وجود داشته باشد که بازیکن به‌صورت مستقیم، تعاملی با آن‌ها برقرار نمی‌کند. به‌عنوان نمونه می‌توان از هوش

چقدر رئال بودن، بیش از اندازه است؟

یکی دیگر از چالش‌های برنامه‌نویسی هوش مصنوعی، ساخت هوش مصنوعی‌ای است که رفتاری واقع‌گرایانه داشته باشد. استفاده از این گونه هوش مصنوعی‌ها در بازی منجر به کاهش لذت‌بخش بودن بازی می‌گردد. زیرا بازی‌ها، اغلب اختراعاتی هستند که موقعیت‌های غیر واقعی خاصی را به دلیل جالب بودنشان، شبیه‌سازی می‌کنند.

فیلم‌های جیمزباند را در نظر بگیرید. این فیلم‌ها از این جنبه شبیه بازی‌ها هستند که بسیاری از کارهای اکشن و موقعیت‌های هیجان‌انگیز را بدون توجه به شخصیت‌سازی یا داستان‌سرایی انجام می‌دهند. تقریباً جیمزباند در هر فیلمی، در قسمتی از آن دستگیر شده است و او را به دستگاه اعدام ترسانکی متصل کرده‌اند. این دستگاه، او را به سرعت نمی‌گشدد، مانند دستگاه لیزری که قرار است سوراخی را بسوزاند. چرا دشمن او، به جای این کارها به جیمزباند شلیک نمی‌کند؟ یا لیزر را مستقیم به طرف او نشانه نمی‌گیرد؟ چرا دشمن او تقریباً قبل از این که اعدام کامل شود، از محوطه خارج می‌شود؟ و چرا تمام نقشه‌ی دیوانه‌وار خود را برای تسلط بر دنیا، قبل از این که دستگاه اعدام شروع به کار کند، برای جیمزباند فاش می‌کند؟ هیچ کدام از این انتخاب‌ها نشانی بر رفتاری هوشمندانه نیست، ولی برای تماشا کردن، سرگرم‌کننده است و با سبک کلی فیلم منافاتی ندارد و حضار را با فیلم همراه می‌کند که هدف اصلی فیلم‌های جیمزباند است. در این فیلم، واقعی بودن قضایا کم‌تر مورد توجه است.

گاهی که برنامه‌نویسان باهم درمورد هوش مصنوعی بازی‌ها صحبت می‌کنند، تمرکز بحث‌های آن‌ها بر یکسان بودن شرایط هوش مصنوعی در مقابل بازیکنان است. بدین منظور، سیستم هوش مصنوعی بازی نیاز دارد تا چیزهایی که فقط بازیکنان می‌بینند و می‌دانند را بدانند. این توانایی، باعث می‌شود که تعامل بین بازیکنان و هوش مصنوعی، واقعی‌تر گردد.

آیا خوب است که بازیکنان و هوش مصنوعی در یک سطح باشند؟ در قدم اول، باعث از بین رفتن توانایی چالش‌برانگیز بودن هوش مصنوعی برای بازیکنان در بازی می‌شود. زیرا این حقیقت پابرجاست که بازیکنان باهوش، بدون زحمت زیادی حتی از بهترین هوش مصنوعی‌ها پیش‌دستی می‌کنند. این که بخواهیم بازیکنان و هوش مصنوعی در شرایط یکسان بازی کنند، چالش بزرگ‌تری برای تیم برنامه‌نویسی هوش مصنوعی به‌وجود خواهد آورد، برنامه‌نویسان مجبور خواهند بود ساعت‌های بی‌شماری را صرف توسعه هوش مصنوعی‌ای کنند که شاید شانس ناچیزی در شکست دادن بازیکنان دارد. درحالی که این زمان می‌تواند صرف بهبود دیگر قسمت‌های بازی شود.

بیش‌تر هوش مصنوعی‌ها در بازی‌ها به‌عنوان عاملی برای جذب بازیکنان هستند. بسیاری از بازی‌های خوب، رقبای کامپیوتری خوبی را برای بازیکنان در بازی طراحی کرده‌اند. این مسئولیت طراحان بازی است که درک واضحی از هوش مصنوعی مورد نیاز بازی داشته باشند و مطمئن شوند کسانی که نقش پیاده‌سازی هوش مصنوعی را برعهده دارند، درک درستی از کارهایی که هوش مصنوعی باید انجام دهد تا چالش لازم را ایجاد نماید و بازیکن را سرگرم کند، داشته باشند. زیرا بازی‌های تک‌نفره، یک تجربه‌ی تکرارناپذیر را برای بازیکنان به‌وجود می‌آورند و هوش مصنوعی، نقش اساسی در سرگرم‌کننده بودن این تجربه برای بازیکنان دارد.

منبع:

Game Design:

Theory and Practice (2nd Edition)

نشریه تخصصی گیم آور

اولین نشریه چاپی-الکترونیکی، تخصصی گیم در دانشگاه‌های کشور



دانلود شماره چهارم



Scan me



دانلود شماره پنجم



Scan me



دانلود شماره اول



Scan me



دانلود شماره دوم



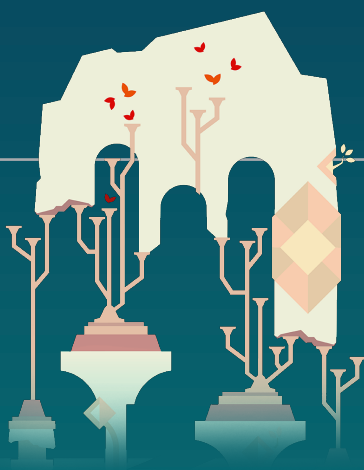
Scan me



دانلود شماره سوم



Scan me



Linn

Path Of Orchards

نقد بازی آنسوی باران

سیاوش شهبازی

منتقد حوزه گیم - ضمیمه کلیک جام جم



جواهر جیبی پرشیا

آنسوی باران - Linn: Path of Orchards

بگذریم! لین، جذاب است. کیف می‌دهد. موسیقی ملایمی دارد که با گرافیک کاشی فام و Journey گونه‌اش به خوبی در آمیخته و حسی کمابیش مانند مجموعه جذاب Alto به آدم می‌دهد. آنقدر زیباست و معماهایش آنقدر جذاب که تا پایان کار، سرگرم نگهتان دارند. همان‌طور که گفته شد، به پایان بردنش - البته تا آنجا که ما رفتیم! - پله پله سخت می‌شود، اما دستیابی به حداکثر امتیاز هر مرحله و گردآوری تمام آیتم‌های با ارزش، نیاز به دقت و توجه بسیار و از بر کردن حرکت پلتفرم‌ها دارد.

در هر مرحله، هدف این است که از نقطه آ به نقطه ب بروید. اما این رفتن، به این سادگی‌ها نیست. پلتفرمی که از آن آغاز می‌کنید، به زودی بر محور مرکز تصویر می‌چرخد و شما را مجاب می‌کند با پرش به موقع، در محل مناسب فرود بیایید. این رکن اصلی اتمام هر مرحله است. اما خب، مراحل به چهار دسته تقسیم شده‌اند که برای باز کردن دسته‌های جدیدتر، باید ارکان دیگری را مد نظر قرار بدهید.

آن ارکان دیگر، سه مورد هستند که هر دسته، به شرط اتمام تعداد خاصی از آن‌ها باز می‌شود: آیتم‌هایی طلایی رنگ با دسترسی نسبتاً ساده که معمولاً در هر مرحله سه تا از آن‌ها هست و با گردآوری هر سه، یک مدال می‌گیرید - آیتم‌های طلایی بزرگ و تکی که دستیابی به آن‌ها نیاز به از بر بودن حرکت پلتفرم دارد - سومین رکن هم تعداد معینی حرکت است که در هر مرحله برایتان مشخص می‌شود و اگر بتوانید با همان تعداد تمامش کنید، مدال مربوطه را دریافت خواهید کرد.

در کل، از دانلود کردن لین پشیمان نخواهید شد. تا چندی پیش، میزان تبلیغات بازی به طرز آزاردهنده‌ای زیاد بود که انگار تازگی به آن رسیدگی شده است. به عبارتی اگر تازه به جرگه مخاطبان لین پیوندید، از آن در بهترین حالت ممکن لذت خواهید برد. از دستش ندهید.



Scan me

8

10

Developer:
Fanoos Games

Publisher:
Crescent Moon Games

Platforms:
Android, iOS

Factsheet



علیرضا خزاعی

کارشناسی ارشد ادبیات زبان انگلیسی



نامی که بیش‌تر از هزار و یک بار شنیده‌ایم هزار داستان: شهزاد

دوست داشتید آن را می‌خوانید (ما که دوست نداشتیم، دوستانمان هم دوست نداشتند و گفتند: ولش کن! بزن بازی بپا). حتی امکان خرید داستان کامل هم در بازی تعبیه شده، با این شعار که: ارزان‌تر از یک آدامس خرسی! (مگر آدامس خرسی هنوز هم هست؟ برچسب هم دارد؟ همان طرح‌های بی‌سر و ته قدیم؟ چند؟).

از لحاظ درجه سختی و چالش، یک شیب بسیار نامحسوس در بازی رعایت شده است. در عین حال، برخی مراحل ناگهان چنان سخت می‌شوند که ممکن است حتی چند نفری هم (در مورد ما چهار نفری) یک ربع روی آن قفل کنید. اما در نهایت به جهت طراحی متقاطع جدول‌ها، پیدا کردن یک پا دو کلمه، کمک خوبی به پیدا کردن کل کلمات مرحله می‌کند. از طرف دیگر، بازی به سه روش مختلف هم به شما کمک می‌کند که اگر به موقع و متعادل از آن‌ها استفاده کنید، خیلی خوب و بهینه تا انتها کفایت خواهند کرد.

در انتهای مطلب، لازم است دوباره به موسیقی جادویی بازی اشاره کنم. با این که طول قطعه کوتاه است و همین‌جا از سازندگان درخواست می‌کنیم برای به‌روزرسانی‌های بعدی حتما چند قطعه دیگر هم به بازی اضافه کنند، اما به‌قدری زیبا و با جو بازی عجین است که تکراری نمی‌شود و خود به تنهایی انگیزه‌ای برای تجربه این بازی است.

جدول کلمات متقاطع، یکی از تفریحات آشنا در کشور ما بوده و هست. هنوز هم لذت پر کردن خانه‌های سفید چهارگوش روی کاغذ نسبتاً چرب روزنامه‌ای که بوی نفت می‌دهد از آن دسته لذت‌های کلاسیکی است که شاید هیچ چیز دیگری نتواند جای آن را بگیرد. اما چه کنیم که از طرفی، دیجیتالی شدن دنیا و از طرفی مشکلات زیست‌محیطی تولید کاغذ، نفس‌های این خوشی دیرینه را به شماره انداخته‌اند. حالا دیگر به‌جای جدول روزنامه‌ای، بازی‌های کلمه‌ای و جدول‌های متقاطع موبایلی در دست همه دیده می‌شوند.

«هزار داستان: شهزاد» از انواع همین سبک بازی‌هاست که سعی کرده با نیم‌نگاهی به مسئله ادبیات ملی و در جهت تأثیر فرهنگی، در کنار و در خلال قصه‌های هزار و یک شب، مخاطب را سرگرم کند.

بازی، فضا و جو لطیفی دارد. موسیقی بسیار دل‌نواز در کنار طراحی‌های خاص و پشت صحنه پویای مراحل، یک حس و حال نسبتاً جادویی به کار بخشیده است. باید اعتراف کرد که به‌جز صفحه بارگذاری ابتدای بازی که انگار قلب یک آدم آهنی در حال باز شدن است، بقیه طرح و نقش‌ها کاملاً همخوان و هم‌راستا با عنوان بازی هستند.

«هزار داستان: شهزاد» برای شما خلاصه داستان‌های

هزار و یک شب را هم گردآوری کرده است. به این صورت که هر فصل، عنوانی دارد که نام یکی از داستان‌های کتاب است و شما با کامل کردن مراحل، تکه‌تکه خلاصه داستان را برای خود باز می‌کنید و اگر





سعید زعفرانی

سر دبیر گیم نیوز

درک متوسط از بازی سازی برای هدف جان دانا در جزیره



جان دانا در جزیره اما برای رسیدن به اهداف خود، به سبک خودش تلاش می کند. در این بازی، یک داستان چندپاره و از هم گسیخته تعریف می شود که هیچ شروع توجیه کننده و کلاسیکی ندارد و به هیچ سرانجام واقعی و دقیقی هم نمی رسد. با این حال، در خلال مراحل

بازی، بارها مشکلاتی به درستی مطرح شده

در چارچوب منطق بازی روایت

می شوند و اساس مراحل بازی

را همین مشکلات می سازند.

بازی کننده باید در راستای

حل این مشکلات بکوشد

و چند آیتم را سر هم کند

یا یک معمای محیطی سطح

پایین را حل کند تا راه برای

رسیدن به مرحله ی بعدی باز



شود.

این سبک روایت بازی در کنار

دیگر ضعف های آن

قرار می گیرد و به نظر

نکته ی مثبتی می رسد،

درحالی که در این جا

هم بازی چندان

موفقیت آمیز عمل

نمی کند و همان احساس

قبلی به مخاطب دست می دهد: گویی برای رفع تکلیف

این جنبه های مختلف بازی به وجود آمده، از سر اجبار کنار

هم قرار گرفته اند. جان دانا در جزیره، شبیه پازلی است از

یک تصویرسازی مذهبی-اعتقادی سطح متوسط که

به زور چسب، کنار هم قرار گرفته و به صورت

مستقل، قدرت حفظ یکپارچگی را ندارد. تصویرسازی

متوسطی که با کلیشه های زندگی سنتی ایرانی

درآمیخته و تلاش می کند با

کمترین هزینه ی ممکن، آن ها

را به نمایش بگذارد. به همین خاطر است که

بازی، درگیرکننده نمی شود.

بازی «جان دانا در جزیره» یک تلاش دیگر برای انتشار عقاید است. بازی، اساسا با توجه به قدرت مدیوم، در نفوذ در مخاطب و اثرگذاری بالای بازی های ویدیویی ساخته شده و متأسفانه در این توهم غرق شده است. این که بازی ها به خودی خود جذاب و اثرگذار هستند و دیگر لازم نیست برای جنبه های دیگر تلاشی صورت بگیرد. ساخت یک بازی ارزشی در این وانفسا، حداقل از نظر سازنده اش یک امر لازم و ضروری است و اساسا تلاش مبارکی محسوب می شود، اما با چه کیفیت و دقتی؟

آیا برآورده کردن حداقل های مورد نیاز برای سرگرم شدن،

ماندگاری و لذت بخش بودن یک اثر

برای تاثیرگذار شدن آن، لازم و ضروری

نیست؟ و در وهله ی بعد، آیا ساخت

یک بازی اساسا با کیفیت، جذاب و در

کلاس جهانی مبارک تر است یا

یک بازی متوسط

که صرفا اهداف

روایی سازنده و

سرمایه گذار را محقق

می کند؟

جان دانا در جزیره، یک

بازی بزرگ به نظر می رسد که

عقب مانده و در بسیاری از جزئیات

بی کیفیت است. بازی با یک میان پرده

آغاز می شود که در نوع خود یک

شکوفایی برای بازی های موبایل ایرانی

محسوب می شود. اما انیمیشن این

میان پرده، صداگذاری و موسیقی، اولین

چیزهایی هستند که مخاطب با تجربه و

بازی کننده ی حرفه ای را ناامید می کنند و

اگر مخاطب بازی حتی یک کودک ۱۰ ساله

هم باشد، مقایسه ی ناخودآگاه او با انیمیشن های

روز و بازی های خارجی دیگر که به راحتی در دسترس

هستند اجازه ی درخشیدن به بازی را نمی دهد. این مسئله برای

انیمیشن های داخل بازی، طراحی محیط، صداپیشگی ها و هر یک از

جنبه های فنی آن هم صادق است. بازی تلاش خاصی برای نزدیک شدن

به استانداردهای جهانی و تبدیل شدن به یک بازی حداقل خوش سیما

نکرده است و صرفا آنچه در توان داشته را ارائه می دهد. توانی که به نظر،

نشان از درک متوسط از بازی سازی برای هدف دارد.

نقد بازی جان دانا در جزیره

اولین معمای بازی را که حل کنید متوجه می شوید که منطق اصولی سبک ماجراجویی یا اشاره و کلیک هم در آن رعایت نشده و نخواهد شد. در هر مرحله ممکن است آئتمی قابل استفاده باشد که با منطق بازی هماهنگی ندارد و شما احتمالا بر اساس انتظارتان از بازی تا مدتی متوجه نیستید که می توانید از آن آئتم هم بهره ببرید. طراحی آئتم ها ساده انگارانه و البته همگام با طراحی کودکانه کلیت بازی است اما چه کسی می تواند بگوید که بهتر از این ممکن نبود؟ سبک معماها و گیم پلی بازی هم شوربایی است که یا مژه ندارد و یا بیش از حد شور است و ضمنا شما را فقط چند بار سرگرم می کند، به مینی گیم ها و امکاناتش عادت می دهد و سپس تمام می شود. کل بازی به اندازه ی یک مرحله ی مقدماتی از بازی های سطح یک دنیا طول می کشد و شاید اگر به ایده های خود برای گیم پلی، بهای بیش تری می داد و از آن ها بیش تر استفاده می کرد و با یک داستان پیوسته و شخصیت محور همراه می کرد می توانست نتیجه ی بهتری بگیرد.



Scan me

5 10

Developer:
Mehr and Mah

Platforms:
Android

در مرحله ی آخر، شما کاشی های مسجد را کنار هم می چینید و یک حدیث از پیامبر اکرم (ص) دیده می شود و بازی تاکید می کند که هدفش چه بوده و توسط چه کسانی ساخته شده و چرا تولید شده است. دیدن قاب کامل تصویر مرتب شده ی حدیث نبوی به عنوان آخرین تصویر بازی، بیش تر از تصویر بسم الله ابتدایی ارزش و اهمیت پیدا نمی کند، چون بازی در سرگرمی سازی موفق نبوده و فرصت را هدر داده است.

جان دانا و جان بابا، شهردار، فضایی ها و پیرمرد مومن، پیرزن، مرغ و خروس و مسجد، المان های این فضای زندگی هستند که بازی در تلاش برای تبلیغ آن است. اما این ها خارج از کلیشه های رایج نیستند. هیچ پرداختی آن ها را برای تبدیل شدن به یک المان تاثیرگذار حمایت نمی کند و در نهایت، بازی به ارائه ی تصویر تخت و مقوایی از هر کدام پسند می کند. تمام مراحل نیز ماهیتی اخلاقی دارند و نشانه های کهن الگوی «پسر خوب» و شایسته در اجتماع سنتی-مذهبی ایران را به یاد می آورند. مرحله ی با درون مایه ی کمک به دیگران، ساده زیستی، نجات انسان های شریف و با ایمان و ... که در ساختار حل مشکل بازی جای گرفته اند و گیم پلی ساده و بدون نیاز به فکر بازی، آن ها را به ساده انگارانه ترین شکل ممکن به پایان هدایت می کند.



جان دانا در جزیره نه از پتانسیل هایی که یک بازی موبایل در اختیارش می گذارد استفاده می کند و نه موفق می شود پتانسیل هایی در خود ایجاد کند و از آن ها بهره بگیرد. نهایت این بازی، یک تلاش نه چندان جذاب و سرگرم کننده است در راستای گیم ساختن متعهد که راه را حداقل تا نیمه اشتباه می رود و فکر می کند تنها با دست آویز قراردادن خرده داستان های شبه راستان، می شود یک بازی خوب ساخت.





رضا قرالو

سردبیر دنیای بازی

ساختن

بازی داستان‌گوی تعاملی

به سردستی‌ترین روش ممکن



دایناسور نامه‌رسان!

قارقاری نامه را باز نکن!

خودشان یک‌سری تعریف دارند که باید براساس آن‌ها ساخته و در نهایت در این ژانر طبقه‌بندی بشوند. وقتی از یک بازی تعاملی که قرار است مثل یک کتاب داستان پویا عمل بکند حرف می‌زنیم، بخواهیم یا نخواهیم، گیم‌پلی را در درجه‌ی دوم اهمیت قرار می‌دهیم. به شکلی که گیم‌پلی و مکانیک‌های آن در حد مینی‌گیم و دکمه‌زنی تقلیل پیدا کرده و در نقش تنظیم‌کننده‌ی ریتم داستانی که تعریف می‌شود، عمل می‌کنند. حال می‌خواهد یک بازی ادالت خیلی خشن باشد، یا یک بازی برای کودکان. قصه‌ای که تعریف می‌کنیم، هرچه ساده و هرچه پیچیده، باید برای جمع و جور کردن خودش و همراه کردن مخاطب با روند قصه، مکانیک‌های گیم‌پلی را در جای درستش قرار بدهد تا مخاطب، دل‌زده و پشیمان نشود. چیزی که از این شکل تعامل در قصه در بازی قارقاری می‌بینیم، در حد تکان دادن آبجکت‌های متحرک محیط، حرکت دادن گاه و بی‌گاه قارقاری و در یکی دو مورد برداشتن یک آبجکت و قرار دادنش در جای دیگری از محیط بازی است؛ که اصلا و ابدا کافی و موثر نیست. بازی، به شدت کوتاه است و کاربرانش قطعا آن را زیر یک ربع تمام می‌کنند. حتی کودکان بین ۳ تا ۵ سال هم قطعا به راحتی بازی را تمام خواهند کرد. البته که بعد از تمام کردن بازی، به دلیل این که روح ساده و بی‌آلایشی دارند به سازنده‌ها خواهند گفت «همش همین؟! یا «این همه قارقاری قارقاری، این؟!» که البته اگر هم بگویند اصلا ازشان خرده‌ای نمی‌گیرم.

می‌دانستید دایناسورها منقرض نشده‌اند؟ اصلا می‌دانستید همین حالا، دایناسورها دارند بین ما زندگی می‌کنند؟ اصلا قصد تکه‌پیرانی و زیریرکی حرف زدن ندارم! این یک واقعیت علمی کاملاً اثبات شده است؛ دایناسورهایی که فکر می‌کردیم زمانی با سقوط شهاب‌سنگ و تغییرات آب و هوایی به کلی منقرض شده‌اند، در واقع از پس آن دوره‌ی زوال ترسناک برآمده‌اند. هر پرنده‌ای دور و اطراف خودتان می‌بینید، نواده‌های میلیون‌ها سال قبل و تکوین یافته‌ی دایناسورها هستند. خصوصا همین پرنده‌های بدون پرواز مثل مرغ و خروس و غاز و اردک و شتر مرغ و حتی کلاغ‌ها، بلی! کلاغ شرور قصه‌ها که دائما پتیر می‌دزدد یا اشیاء درخشان را از خانه‌ی انسان‌ها بلند می‌کند، یک دایناسور تکامل یافته است. جانوری به شدت باهوش که باید خدا را شکر کنیم که مثل نیاکانش، دست و چنگال‌های بلند ندارد! حالا هم با آن بال‌هایش، آزار زیادی به ما نمی‌رساند و حتی می‌تواند نقش نامه‌رسان قصه‌ی بازی «قارقاری نامه را باز نکن!» را بازی بکند.

این بازی که از این به بعد آن را «قارقاری» خواهیم نوشت، یک محصول قصه‌گوی تعاملی است که متعلق به گروه سنی ۳ سال به بالا است و از همین نظر نباید انتظار زیادی از آن به جهت پیچیدگی در روایت یا گیم‌پلی تعاملی داشت. اتفاقاً و ظاهراً بچه‌هایی که آن را دیده و بازی کرده‌اند، دوستش دارند. ولی مشکل این‌جا است که بازی‌های تعاملی قصه‌گو برای



قارقاری!

نقد بازی قارقاری نامه را باز نکن!

نامه را باز نکن



نمی‌دانم امکانات سازنده‌ها برای ساختن چنین بازی‌ای فراهم نبوده یا ذهنیت آن‌ها از پرداخت این ژانر از بازی در همین حد خلاصه می‌شده است. در هر دو صورت، باز هم نمی‌توانم (با وجود صدایشی حرفه‌ای و عالی) گرفتن این جایزه را به خاطر روایت منحصر به فردی که این داستان تعاملی، خالی از آن است درک بکنم. داستان‌های حوزه‌ی کودکان مثل خمیر بازی است؛ هرطوری که بخواهید (در چهارچوبی اخلاقی آموزشی) می‌توانید آن‌ها را شکل بدهید، بدون این که درگیر خیلی از ساختار بندی‌های رایج داستان‌های بزرگسالانه باشید. آن مقدمه‌ی بالایی که گفتم و به ظاهر بی‌ربط به این بازی به نظر می‌آمد، با همین تئوری، خیلی راحت قابل

وصل شدن به قصه‌ی این بازی هم هست؛ طوری که به قصه، بدون دادن پیچیدگی خاصی عمق می‌دهد و سرگرمی و طول روایتش را بیش‌تر می‌کند. مثلاً قارقاری از دروازه‌ی زمان می‌گذرد تا مانع از باز شدن نامه بشود و اشتباه‌ها به زمان دایناسورها می‌رود و با نیاکانش دیدار می‌کند (با کلی زیرقصة و مینی گیم آموزشی علمی برای کودکان). این، فقط یک جنبه از این شکل روایت است که به ذهن من رسید و قطعاً نویسنده‌های بازی اگر قصدش را داشتند به خیلی بهتر از اینش می‌رسیدند؛ و در پایان و باز هم من، آن جایزه را درک نمی‌کنم!

بازی قطعاً می‌توانست طولانی‌تر از این و همراه با گیم پلی متنوع‌تری باشد. بازی، می‌توانست در کنار تعریف داستانش، یک سری مکانیک سرگرم‌کننده هم به بازی اضافه بکند؛ اتفاقی که فقط یک‌بار رخ می‌دهد و آن هم پیدا کردن اشیاء و قرار دادنشان در جای مناسب است. درحالی که می‌شد خیلی راحت از چند روش و طراحی مرحله‌ی مختلف در مراحل و سکانس‌های بازی سود برد. مثلاً می‌شد بخش‌هایی از بازی را به یک Hidden Object مفصل بدل کرد (باور بکنید ما بچه‌ها را دست کم می‌گیریم اگر بگوییم مکانیک پیچیده‌تر را درک نخواهند کرد!) یا بخش‌هایی از بازی را به یک Tile-matching Puzzle بدل کرد. یا حتی می‌شد در سکانس‌هایی، بازی کلمه‌ای راه انداخت و به این شکل هم به بازی تنوع بیش‌تری داد و هم طول مدت بازی کردن را کش داد! و البته باید همه‌ی این مکانیک‌های متنوع را براساس شکل داستان و روایت قصه، تنظیم و مرتب کرد.

بازی قارقاری، داستان به شدت سر راستی دارد؛ کلاغ نامه‌رسان جنگل، نامه‌ی خواستگاری آقا خرסה را به فنا می‌دهد و حالا باید راهی برای جبران خطایش پیدا بکند. درست است که داستان برای کودکان نوشته شده ولی باز هم اگر همه چیز را در همین حد و اندازه متوقف بکنیم، کودکان مان را خیلی دست کم گرفته‌ایم. لازم نیست که در یک بازی تعاملی، قصه یک‌سره و سر راست باشد (اتفاقی که این‌جا هم افتاده و به خاطر کم بودن مینی گیم‌ها و سرگرمی‌های تعاملی، یک سهره‌تر و سراسرتر هم به نظر می‌رسد). بازی تعاملی داستان‌گو، یعنی یک بازی که این امکان را به کاربرش می‌دهد که روی قصه تأثیر بگذارد. اثرش روی اجزای محیط، اثری تعیین‌کننده روی روند داستان داشته باشد. خط اصلی قصه را تغییر بدهد و چند پایان برایش ایجاد بکند. وقتی شنیدم این بازی، جایزه‌ی بهترین دستاورد روایت را دریافت کرده، دقیقاً چنین ذهنیتی در مورد بازی پیدا کردم که حتماً داستانش چند پایان دارد و شکل روایتش چند خطی است. اتفاقی که اگر می‌افتاد کودکانی که تجربه‌اش کرده‌اند، بسیار بسیار بیش‌تر دوستش می‌داشتند.



Scan me

5

10

Developer:
Yoozpa

Publisher:
Ario

Release date:
31 July, 2018

Platforms:
PC, Android

Factsheet



MOOGY PUZZLE

نقد بازی پازل موگی

سعید زعفرانی

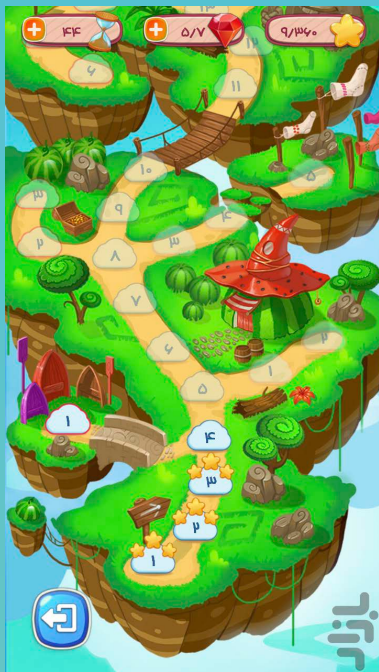
سرمدبیر گیم‌نیوز



فواید هندوانه خواری

پازل موگی

ایراد بعدی این که تعداد الماس‌هایی که برای ورود به یک مرحله خرج می‌کنید، برابر با تعداد الماس‌هایی است که در صورت موفقیت حداکثری در آن مرحله به‌دست خواهید آورد. این عدم تعادل، کاری می‌کند که رفته‌رفته ورود به مراحل جدید و یا حتی تکرار آن‌ها در صورت عدم کسب امتیاز یا ستاره‌ی کافی، به‌صرفه نباشد و شما در مقاطع زمانی بسیار کوتاهی بتوانید بازی کنید. هم‌چنین خرید الماس به‌صورت مستقیم ممکن نیست و شما باید ابتدا آیتم دیگری خریداری کنید تا بتوانید با تبدیل آن‌ها به الماس، بازی را ادامه دهید. در کنار این‌ها، برای بازی کردن با هر تعداد الماس، نیاز به اتصال به اینترنت دارید که درحالی‌که بازی واقعا نیازمند اتصال دائمی به اینترنت نیست، آن را به یک بازی فقط آنلاین تبدیل می‌کند. این اشتباه باعث می‌شود زمانی که دسترسی به اینترنت ندارید نتوانید با پازل موگی سرگرم شوید و زمانی که اینترنت در دسترس هست، به مرور شبکه‌های اجتماعی خود پردازید و کاملاً از بازی غافل باشید.



عدم توجه کافی به جزئیات ارائه‌ی یک طرح خوب در سبک معمایی و جورچین، کاری کرده تا بازی پازل موگی با وجود طراحی مراحل خوب و چالش‌های متنوع، موفق به باقی ماندن در میان بازی‌های نصب شده روی گوشی کاربر برای مدتی طولانی‌تر از یک هفته نشود. این ایرادات حتی به قدری بازی را تحت تأثیر قرار می‌دهند که دیگر برای سنجش آن، نیازی به توجه به تغییر نکردن طراحی پس از تغییر فصل‌های بازی هم نخواهیم داشت.

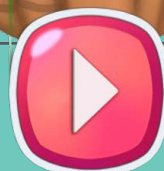
در فواید خوردن میوه‌ی هندوانه، مواردی آمده است که می‌توان در یک یا دو خط آن‌ها را خلاصه کرد. اولاً که عمده‌ی این ماده را آب تشکیل می‌دهد و مابقی قند است و ویتامین. هندوانه در فصل گرما، مخصوصاً زمانی که خنک خورده شود، متعادل‌کننده‌ی دمای بدن است و از گرمادگی و کمبود آب جلوگیری می‌کند و نیز مرتفع‌کننده‌ی عطش است. با این حال، هندوانه خوردن برای همه هم به این سادگی نیست و برای برخی مصائبی هم دارد. در این موارد، احیاناً خوردن هندوانه موجب تقویت هوش به روش تمرین حل مسئله هم می‌شود.

«پازل موگی» یک بازی معمولی حل معما است که مطابق فرمول‌های مرسوم از مراحل اصلی و فرعی (چالش‌ها) برخوردار است. در این بازی، شما باید راه را برای هندوانه باز کنید تا به سوی موگی روانه شود. ساختار پازل‌های بازی، نه چندان خلاقانه و البته چالش‌برانگیز است. در مدتی که بازی می‌کنید احتمالاً پازل‌ها کم‌ترین آزار را به شما می‌رسانند و سختی برخی از آن‌ها به حدی هست که شما پس از فائق آمدن بر آن‌ها، نفسی از سر رضایت بکشید.

اما بازی پازل موگی به دو بخش ساختار و ارائه تقسیم می‌شود. در بخش ارائه، پازل موگی قدرت چندانی ندارد، اگرچه می‌توان برای مدتی، این ایرادات را به استحکام موجود در ساختار آن بخشید و با آن سرگرم ماند. با این حال، با ادامه‌دار شدن روند مواجهه با ایرادات بازی در ارائه، بازی‌کننده کم‌کم دلسرد می‌شود و ممکن است بازی را خیلی زودتر از آن‌که حقش است کنار بگذارد. مخصوصاً این که مراحل بازی با شیب معقولی دشوارتر می‌شوند و گرفتن ستاره‌ها به همان میزان سخت‌تر، و در نتیجه رسیدن به مراحل جدید بازی، اندکی دور از دسترس می‌شود.

اما این مشکلات کدام‌اند؟ اولاً این که بازی هر لحظه که دلش بخواهد یک تبلیغ نمایان می‌کند. این یعنی شما همواره بدون هیچ اعلام قبلی در معرض چیزی هستید که برای آن آمادگی ندارید. جدای از این که این نوع تبلیغات چقدر ثمر می‌دهد، تجربه‌ی

کاربری که در این بازی‌ها یکی از اصول مهم و اساسی است به راحتی تخریب می‌شود. نشان دادن تبلیغات در بازی، پس از اتمام یک مرحله، احتمالاً گزینه‌ی بهتری برای بهبود تجربه‌ی کاربری بازی بود.





البته روان بودن روند بازی، سبب شده تا از نظر کنترلی به مشکلی نخورید و همیشه تنها دلیل شما سختی بازی و موانع باشد. ساختار مراحل و طراحی آن‌ها به درستی چینش شده و باعث شده تا تخم مرغ به یک بازی پلتفرمر جذاب و البته نسبتاً سخت موبایلی تبدیل شود.



جدا از گیم‌پلی بازی، از منظر گرافیکی و طراحی محیط هم خوب ظاهر شده است. هر مرحله، طراحی خاص خودش را دارد و همین موضوع باعث شده تا غیر از تغییر در گیم‌پلی و سختی بازی، از نظر ظاهری نیز تغییرات را شاهد باشیم و بازی دچار تکرار نشود. از منظر فنی نیز بازی مشکل خاصی ندارد که بخواهد خللی ایجاد کند و می‌توان گفت با یک اثر استاندارد موبایلی روبه‌رو هستیم. تعداد مراحل، گرافیک، روند بازی و چالش‌هایی که در طول هر مرحله با آن‌ها روبه‌رو می‌شویم باعث شده تا تخم مرغ به بازی موفق‌تری تبدیل شود. البته این اثر می‌توانست بهتر از این‌ها هم ظاهر شود؛ اگر برخی موارد، مثل به‌دست آوردن

سکه‌ها و استفاده از آن‌ها و حتی ویدیوهای تبلیغاتی درون بازی، به نحو بهتری مدیریت می‌شدند با اثر به مراتب بهتری طرف بودیم. ولی با تمامی این اوصاف، تخم مرغ، عنوانی است که ارزش تجربه را دارد.



سپهر ترابی

مدیر مسئول بازینامه



فرار تخم مرغی!

The Tokhme Morph 2

راستش را بخواهید در این مدت، بازی موبایل کم ندیده‌ایم! یا به عبارتی بهتر است بگوییم بازی موبایل ایرانی کم ندیده‌ایم. صنعت بازی‌سازی ما عملاً موبایل‌زده (!) شده و اکثر بازی‌سازها صرفاً به دنبال ساخت بازی موبایل می‌روند. البته این موضوع در برخی موارد خوب است. مثلاً لازم نیست مثل گذشته هر تیم یا گروهی که می‌خواهد بازی‌سازی کند به سراغ ساخت یک بازی سنگین برای رایانه‌های شخصی برود. یا حتی بازی‌های موبایل به ما و البته خیلی از بازی‌سازها نشان داد که لازم نیست برای بازی خود حتماً گرافیک پر زرق و برقی آماده کنند. فقط کافی است تا خلاقیت و سرگرمی را چاشنی کار کنند تا همه چیز به بهترین نحو ممکن جلو برود. بازی «تخم مرغ» هم دقیقاً چنین فرمولی را پیش گرفته است. یک بازی در عین حال ساده ولی سرگرم‌کننده و جذاب.

بازی، شما را در نقش یک تخم مرغ قرار می‌دهد که برای نجات جان خودتان و البته مادرتان تلاش کنید. داستان بازی دقیقاً همین است که گفتیم. نه کم‌تر و نه بیش‌تر. البته برای یک بازی موبایلی در این سبک داستانی، بیش‌تر از این نیز توقع نمی‌رود. به کمک دکمه‌هایی که در سمت چپ صفحه وجود دارد می‌توانید تخم مرغ را حرکت دهید و با کمک دکمه‌ای که در سمت راست صفحه قرار دارد نیز می‌توانید بپرید. تخم مرغ با همین سه دکمه و حرکات ساده، گیم‌پلی به شدت جذابی خلق کرده که ساعت‌ها شما را درگیر خودش می‌کند. تخم مرغ از بازی‌های مختلفی الگو گرفته و این الگوگیری را به خوبی پیاده‌سازی کرده است. در طول مراحل با چالش‌های متعددی روبه‌رو می‌شوید و برای به اتمام رساندن هر مرحله، تقریباً کار خیلی سختی در پیش دارید. در هر مرحله به فراخور محیطی که طراحی شده، موانع زیادی وجود دارد که باید از آن‌ها گذر کنید؛ از تیغ‌هایی که در یک زمان‌بندی مشخص به سمت شما پرتاب می‌شوند تا تله‌هایی که در طول مسیر هستند.



بازی‌سازهای موفق

تارخ ترهنده

دبیر تحریریه دنیای بازی



بازی‌سازهای موفق چه کسانی هستند؟

بخش سوم

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 به‌ت‌هایی می‌سازند برای پرستش و نمود نظرات و علایق خودشان. این ناگهانی، از دید ما و مخاطب است که اتفاق می‌افتد؛ ولی در واقع، هیچ کدام 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 باشند و بسیاری از شب‌ها را بدون چشم بر هم گذاشتن به روز رسانده باشند. در قسمت دوم این مجموعه مقالات، چهار بازی‌ساز موفق و صاحب‌سبک را معرفی کردیم و از چگونگی خلق اثر ناگهانی‌شان گفتیم. بازی‌سازان معرفی شده در قسمت دوم پیش از این که در نقش خالق یک اثر ظاهر شوند، در نقش‌های دیگری چون برنامه‌نویس و انیماتور، مشغول کار روی پروژه‌های بازی‌سازی بودند. در این قسمت، قرار است پیش‌تر، خالقان یا همان مدیران نوآوری را معرفی کنیم که پیش از این که در خلق آثار، طراحی و ایده‌پردازی آن‌ها مشغول باشند، موسسان یک الی چند استودیو و آغازکننده‌های کسب و کار هستند.

دیوید جفی (David Jaffe)

اثر ناگهانی: God of War

تحصیلات: دوره دبیرستان

سال آغاز به کار: ۱۹۹۳ میلادی



با این که علاقه او به کارگردانی و فیلم‌نامه‌نویسی بود و برای قبول شدن در دانشکده هنرهای سینمایی دانشگاه کالیفرنیا نیز اقدام کرد، اما هیچ‌وقت توسط دانشگاه پذیرفته نشد و کار خودش را به‌عنوان طراح و کارگردان بازی‌های ویدیویی از سر گرفت. در واقع، پیش از این که او در اولین پروژه کاری‌اش یعنی اولین Twisted Metal نقش خالق و ایده‌پرداز را بازی کند، از طریق تست بازی Mickey Mania به بدنه صنعت بازی راه پیدا کرد. او در آینده، سری Twisted Metal را متحول و بسیار پرتعداد کرد، اما چیز دیگری جز خدای جنگ را نمی‌توان به‌عنوان اثر ناگهانی او در نظر گرفت. در ساخت اولین خدای جنگ، او در نقش طراح یا گیم دیزاینر روی این بازی کار کرد و سپس در ساخت دومین قسمت در نقش مدیر نوآوری پروژه ظاهر شد. در هر بخش از ساخت و طراحی بازی که به ذهن‌تان می‌رسد، جفی در آن بخش برای خلق و تولید فرنچایز

GOD OF WAR



خدای جنگ نقشی داشته و رسماً جزو خالقان این مجموعه پرتعداد شناخته می‌شود. او در سال ۲۰۰۷، استودیوی Eat Sleep Play را تأسیس کرد و چند عنوان فرعی از سری Twisted Metal و چند بازی موبایل را منتشر کرد. استودیوی تازه تأسیس او، سال گذشته تعطیل شد و اولین بازی بلندپروازانه‌اش نیز لغو شد. باید دید آینده چه چیزی برای او در چنته دارد.

جیسون روبین (Jason Rubin)

اثر ناگهانی: Crash Bandicoot

تحصیلات: کارشناسی علوم اقتصاد

سال آغاز به کار: ۱۹۸۴ میلادی



احتمالاً بسیاری از طرفداران بازی‌های انحصاری سونی، چون آنچارتد و The Last of Us او را نمی‌شناسند، اما اگر شما هم جزو طرفداران استودیوی Naughty Dog هستید و با بازی‌های آن خاطره دارید، باید بدانید که جیسون روبین، مؤسس این استودیو بود که در سال ۲۰۰۱ این استودیو را به شرکت سونی فروخت. تأسیس یک استودیو با لقبی جالب توجه برای موفقیت کسب و کار یک خالق و بازی‌ساز در صنعت بازی کافی نیست و باید با ایده‌های ناب و عناوین خاص به آن لقب خاص، هویت بخشید. جیسون به‌همراه دوست دوران بچگی‌اش، یعنی اندی گوین از نوجوانی مشغول به ایده‌پردازی و ساخت بازی‌های ویدیویی شدند و اولین کاری که تحت عنوان استودیوی ناتانی داگ با سرمایه‌گذاری شرکت سونی منتشر کردند، کرش بندیکوت بود. علاوه بر کرش، Jak and Daxter نیز اثر دیگری است که روبین خالق آن بوده، اما کرش را اثر ناگهانی او به‌حساب می‌آوریم. کرش هنوز هم که هنوز است، بازی فوق‌العاده سرگرم‌کننده و نابی است، اما چرا؟ هیچ مکانیک و طراحی پیچیده‌ای در کرش نمی‌بینید، جز خلاقیت‌های جزئی

و دقت عمل بسیار در طراحی مراحل که باعث می‌شود شما نیز در پیشروی خود در بازی دقیق باشید؛ زیرا با یک پرش حساب نشده و یک عقب یا جلو کردن سهوی، یا در چاله می‌افتید و می‌بایست از اول شروع کنید، یا یک جان اضافه‌تان را از دست می‌دهید.



CRASH BANDICOOT

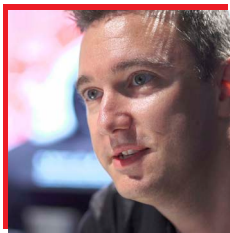
بازی‌سازهای موفق

پتریس دیزیل (Patrice Desilets)

اثر ناگهانی: Assassin's Creed

تحصیلات: کارشناسی مطالعات سینمایی

سال آغاز به کار: ۱۹۹۸ میلادی



اشتینگ هدلوند (Stieg Hedlund)

اثر ناگهانی: Diablo II

تحصیلات: کارشناسی هنرهای زیبا

سال آغاز به کار: ۱۹۸۷ میلادی



می‌توان گفت نام او با نام سری اسسینز کرید گره خورده و اثر ناگهانی او را نیز همین بازی انتخاب کرده‌ایم، ولی جالب است بدانید به‌جز کارگردانی، ایده‌پردازی و نویسندگی اولین، دومین و نسخه برادرهود AC، او کارگردان یا مدیر نوآوری اولین قسمت سه‌گانه شاهزاده پارسی یعنی Prince of Persia: The Sands of Time نیز بوده است. خلاقیت او در نگارش، روایت و به‌تصویر کشیدن داستان‌ها و ایده‌های نو و گره زدن بخش هنری بازی با المان‌های خاص گیم‌پلی آن، همیشه باعث شده تا او دارای کارنامه‌ای نه‌چندان شلوغ، اما باکیفیت از بازی‌هایی که تجربه‌هایی مثال‌زدنی به ارمغان آورده‌اند، باشد. او در سال ۲۰۱۴، استودیوی Panache Digital Games را تأسیس کرد که از همان سال، تاکنون در حال توسعه پروژه‌ای تحت عنوان Ancestors: The Humankind Odyssey است.

Ancestors متمرکز بر ژانر بقا ساخته شده و شما را در نقش جد انسان‌ها (براساس نظریه داروین) در ۱۰ میلیون سال پیش روی زمین رها می‌کند و وظیفه‌تان نیز زنده ماندن است.



اگر روزی کسی از شما خواست یکی از باتجربه‌ترین طراحان صنعت بازی را نام ببرید، کافی است بگویید اشتینگ هدلوند و سپس خلاصه‌ای از همین متن را برای‌شان تعریف کنید. او تقریباً در هر سبک بازی که فکر کنید تجربه طراحی، نویسندگی و کارگردانی دارد؛ از طراحی ایده درخشانی چون Comix Zone گرفته تا کارگردانی چند قسمتی از Rainbow Six. جالب است بدانید که او از ۱۶ سالگی شروع به طراحی بازی کرد و در ابتدا، بازی‌های نقش-آفرینی رومیزی چون Dungeons & Dragons طراحی می‌کرد. با وجود این که هدلوند، کارنامه پری را از کار روی انواع و اقسام بازی‌ها دارد، اما اثر ناگهانی او بی‌شک دیابلو ۲ است، عنوانی که هنوز هم جزو برترین و پرفروش‌ترین بازی‌های پلتفرم PC است. او خالق دیابلو نیست، اما در طراحی آن و به اوج رساندن پتانسیل‌اش در تعریف دوباره سبک نقش-آفرینی (RPG) و المان‌هایی چون درخت مهارت و طراحی انواع کلاس‌ها، نقش به‌سزایی داشته است. دیابلو را در کل، می‌توان تلفیقی از المان‌های نقش-آفرینی Warcraft، المان‌های فضا سازی و دیداری DOOM و المان استراتژی و مبارزه‌ای X-COM دانست. او در سال ۲۰۰۸، شرکت Turpitude را تأسیس کرد که طی چهار سال تا سال ۲۰۱۲ این شرکت تماماً روی طراحی گیم‌پلی نوآورانه و مشاوره برای طراحی این بخش به دیگر بازی‌سازها فعالیت می‌کرد.

DIABLO





علی گلدانی

کارشناسی مهندسی کامپیوتر



فداکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به سود بازی‌سازان

گزارشی بر حاشیه‌های هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران

برتر، جوی خشک و به دور از فضای واقعی صنعت پر از هیاهوی گیم را در محل برگزاری حاکم کرده بود که همگی این‌ها دلایلی شد که اعتراض شدید گیمرها، بازی‌سازان و اصحاب رسانه جامانده از مدعوین را با خود همراه داشته باشد.

از همین رو، پای صحبت‌های **محمد حاجی میرزایی، دبیر جشنواره** می‌نشینیم تا کمی در مورد تغییرات این رویداد برآیمان بگویید:

«در جشنواره امسال، دو تغییر عمده را دنبالش بودیم؛ مورد اول به‌وجود آمدن ساختار آکادمی داوری بود که امیدواریم با اصلاح مشکلات، حفظ کلونی حاضر، تقویت و افزایش اعضا در ساختار موجود و البته نظارت اعضا بر عملکرد جشنواره بتوانیم اتفاقات بهتری را در آینده داشته باشیم. اما مورد دیگر، هزینه‌های جشنواره بود که به کم‌تر از نصف رسید، ولی در کنار آن سعی کردیم تقریباً مورد خاصی از واجبات جشنواره را کم نکنیم. از دبیرخانه گرفته تا داوری و ویدیوهای تولید شده و دیگر مسائل جشنواره که بدون تغییر باقی ماند، ولی مواردی همچون دکور خاص و سالن بزرگ و یا ارکستر ملی را از برنامه حذف کردیم و علت آن، وضعیت نامناسب بازی‌سازان کشورمان بود و مشاهده کردیم که بازی‌سازان به حمایت مالی بیش‌تری نیاز دارند و اگر ما هزینه‌هایی چون دکور برنامه و یا دیگر موارد را به خود بازی‌سازان منتخب در قالب جوایز بدهیم، این تیم‌ها با همان پول می‌توانند بازی خود را تقویت کنند و سال‌های آتی نیز با قدرت بیش‌تری در جشنواره حاضر شوند و در نگاه بلند مدت، این مهم می‌تواند به ساختار و کیفیت گیم کشورمان نیز کمک کند و این افزایش جوایز در هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران در سال جاری در میان جشنواره‌های برگزار شده منحصربه‌فرد بوده و تقریباً تمامی آن‌ها با توجه به نوسانات قیمت، سعی در حفظ ساختار برگزاری داشته‌اند و از جوایز خود کاسته‌اند، ولی روی هم رفته ما در بنیاد علاقه‌مندیم که بتوانیم با جذب حمایت‌ها، جشنواره را در سال‌های آتی در سالی بزرگ‌تر و مراسمی مجلل‌تر داشته باشیم.»

مراسم انتخاب برترین بازی سال ایران، امسال نه تنها در نام جشنواره، بلکه در ماهیت آن نیز تغییرات قابل توجهی داشت. پس از برگزاری هفت دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، دوره هشتم در واپسین روزهای سال ۱۳۹۷ و در تاریخ ۲۰ اسفندماه با نام جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران به ایستگاه هشتم رسید.

جشنواره هشتم، علاوه بر تغییر نام رویداد که یکی از نقاط مثبت اتفاقات موجود به شمار می‌آمد، به واسطه تغییر در روند برگزاری آن، از ابتدا با حاشیه‌هایی همراه بود که به اختصار به آن‌ها می‌پردازیم.

یکی از مشکلات موجود در تمامی ادوار جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، نحوه‌ی داوری آثار و معرفی نفرات برتر در آن بوده است؛ اما برخلاف دوره‌های پیشین که ۱۳ عضو هیئت داوران توسط دبیر جشنواره انتخاب می‌شدند، در این دوره، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با معرفی و به کارگیری آکادمی داوری جشنواره بازی‌های ویدیویی، قدم محکمی در راستای کم کردن حرف و حدیث‌های موجود در روند داوری رویداد برداشت؛ به‌صورتی که در این آکادمی، برندگان غزال‌های زرین در دوره‌های قبلی و هم‌چنین جمعی از اصحاب رسانه، حق اظهار نظر و رأی در مورد برندگان همای زرین در هشتمین جشنواره را داشتند که علی‌رغم نقدها و مشکلات موجود در مورد آکادمی داوری، شفاف‌سازی انتخاب برترین بازی‌ها و افزایش تعداد داوران که از طیف‌های مختلف بودند، بیش از هر چیزی اعتماد به روند انتخاب بازی‌های منتخب را برای مخاطبان نشان می‌داد که البته با در نظر گرفتن، به‌روز و اضافه شدن اعضای جدید در آکادمی در سال‌های آتی و حق عضویت مادام‌العمر برای اعضای آکادمی باید به پیشرفت سطح کیفی جشنواره در سال‌های آتی امیدوار ماند.

اما اکثر حاشیه‌ها مربوط به شب برگزاری اختتامیه این رویداد بود؛ جایی که با اولین نگاه، رویداد از لحاظ ظاهری در حد و اندازه یک جشنواره معتبر ملی به چشم نمی‌آمد و رنگ و بویی از گیم نیز در آن دیده نمی‌شد و برگزاری رویداد در پشت درب‌های بسته و تنها حضور حدود به ۲۰۰ نفر (مدعو) در محل برگزاری و البته نداشتن هیچ اتفاق ویژه‌ای جز اعلام نفرات





از لحاظ فنی، تیم‌شان به‌خوبی رشد کند و مفاهیم را به‌خوبی یاد بگیرند ولی از تحلیل وضعیت بازار و شناخت کافی از علاقه بازیکنان غافل نشوند و سعی کنند از افراد متخصص در این حوزه بهره ببرند.»

مسعود عسگری، مدیرعامل شرکت باران رویا و طراح بازی هزار داستان: شهزاد (برنده جایزه بهترین بازی سال از نگاه مردم)

«در ابتدای کار برای ساخت بازی از بازی‌های بزرگ شروع نکنند و باید از یک بازی کوچک‌تر شروع کرد و سپس سمت بازی‌های بزرگ‌تر رفت. برای مثال، ما در مرحله طراحی و ساخت بازی چهارم خود به سمت یک بازی کلماتی رفته‌ایم و کماکان فضا را برای کار کردن در این سبک بازی از لحاظ ابعاد کار، مناسب می‌بینیم. به نظر من، تیم‌های تازه وارد در ابتدا با ساخت یک بازی ساده سعی کنند شناخت درستی از بازار و تمایلات مردم از سبک بازی‌ها را به‌دست آورند.»

رضا عباسی، مدیر مارکتینگ تیم کویز آو کینگز (برنده جایزه بهترین به‌روزرسانی)

«اول این که اگر به کارتان ایمان دارید، اصلاً نگران شکست‌ها نباشید و از این که شکست می‌خورید، هراسی نداشته باشید و اصلاً ناامید نشوید. ما هم در مجموعه کویز آو کینگز، بارها شکست‌های بدی خورده‌ایم ولی با کسب تجربه از این شکست‌ها، با قدرت بیش‌تری به کارمان ادامه داده‌ایم و شما هم اگر به کارتان ایمان دارید، حتماً به راهنمان ادامه دهید. مورد دیگر نیز در مورد مارکتینگ است که متأسفانه در کشورمان خیلی به آن توجه نمی‌شود و به همین واسطه به‌تمامی کسانی که در این حوزه هستند و یا در استودیوی بازی‌سازی فعالیت می‌کنند، توصیه می‌کنم این مورد را بیش‌تر جدی بگیرند و روی این موضوع بیش‌تر کار کنند که مطمئناً نتیجه‌ی فعالیت خود را خواهند دید.»

کلام آخر:

هشتمین جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران با تغییرات بسیاری به اتمام رسید و امیدواریم راهی که مسئولین در بنیاد پیش گرفته‌اند با اصلاح مشکلات در یک خرد جمعی به نتیجه مطلوب‌تری در نهمین جشنواره (در صورت برگزاری) برسد.

با توجه به صحبت‌های محمد حاجی میرزایی، می‌توان به این نتیجه رسید که بنیاد با ریسک تغییر رویه برگزاری جشنواره هشتم و به جان خریدن تمامی انتقادات و حرف‌های حق یا ناحق در مورد فعالیت‌های خود، با نگاهی بلند، نیت پاک خود را نشان داده و حمایت خاص خود را از بازی‌سازان ایرانی اعلام داشته است.

اتفاق جالب دیگری که در جشنواره هشتم، شاهد آن بودیم، انتخاب بازی سال بود که برای اولین بار، دو بازی منتخب در جشنواره داشتیم که این مهم، گویای پیشرفت سطح بازی‌ها نسبت به دوره‌ی قبلی است. در نهایت نیز داوران با اعلام دو بازی «سرگذشت» و «آنسوی باران» به‌عنوان بازی‌های برتر سال، پرونده جشنواره هشتم را بستند.

در همین راستا، صحبت کوتاهی با فرزام ملک آرا، داور بخش فنی جشنواره داشتیم و از او خواستیم توصیه‌ای برای بازی‌سازان و به‌خصوص فعالین در بخش فنی، جهت بهبود وضعیت بازی‌هایشان داشته باشند که در ادامه می‌خوانیم:

«به نظر من بازی‌ای خوب است که بتوان آن را روان بازی کرد و این در صورتی عملیاتی می‌شود که بخش فنی در خدمت جریان بازی باشد، چرا که هیچ‌کس کار فنی را نمی‌تواند ببیند، ولی می‌توان گفت که مهم‌ترین قسمت در تیم‌های بازی‌سازی، بخش‌های فنی آن هستند و به جرأت می‌توان گفت که از تمامی ۷۰ یا ۸۰ درصد پروژه‌های شکست خورده استارت‌آپی، حدود به ۹۰ درصد آن‌ها به‌علت مشکلات فنی شکست می‌خورند و به همین دلیل است که تعداد بازی‌هایی که وارد بازار می‌شوند، بسیار کم‌تر از تعداد بازی‌هایی هستند که استارت می‌خورند.»

در ادامه نیز با سه تن از نفرات برتر در جشنواره هشتم صحبتی داشته‌ایم که به بیان تجربیات خود در تولید بازی پرداخته‌اند:

آریا اسرافیلیان، مدیرعامل استودیوی راسپینا و طراح بازی سرگذشت (برنده جایزه بهترین بازی سال)

«افرادی که می‌خواهند وارد این حرفه شوند باید خیلی عاشق کارشان باشند، چرا که در مراحل ابتدایی، شاید نتوانند نتیجه‌ی دلخواهشان را بگیرند ولی با توجه به منابع خیلی خوبی که امروزه در اینترنت در اختیار عموم است، می‌توانند به‌خوبی رشد کنند، ولی باید حواسشان باشد که شاید

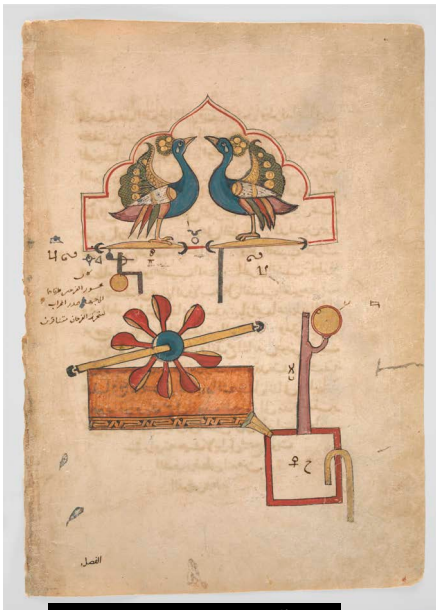






سید جواد وثوق حسینی

کارشناسی ارشد آموزش زبان انگلیسی



ساعت آبی طراحی شده توسط بدیع الزمان جزری.

در قرون وسطی نیز فعالیت‌هایی در زمینه ساخت آدم‌های مکانیکی صورت گرفت و نمونه‌های بسیاری ساخته شدند که ساختاری مشابه با ساختار متداول ساعت‌های مکانیکی آن زمان داشتند. لئوناردو داوینچی (Leonardo Da Vinci) در رابطه با آدم‌های مکانیکی، نکات بسیاری را در دفترچه یادداشت شخصی خود ثبت کرده است. شواهدی متحرک از ساخته‌های وی به‌شمار می‌رود.

از دیگر فعالیت‌های صورت

گرفته در حوزه ساخت آدم‌های مکانیکی، ساخت سه عروسک متحرک توسط خانواده ساعت‌ساز ژاکوت دروز (Jaquet-Droz) است. هدف اولیه از ساخت این سه عروسک متحرک، جلب مشتری برای شرکت ساعت‌سازی بود. این سه عروسک، بین سال‌های ۱۷۶۸ تا ۱۷۷۴ میلادی ساخته شده و هر کدام عملی خاص را انجام می‌دادند. این سه عروسک، عبارتند از عروسک نویسنده که قادر به نوشتن متن بود، عروسک طراح که قادر به ترسیم دو طرح بر روی کاغذ بود و عروسک نوازنده که می‌توانست دست به نواختن موسیقی بزند. این سه عروسک، ساختاری شبیه به ساعت‌های مکانیکی داشتند و از مجموعه بسیار زیادی از چرخ‌دنده‌ها تشکیل شده بودند.

این مقاله سعی بر این دارد تا با زبانی بسیار ساده به نحوه شکل‌گیری هوش مصنوعی و کاربرد آن در بازی‌های ویدیویی بپردازد.

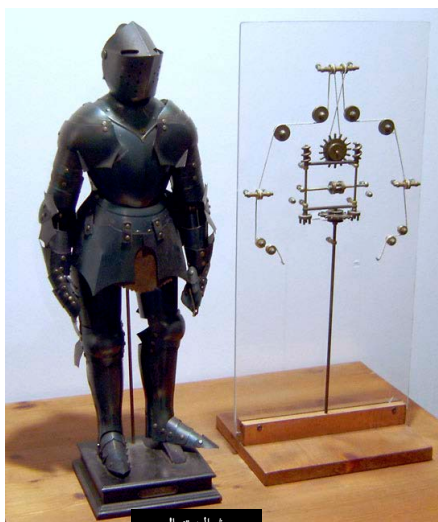
«آدم آهنی‌ها در حال حمله به شهر هستند. ساکنین شهر در جای جای آن، سنگر گرفته و مشغول دفاع از شهر در برابر آدم آهنی‌ها هستند. نبرد سخت و نفس‌گیری در گرفته و دود و آتش، همه جا را فراگرفته است.» این تصویری است که بسیاری از ما آن را در فیلم‌های علمی تخیلی دیده‌ایم. هنگامی که صحبت از هوش مصنوعی (Artificial Intelligence) می‌شود معمولاً به یاد آدم آهنی‌ها و دیگر عوامل مخربی می‌افتیم که سعی بر نابودی و سلطه بر نسل بشر دارند. اما آیا واقعاً هوش مصنوعی چنین است؟ اگر چنین است پس چرا دانشمندان و محققین، سعی بر بهبود و پیشرفت آن دارند؟ کاربرد هوش مصنوعی در بازی‌های ویدیویی به چه صورت است؟ و سوال‌های بسیار دیگر.

هوش مصنوعی چیست؟

هوش مصنوعی بحث جدیدی نیست و مدت‌هاست که وارد زندگی انسان شده و در بسیاری از موارد به کمک ما آمده است. هوش مصنوعی، آن عامل هوشمندی است که می‌تواند در قالب‌های مختلفی مثل مرورگر اینترنتی، تجهیزات تشخیص بیماری، ابزار تشخیص پلاک خودرو، تشخیص گفتار انسان از روی حرکت لب‌ها، رنگی کردن عکس‌ها و فیلم‌های قدیمی، و همین‌طور بازی‌های ویدیویی مورد استفاده قرار بگیرد. این عامل هوشمند آنچنان که از نامش پیداست از خود، رفتاری منطقی نشان داده و برای آن عملی که برنامه‌ریزی شده، بازخوردهای صحیح و به‌جایی نشان می‌دهد. هوش مصنوعی می‌تواند در سخت‌افزار و نرم‌افزارهای گوناگون جای گرفته و مورد استفاده قرار بگیرد که البته وظایف و شکل آن در قالب‌های مختلف، متفاوت خواهد بود. هوش مصنوعی هنوز به چنان پیشرفتی نرسیده است که به‌طور کامل و صد در صد مانند انسان عمل کند اما همچنان به پیشرفت آهسته خود ادامه می‌دهد.

تاریخچه

بدیع‌الزمان جزری، از دانشمندان جهان اسلام در سده ششم بود که در حوزه طراحی سازوکارهای هوشمند و خودکار فعالیت داشت. وی ساخت و نحوه کار حدود پنجاه دستگاه از جمله ساعت‌های شمعی، وسایل آبرسانی و دیگر ابزارهای هندسی را در کتاب خود (دانستنی‌هایی در رابطه با ساز و کارهای هوشمند) شرح داده است. همین‌طور وی، دست به طراحی مجموعه‌ای از آدم‌های مکانیکی زده است که با نیروی آب کار می‌کردند. به جرأت می‌توان گفت که بدیع‌الزمان جزری در زمره اولین مهندسانی بوده که در حوزه رباتیک فعالیت داشته است. حتی امروز، آثار تحقیقات وی در بسیاری از صنایع مشاهده می‌شود.



شواهد تنها!

تا سال ۱۹۵۶ میلادی، اسامی خاصی مانند ماشین‌های متفکر، نظریه ماشین‌های خودکار و پردازش اطلاعات پیچیده برای هوش مصنوعی استفاده می‌شد. به دلیل پراکندگی افکار و نظریه‌های محققین، در تابستان ۱۹۵۶ میلادی، کارگاهی در کالج دارتموث (Dartmouth) برگزار شد و گروهی از محققین و ریاضی‌دانان گردهم آمدند تا در رابطه با هوش مصنوعی به یک هماهنگی و جمع‌بندی کلی برسند؛ و در این زمان بود که نام هوش مصنوعی برای این عامل به کار رفت. در این کارگاه، این مطلب مطرح شد که هر جنبه‌ای از یادگیری یا هر نوع ویژگی مربوط به هوش می‌تواند به‌طور دقیق برای ماشین شرح داده شود تا بتواند آن را شبیه‌سازی کند. همین‌طور در این کارگاه، چند بعد از هوش مصنوعی مطرح شد که برخی از آن‌ها به شرح زیر هستند:

۱ رایانه‌های خودکار که درجه بالاتری از توانایی ذهن انسان را شبیه‌سازی کنند

۲ چگونه می‌توان یک رایانه را برای استفاده زبانی، برنامه‌نویسی کرد

۳ شبکه‌های نورونی و چیدمان آن‌ها

۴ نظریه اندازه محاسبات جهت سنجش میزان پیچیدگی یک مشکل

۵ خلاقیت

۶ بهبود عملکرد خود



چرخ‌دنده‌های عروسک نویسنده به گونه‌ای طراحی شده‌اند که دست‌ها را برای نوشتن یک متن صحیح حرکت دهند!

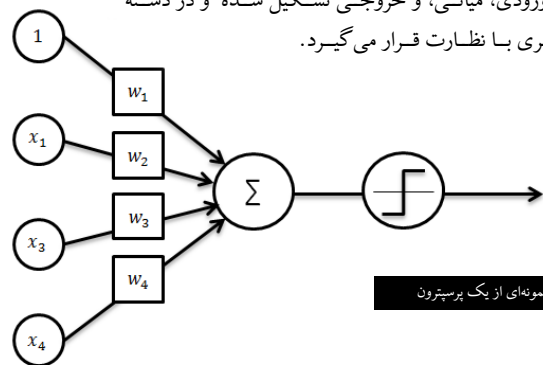
در قرن هجدهم میلادی، بشر هنوز موفق به مهار و استفاده از الکتریسیته نشده و از نرم‌افزار و سخت‌افزار متداول امروزی نشانی نبود. ابزار متداول آن زمان، چرخ‌دنده‌های مکانیکی بودند که با نیروی آب یا نیروی ذخیره شده در فنر کار می‌کردند. پس از آن دوران، در قرن نوزدهم میلادی، بسیاری از محققین تلاش کردند که رایانه‌های مکانیکی را ابداع کرده و ساز و کارهای یادگیری در مغز انسان را کشف کنند. با مهار الکتریسیته در اواخر قرن نوزدهم و ورود به دوران رشد و توسعه علم الکترونیک در ابتدای قرن بیستم، رایانه‌ها توسعه یافته و امکانات بسیاری را برای محققین فراهم کردند. گرچه این امکانات و قابلیت‌ها، دانشمندان و محققین را وارد حوزه‌های جدیدی می‌کرد اما پیشرفت و توسعه در حوزه‌های جدید، بسیار چالش‌برانگیز بود. هوش مصنوعی کم‌کم از شکل آدم‌های مکانیکی عصر صنعتی خارج شده و بیش‌تر، شکل نرم‌افزاری به خود گرفت. در ابتدای قرن بیستم، الگوریتم‌های برنامه‌نویسی گسترش پیدا کرده و در شکل‌دهی به هوش مصنوعی مورد استفاده قرار گرفتند.

در نیمه اول قرن بیستم میلادی با الهام‌گیری از ساختار نورون‌ها در مغز انسان، شبکه عصبی مصنوعی (Artificial Neural Network) به‌عنوان الگوریتم ویژه هوش مصنوعی ابداع شد. شبکه عصبی مصنوعی، رویه ثابتی نداشته و در آن ماشین با تغییر داده‌های ورودی، موارد تازه‌ای را یاد می‌گیرد.

در سال ۱۹۴۳ میلادی، وارن مک کالک (Warren McCulloch) و والتر پیتز (Walter Pitts) یک مدل محاسباتی را برای شبکه‌های عصبی ابداع کرده و آن را مدل منطقی (Threshold Logic) نامیدند. این مدل که بر اساس ریاضیات و الگوریتم‌ها ابداع شده بود، پایه و اساس پیشرفت و توسعه شبکه‌های عصبی را فراهم کرد.

همان‌طور که گفته شد در ابتدای قرن بیستم از الگوریتم‌ها برای تعریف سازوکارهای هوش مصنوعی استفاده می‌شد که البته ساخت و اجرای آن، بسیار وقت‌گیر و زمان‌بر بود.

پس از ارائه طرح‌های اولیه شبکه عصبی مصنوعی، در سال ۱۹۵۷ پرسپترون (Perceptron) ابداع شد. پرسپترون یکی از ساده‌ترین و ابتدایی‌ترین الگوریتم‌های مورد استفاده در هوش مصنوعی است که از سه لایه ورودی، میانی، و خروجی تشکیل شده و در دسته یادگیری با نظارت قرار می‌گیرد.



طبقه‌بندی انواع هوش مصنوعی

الف ماشین‌های واکنش گر (Reactive AI):

ساده‌ترین و پایه‌ای‌ترین نوع از هوش مصنوعی هستند که بر اساس آنچه که از محیط دریافت می‌کنند، عمل کرده و فاقد حافظه برای ذخیره داده‌های قبلی هستند. این مدل از هوش مصنوعی باعث می‌شود که رایانه به‌صورت مستقیم، کنش‌های دنیای خارج را دریافت کرده و بر اساس آن‌ها عمل کند. این مدل از هوش مصنوعی، بیش‌تر تک منظوره بوده و آماده‌سازی آن برای اهداف دیگر، مشکل است. با وجود آنکه ضریب اطمینان این مدل در انجام وظایف خود بالاست، اما نمی‌تواند با پیچیدگی‌های متنوع دنیای خارج مواجه شود.

ب حافظه محدود (Limited Memory):

این نوع از هوش مصنوعی دارای سازوکاری است که به آن کمک می‌کند میزان محدودی از اطلاعات گذشته را برای اعمال خود به‌کار ببرد. با این حال، اطلاعاتی که در این مدل مورد استفاده قرار می‌گیرند، کوتاه مدت بوده و به‌صورت طولانی مدت، ذخیره و دسته‌بندی نمی‌شوند. این اطلاعات تنها به میزانی ذخیره می‌شوند که ماشین بتواند تصمیمات بهتر و مناسب‌تری را اتخاذ کند. از این نمونه می‌توان به اتومبیل‌های خودگردان اشاره کرد.

ج نظریه ذهن (Theory of Mind):

این مدل، توانایی درک افکار و احساسات انسان را داشته و می‌تواند با انسان، وارد تعامل اجتماعی بشود. این درک و دریافت در حوزه روان‌شناسی، روان‌شناسی ذهن نامیده می‌شود. درک احساسات انسان از آنجا اهمیت دارد که براساس آن‌ها، رفتارهای این مدل از هوش مصنوعی تحت تأثیر قرار خواهند گرفت. این مدل، هنوز در حوزه نظری بوده و نمونه‌ای از آن تاکنون ساخته نشده است.

د خودآگاه (Self-Awareness):

آخرین مدل از این گروه هوش مصنوعی، خودآگاه نام دارد که در حقیقت نوع پیشرفته‌ای از نظریه ذهن به‌شمار می‌رود. به جای دسته‌بندی گزینه‌های پیش رو، این مدل می‌تواند به درک صحیحی از خود و دیگران برسد. به‌عبارتی دیگر، احساسات و عکس‌العمل‌های دیگران را می‌تواند با استفاده از اطلاعات گذشته پیش‌بینی کند. این مدل نیز مانند مدل قبلی، هنوز در مرحله نظری بوده و به مرحله اجرا نرسیده است.

به تدریج، رشد و توسعه هوش مصنوعی وارد دوران پر رونقی شد و سرمایه‌گذاری‌های بسیار زیادی در این حوزه انجام شد. دانشگاه‌ها و مراکز تحقیقاتی بسیاری در حال کار بر روی هوش مصنوعی بودند. اشتیاق و علاقه سرمایه‌گذاران و محققین نسبت به هوش مصنوعی تا سال ۱۹۶۹ ادامه داشت تا این‌که در آن سال، کتابی با نام «پرسپترون: مقدمه‌ای بر هندسه محاسباتی» (Perceptron: an Introduction to Computational Geometry) چاپ شد و سبب شد که شک و تردید بسیاری نسبت به عملکرد شبکه‌های عصبی مصنوعی در جامعه محققین به‌وجود بیاید. از سوی دیگر، وعده‌های داده شده توسط محققین به واقعیت تبدیل نشده و محققین با موانع سختی مواجه شده بودند. از این رو در دهه ۱۹۷۰ میلادی، سرمایه‌گذاری در این حوزه، بسیار کاهش یافته و اصطلاحاً دوره زمستان هوش مصنوعی آغاز شد که تا سال ۱۹۸۰ میلادی ادامه داشت. پس از آن دوران، همگام با رشد سخت‌افزاری رایانه‌ها که امکان پردازش پیچیده‌تر داده‌ها را فراهم می‌کردند، این حوزه، توجه متخصصین و سرمایه‌گذاران را به خود جلب کرده و دوباره وارد مسیر رشد و توسعه شد.





واتسون (Watson): یک سامانه رایانه‌ای هوش مصنوعی است که توسط آی بی ام توسعه یافته و می‌تواند به پرسش‌های مطرح شده به زبان طبیعی پاسخ دهد. واتسون ابتدا در سال ۲۰۱۱ توسعه یافت تا به سوالات یک مسابقه تلویزیونی پاسخ دهد. در نهایت، واتسون توانست در این مسابقه، حریفان مشهور خود را که همگی انسان بودند شکست داده و مقام اول را کسب کند. پس از آن در سال ۲۰۱۳ آی بی ام اعلام کرد که نرم افزار واتسون برای تصمیم‌گیری‌های پزشکی در یک مرکز درمان سرطان ریه ارائه شده است.

آلفا گو (AlphaGo): یک نرم‌افزار رایانه‌ای است که برای انجام بازی گو (یک بازی رایج در چین، کره و ژاپن) طراحی شده است. این نرم‌افزار توانست تا سال ۲۰۱۶ بر بسیاری از رقبای خود غلبه کند. الگوریتم مورد استفاده در آلفا گو، ترکیبی از یادگیری ماشین و سازوکارهای جست‌وجوی درختی است.

گرچه هوش مصنوعی هنوز در ابتدای راه خود بوده اما در بسیاری از حوزه‌ها وارد شده است. سرگرمی‌ها و صنعت بازی‌های ویدیویی از جمله حوزه‌هایی هستند که پیشرفت‌های فناوری‌های هر دوره زمانی، آن‌ها را تحت تاثیر خود قرار داده‌اند. از جمله اولین کاربردهای هوش مصنوعی در بازی‌های ویدیویی، بازی شطرنج بود. اما امروزه این کاربرد، شکل گسترده‌تری به خود گرفته و اشکال مختلفی دارد. در شماره بعد به بررسی کاربرد هوش مصنوعی در بازی‌های ویدیویی خواهیم پرداخت.

ادامه دارد...

هوش مصنوعی ضعیف و قوی: معیاری دیگر برای طبقه‌بندی هوش مصنوعی وجود دارد که آن را به دو دسته تقسیم می‌کند.

الف هوش مصنوعی ضعیف (Weak AI): رویکردی در حوزه هوش مصنوعی است که در آن هوش مصنوعی، نمونه‌ای شبیه‌سازی شده از ذهن انسان بوده و تنها می‌تواند وظیفه یا وظایف محدودی را که برای آن تعریف شده است، انجام دهد. مثلاً کاراکتری را در یک بازی ویدیویی در نظر بگیرید که تنها می‌تواند آن دسته از وظایف و اعمالی را انجام دهد که برایش تعریف شده است و از آن فراتر نمی‌رود.

ب هوش مصنوعی قوی (Strong AI): در مقابل هوش مصنوعی ضعیف قرار دارد که می‌تواند وظایف خود را مانند انسان و یا بهتر از آن انجام دهد. البته این ایده، هنوز در حد نظریه بوده و به واقعیت تبدیل نشده است. انسان هنوز در دوران هوش مصنوعی ضعیف به سر می‌برد. از سوی دیگر بسیاری از محققین و دانشمندان نسبت به خطرات بالقوه این نوع از هوش مصنوعی هشدار داده‌اند.

تکنیکی (Singularity):

بسیاری از محققین و فعالان حوزه فناوری به جنبه‌های منفی هوش مصنوعی اشاره کرده و نسبت به خطرات بالقوه آن که ممکن است در آینده، بشر را در معرض خطر قرار دهد، هشدار داده‌اند. از موارد مورد بحث در حوزه هوش مصنوعی، مسئله تکنیکی فناوری است. تکنیکی، فرضیه‌ای است که بیان می‌کند در آینده ممکن است سرعت رشد توسعه فناوری آنچنان افزایش یافته که از کنترل بشر خارج شود. در نتیجه، هوش مصنوعی از هوش بشری فراتر رفته و عواقب غیرقابل پیش‌بینی را برای بشر رقم بزند. در این وضعیت، هوش مصنوعی در علوم مختلف به سطح بسیار بالایی رسیده و از کنترل بشر خارج می‌شود. به همین دلیل، برخی از محققین پیشنهاد می‌کنند که هوش مصنوعی بهتر است تنها در همان سطح ماشین واکنش‌گر توسعه یافته و از آن فراتر نرود.

اما از طرف دیگر، اگر بخواهیم با خوشبینی به پیشرفت و توسعه هوش مصنوعی نگاه کنیم، هوش مصنوعی قدرتمند به جای آنکه بلای جان بشر باشد می‌تواند مسیر رسیدن به یافته‌ها و اکتشافات علمی را بسیار کوتاه‌تر کند. این عامل پیشرفته می‌تواند در بسیاری از حوزه‌های علمی مثل پزشکی، کشاورزی، صنعت، آموزش و بسیاری موارد دیگر موثر عمل کند. خوب یا بد، در حال حاضر نیاز است که تمام مواردی که ممکن است در آینده پیش بیاید شناسایی شده و توسط متخصصین به بحث گذاشته شوند تا این عامل در خدمت بشریت باشد.

نمونه‌های معروف هوش مصنوعی:

دیپ بلو (Deep Blue): نام رایانه‌ای است که شرکت آی بی ام (IBM) آن را ساخته است. این رایانه، توانایی انجام بازی شطرنج را داشته و توانست قهرمان بازی شطرنج، یعنی گری کاسپاروف (Garry Kasparov) را در سال ۱۹۹۷ شکست دهد. این رایانه، توانایی محاسبه ۳۰۰ میلیون حرکت در هر ثانیه را داشت.



الهام کارگر طرزق

کارشناسی مهندسی کامپیوتر



ورود زنان ممنوع

بخش دوم



دونا بیللی (Dona Bailey)

اولین زن طراح بازی‌های آرکید



دونا بیللی در سال ۱۹۸۰ به‌عنوان مهندس در شرکت آتاری شروع به فعالیت کرد. در همین زمان، کارل شو به Activision رفت و دونا بیللی تنها زن طراح بازی در شرکت آتاری بود. دونا بیللی به‌عنوان همکار در طراحی بازی Centipede به اد لاگ (Ed Logg) کمک کرد.

پس از انتشار موفقیت مقطعی آن، بیللی از صنعت بازی‌های ویدیویی ناپدید شد و تنها ۲۶ سال بعد به‌عنوان سخنگوی اصلی در کنفرانس زنان بازی‌های سال ۲۰۰۷ ظاهر شد. بیللی متوجه شد که فشار و انتقاد بیش از حد همکاران مرد او بوده است که وی را از صنعت و تجارت بازی‌ها در این سال‌ها دور نگه داشته است.

امروز، بیللی زنان را ترغیب می‌کند که در پروژه‌های حرفه‌ای بازی‌ها شرکت کنند. او در حال حاضر به‌عنوان یک مربی کالج، دوره‌های متعددی از جمله طراحی بازی را آموزش می‌دهد.

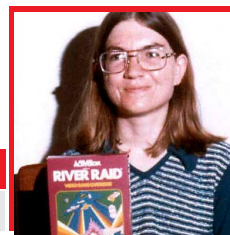


در شماره قبل، پرامون کلیشه‌های جنسیتی در صنعت بازی‌های دیجیتال نوشتیم؛ از سدهای محکمی که در ذهن عموم افراد جامعه نقش بسته که بر عدم مقبولیت کاراکتر، بازیکن و طراحان بازی زن می‌پردازد؛ از قانون نانوشته‌ی ورود زنان ممنوع!

همیشه برای شکستن سدهای محکم، نیاز به اراده‌های پولادین بوده که با جامعه بجنگند و در مسیر خلاف رودخانه حرکت کنند تا حتی که سال‌ها به ناحق از بین رفته را باز پس گیرند. در این شماره می‌خواهیم به معرفی اولین زنان پیشرو در صنعت بازی‌های دیجیتال پردازیم.

کارل شو (Carol Shaw)

اولین زن طراح و برنامه‌نویس بازی



بهترین عنوان برای کارل شو، برنامه‌نویس کامپیوتر است که با همسرش در Activision فعالیت می‌کردند اما سال‌ها قبل، او نام خود را در تاریخ صنعت بازی‌های ویدیویی ثبت کرده است. در سال ۱۹۷۸، او اولین زن طراح و برنامه‌نویس بازی ویدیویی تیک تاک تو (Tic-Tac-Toe) سه‌بعدی برای آتاری ۲۶۰۰ بود.

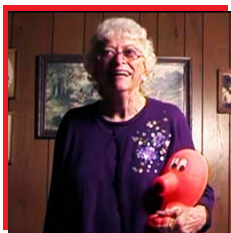
در سال ۱۹۸۳، بازی Happy Trails که کاملاً توسط کارل، طراحی و برنامه‌نویسی شده بود، هم‌زمان با سقوط بازار بازی‌های ویدیویی منتشر شد. زمانی که صنعت بازی‌های ویدیویی در حال افول بود، کارل شو برای مدتی از این صنعت فاصله گرفت اما مجدداً در سال ۱۹۸۸ با بازی River Raid 2 به دنیای بازی‌های کنسول برگشت تا نتیجه کار خود را دریافت کند.

کارل شو و همسرش رالف مرکل (متخصص رمزنگاری و نانوتکنولوژی) بازنشسته شده‌اند.

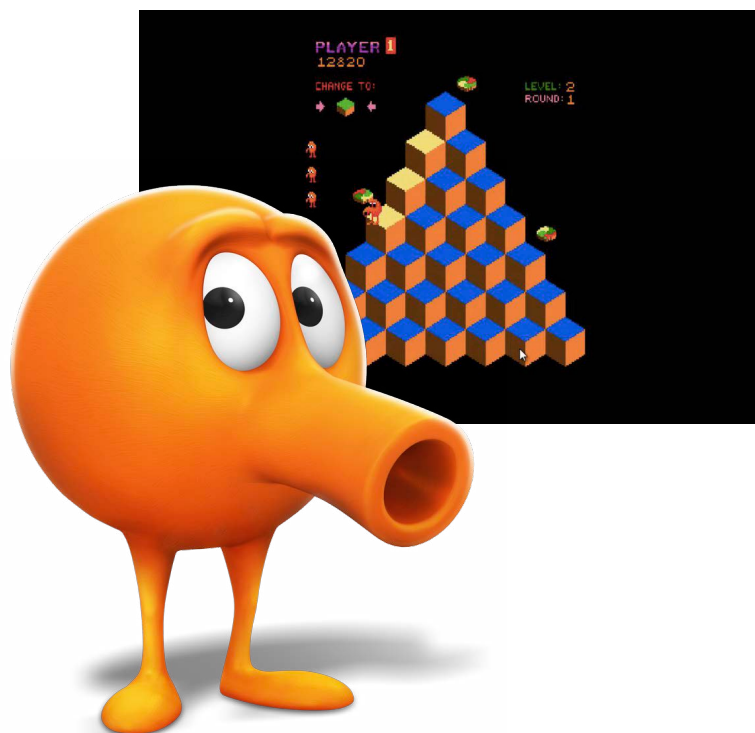


دوريس سلف (Doris Self)

اولین زن و قدیمی‌ترین بازیکن رقابتی جهان



در سن ۵۸ سالگی، دوریس سلف، یکی از اولین بازیکنان زن رقابتی بود که در سال ۱۹۸۳ به بازی مسابقات مجازی بازی‌های ویدیویی وارد شد و رکوردی با نمره بالا برای Q*bert با ۱۱۱۲۳۰۰ امتیاز را شکست. با وجودی که چند سال بعد، رکورد او شکسته شد، اما او به تلاش خود ادامه داد تا برای برنده شدن Q*bert تلاش کند. سلف در مستند King of Kong: Fistful of Quarters برجسته شد، زمانی که Billy Mitchell قهرمان جهان Pac-Man را با ماشین بازی Q*bert معرفی کرد، و سپس سلف ۷۹ ساله خود را مجبور کرد تا دوباره رقابت کند. متأسفانه، در سال ۲۰۰۶، سلف در سن ۸۱ سالگی در یک تصادف، جان خود را از دست داد. اگر چه او دیگر در دنیای بازی نیست اما میراث او در سالن‌های بازی‌های کلاسیک رقابتی باقی خواهد ماند. همان‌طور که مطالعه کردیم در دهه‌های ۷۰ و ۸۰، زمانی که بازار بازی‌های ویدیویی فقط در حال ایجاد بود، زنان مجبور بودند با دشواری‌های زیادی روبه‌رو شوند تا صدای خود را در کسب و کار تحت سلطه مردان قرار دهند. امروزه نیز شاهد تغییرات عمده در این شرایط نیستیم اما به لطف شبکه‌های اجتماعی و آگاه‌سازی زنان از حقوق خود، می‌توان به دهه‌های بعدی امید داشت که زنان با استعداد و انگیزه بتوانند در این صنعت وارد شوند و به علاقه خود بپردازند و فعالیت کنند.



امی بریگز (Amy Briggs)

سازنده اولین بازی ماجراجویی برای دختران



امی بریگز در دنیای بازی، یک بازی ماجراجویی با روایت و قهرمانان به‌طور خاص به مخاطبان زن نشان داد. در سال ۱۹۸۳، بریگز در شرکت بازی‌های متنی Infocom به عنوان تستر کار می‌کرد. مهارت‌های نوشتن قوی و روح گرا او باعث متقاعد کردن کارفرمایان به پیاده‌سازی یک بازی متن محور عاشقانه-ماجراجویی برای دختران با نام Plundered Hearts شد. پس از نوشتن و طراحی Hearts، بریگز در نوشتن Zork Zero و Gamma Force in Pit of a Thousand Screams و طراحی همکاری کرد. بریگز در سال ۱۹۸۸، صنعت بازی را به قصد ادامه تحصیلاتش ترک کرد. در حال حاضر او دارای یک شرکت متخصص در زمینه عوامل انسانی و روان‌شناسی شناختی است و همچنان به نوشتن ادامه می‌دهد.



جین جنسن (Jane Jensen)

نویسنده و طراح بازی ماجراجویی تاریخی



زمانی که روبرتا ویلیامز (Roberta Williams) جایگاهش را ترک کرد، جین جنسن مشعل نوشتن و طراحی بازی‌های باکیفیت بالا ماجراجویی را برداشت و زنده کرد. جین در اوایل دهه ۹۰ میلادی برای ویلیامز کار می‌کرد، جایی که او شروع به کار در خدمات خلاقانه در سیرا (Sierra OnLine) کرد، و در نهایت به نوشتن و طراحی‌هایی مانند King's Quest VI، سری Gabriel Knight و بسیاری دیگر ختم شد. کارهای او در بازی‌های کلاسیک به این‌که چطور داستان و طراحی بازی در ماجراجویی مدرن کلیک در هم تنیده شده‌اند، مدل شده است. جنسن کار خود را در بازی‌های ماجراجویی کامپیوتر با شیوه آگاتا کریستی و عنوان Women's Murder خود ادامه داد. او پروژه رویایی خود، Gray Matter را با Wizardbox توسعه داد و سپس یک استودیوی توسعه بازی جدید به نام Pinkerton Road با شوهرش، رابرت هولمز باز کرد. جنسن، داستان‌هایش را با لقب Eli Easton می‌نویسد.

تاریخ انقضاء



علیرضا خزاعی

کارشناسی ارشد ادبیات زبان انگلیسی



تاریخ انقضاء

ادامه داستان را هم خودتان می‌دانید که با پیشرفت‌های فنی و بالا رفتن توان داستان‌پردازی کمپانی‌ها، این نقشه‌های باز به حدی گسترده و عظیم شدند که عملاً با اصطلاح «جهان باز» شناخته شدند. در حال حاضر، بسیاری از تولیدکنندگان در حال مسابقه سر «جهان بازی کی از همه بزرگتر» هستند و بسیاری از ما توقع نداریم بازی خارق‌العاده‌ای تولید شود که جهان باز نباشد. البته هنوز هم بازی‌سازی هستند که با تبعیت از الگوهای سنتی، لجام به خلاقیت خود می‌بندند؛ مثلاً Gears of War هنوز هم خطی است. پیش از این که ادامه دهیم، لازم است یادآوری کنم که جهان باز بودن به خودی خود امتیاز نیست و جهان باز بودن یک محصول، برتری ذاتی به حساب نمی‌آید. موفقیت بازی، تحت تأثیر تک فاکتورها نیست و مجموعه‌ای از مختصات هستند که کیفیت خروجی را تعیین می‌کنند.



بررسی سیر جهان باز در فارکرای

شاید باورنشان نشود اما فارکرای از روز اول، تقریباً همین بوده که هست. یعنی وقتی از نسخه اول تا همین New Dawn را کنار هم بگذاریم، متوجه خواهیم شد که پایه کار از اول یک چیز بوده و سازنده طی این سال‌ها عملاً همان موارد را بهبود بخشیده است. مبحث ما، نقد سری و کیفیت کار و نتیجه تلاش‌های سازندگان نیست. بلکه می‌خواهیم یکی از فاکتورهای این موفقیت تجاری را در ۱۴ سال پیش از امروز پیدا کنیم. اولین بازی این مجموعه، سال ۲۰۰۴ برای رایانه‌های شخصی روانه بازار شد. از آن سال تا الان متوسط، هر سه سال یک نسخه جدید از بازی عرضه شده است. حال برویم سراغ اصل مطلب.



سری بازی‌های فارکرای (Far Cry) را تقریباً همه می‌شناسیم. تقریباً همه حداقل یک یا دو نسخه از آن را امتحان کرده‌ایم. سال ۲۰۱۸ هم که دیدیم نسخه ۵ آن فروش بسیار خوبی داشت. به‌طور کلی، شرکت سازنده (Ubisoft)، علاقه وافر به سری و مجموعه‌سازی یا به اصطلاح خلق «فرنچایز» دارد. امروز می‌خواهیم باهم برگردیم به ریشه مجموعه فارکرای و با بررسی نسخه اول آن، هم کمی درباره سابقه این مجموعه بدانیم هم به این بهانه، بحثی داشته باشیم در مورد بازی‌های جهان باز.

روزی روزگاری بازی‌های خطی

اول، بازی‌ها خطی بودند، خیلی خطی، در حدی که اگر نقشه راه را روی یک کاغذ می‌کشیدیم در نهایت، یک طرح بی‌پیچ و خم و نسبتاً ساده، شبیه نقاشی اطفال به‌دست می‌آمد. بعد کم‌کم این خط‌ها پیچ و خم پیدا کردند و طولانی شدند و از هم رد شدند و چرخیدند. با معرفی بازی‌های آنلاین رقابتی و استفاده از نقشه‌های ثابتی که دروازه‌ها و دالان‌های زیادی داشت که به هم راه داشتند، مفهوم «فضای باز» برای عموم، ملموس‌تر و برای بازی‌سازان جالب‌تر شد. بازی‌های فضا باز، آن‌هایی بودند که هرچند مسیر داستان و مأموریت در آن‌ها همان خطی سنتی بود، اما در طراحی محیط، تلاش شده بود وسعت فضای حرکت و وسعت فضای دید تا حد تأثیرگذاری بالا برود. از جدیدترین نمونه‌های چنین سبکی، نسخه آخر مجموعه Uncharted بود.



اما فضای باز هم در دستان طراحان نقشه برای بازی‌های رقابتی دستخوش تحول شد و کم‌کم به سمت نقشه باز پیشرفت کرد. کاتر را به یاد می‌آورید که در نقشه‌ها معمولاً چندین مسیر متفاوت برای رسیدن به جاهای مختلف وجود داشت و عملاً همه جای نقشه به هم وصل بود (همیشه باید فریاد می‌زدیم «آقا فقط از در A»). هم‌چنین در همان بازی‌های نسبتاً قدیمی‌تر، اگر به نحوی می‌توانستید دوربین را به آسمان ببرید، مشاهده می‌کردید که کل نقشه، یک فضای ثابت و به هم پیوسته و از پیش رندر شده است که در هر زمانی، رفت و آمد در آن از هر نقطه به نقطه دیگر ممکن بود.

اما همه این‌ها را گفتم تا برسم به این قسمت. فارکرای ۱، با تکنولوژی ۱۴ سال گذشته ساخته شده است، اما فرمول و مکانیک‌های آن، هنوز پس از ۱۴ سال در آخرین نسخه قابل مشاهده است. منظور این که تمام موفقیت یک بازی در گرو کیفیت فنی آن نیست و خلاقیت‌هایی هرچند ساده و کم می‌توانند در نهایت و در بلند مدت باعث بهبود یک بازی شوند. در بازی ترانتون دیدیم که سازندگان به باز بودن فضاها و وسعت بصری محیط‌ها توجه و از آن در مسیر گیم‌پلی استفاده کرده بودند. ایجاد مسیرهای چندگانه، دو یا چندراهی‌هایی که تا حد قابل اعتنایی باهم تفاوت داشته باشند، متصل کردن نقاط مختلف نقشه به هم یا امکان رفت و آمد بین نقاط مختلف (شبیه سیستم The Witcher که بعداً درباره آن صحبت خواهیم کرد)، همه می‌توانند در ایجاد حس انتخاب و نتیجتاً تعامل موثرتر بین بازی و بازیکن ایفای نقش کنند.

ممکن است بگوئید چنین به اصطلاح خلاقیت‌هایی در قید توانایی‌های فنی و نتیجتاً در ارتباط مستقیم با منابع مالی و پشتیبانی هستند. نکته اینجاست که پشتیبانی‌های فنی و مالی در بالا بردن کیفیت محصول، بسیار مهم هستند، اما عملاً ذات بازی تولیدی را تغییر نمی‌دهند. یعنی ایده خوب و کار مناسب با پشتیبانی فنی و مالی بالاتر، به‌طور قطع محصولی بهتر خواهد بود، اما هم من و هم شما بازی‌های بسیاری را می‌شناسیم که با ذات خوش‌ساختشان، در قالب بازی‌های مستقل، به درجات بالایی از موفقیت رسیده‌اند.

با توجه به شرایطی که امروزه با آن دست و پنجه نرم می‌کنیم، برای رسیدن به پیروزی، جایی برای گله و شکایت یا بلند پروازی نیست. با نگاه واقعی به امکانات و ظرفیت‌ها متوجه می‌شویم که رسیدن به پشتیبانی‌های بزرگ مادی و معنوی ساده نیست و اینجاست که ایجاب می‌کند تمرکز خود را به سمت برتری‌های فکری ببریم. ایده، فکر و ذات محصول را غنی کنیم و استانداردها را مطابق با معیارهای بین‌المللی نگهداریم. نگاهمان را محدود به بازار داخلی و منطقه‌ای نکنیم تا توان رقابتی بالا باشد و به محضی که یک بازی متوسط خارجی راهش را به داخل پیدا می‌کند به سادگی محصولات ما از گود مسابقه حذف نشوند.

بازی، داستان آقایی بود که با خانمی به جزیره‌ای رفته بودند اما در جزیره، مورد حمله افراد مسلح قرار می‌گرفتند. در ادامه، خانم و آقا از هم جدا می‌افتادند و بازیکن در نقش آقا به نجات خانم می‌رفت تا در نهایت، داستان لایه‌های دیگری را رو می‌کرد و الی آخر. تا همینجا باید متوجه شبات هسته بازی با نسخه‌های دیگر آن شده باشید. آقای بازی در کنار ساحل به هوش می‌آمد و مأموریت خود را آغاز می‌کرد؛ آنقدر سربازهای مختلف را نفله کن تا به آخر خط برسی. مکانیک‌های شوتر کلاسیک شامل نشانه‌گیری، شلیک، تعویض خشاب، تفنگ‌های مختلف و دشمن‌های متفاوت، در کنار قوانین سندباکسی مثل وجود وسایل نقلیه و باز بودن مسیرهای منتهی به مقصد، یک ترکیب نسبتاً تازه بود. ماشین، قایق و گلايدر از انواع وسایلی بودند که از طریق زمین و هوا و دریا، شما را جابه‌جا می‌کردند. بگذریم...

یکی از مواردی که می‌توان آن را از عوامل بنیادین موفقیت این بازی و در نهایت این مجموعه دانست، آزادی عمل بسیار جزئی است که در اختیار بازیکن قرار می‌گرفت. هرچند در فارکرای ۱ خبری از عملیات مخفیانه و بی سر و صدا نیست و بازی همیشه در طول کل مراحل، یک شوتر خالص باقی می‌ماند، اما بازیکن می‌تواند در چند وجه، آزادی داشته باشد. وجوه آزادی در فارکرای ۱ شاید خیلی چشمگیر نباشند، اما در کنار هم مجموعه‌ای ایجاد می‌کنند که لذت انجام مأموریت به سبک‌های مختلف و اجازه امتحان استراتژی‌های مختلف را به بازیکن می‌دهد.

با این که بازی، هیچ‌جا روح شوتر خود را از دست نمی‌دهد، اما حسب اقتضا، می‌توانید روش‌های مختلفی برای حمله انتخاب کنید. دورکاری با استفاده از دوربین‌دار، بزن بهادری با مسلسل‌های مختلف، استیل رمویی با موشک و نارنجک، پارتیزانی از توی قایق حمله به ساحل، با ماشین زیر گرفتن و موارد دیگری که شاید خلاقیت هر فرد برایش به وجود بیاورد. در کنار این انتخاب‌های استراتژیک، بازیکن می‌تواند برای رسیدن به مقصد از مسیر آب یا مسیر خشکی برود، یا از حاشیه حرکت کند و زیرآبی برود. حتی گاهی اوقات با به خاطر سپاری باگ‌ها می‌توانید دشمنان را آسان‌تر نفله کنید.



تاریخ انقضاء

پناه بردن به گوشی، دست به دامانش می‌شوید)، در چنین شرایط حساسی، هنوز سه دقیقه بازی نکرده‌اید که یک دفعه یک خواننده محبوب به همراه کل گروه موسیقی شروع به آواز خواندن می‌کند و از قضا چون شما آخرین بار، ساعت ۹ شب یک ویس در تلگرام باز کرده بودید و صدای گوشی را روی حداکثر گذاشته بودید، آنچنان شوکه می‌شوید که هم‌زمان که بدون دست وضعیت خود را از حالت افقی به عمودی تغییر می‌دهید، با دست چپ هم صدای گوشی را قطع می‌کنید.

این مرحله بخیر می‌گذرد و با قطع کردن صدای گوشی یا استفاده از هندزفری، خود را در برابر اتفاقات مشابه بیمه می‌کنید. به هر صورتی که هست تحمل می‌کنید و بازی را نیم ساعتی (نیمی از آن را تبلیغ دیده‌اید) امتحان می‌کنید که ناگهان، دیگر تبلیغات بارگذاری نمی‌شوند، چون اعتبار شما ته کشیده است. اینترنت را خاموش می‌کنید تا مثلاً با زنگی این مشکل را حل کنید، اما بازی یک آناس بزرگ به شما می‌دهد و می‌گوید بدون اتصال به اینترنت از بازی کردن خبری نیست. در این لحظه، یک سری احساسات در شما ایجاد می‌شوند که در من نتیجه‌اش شد این متن، در دیگری شد آن کامنت‌هایی که توی بازار نوشت و در دیگری فحش‌هایی که از ریز آن‌ها خبر نداریم.

چند سوال می‌پرسم و پاسخ آن را به عهده خودتان می‌گذارم. دوباره یادآوری می‌کنم که مقصود بنده، صرف این بازی و صرف این بازی‌ساز نیست و بازی جزیره فقط مصداقی برای این بحث بود.

آیا بازی‌سازی، به‌طور خاص در ایران، یک کاسبی است و با نگاه صرفاً اقتصادی می‌توان به سمت آن رفت؟

آیا برای کسب درآمد باید به زور از بازیکن بخواهیم تبلیغ نگاه کند یا سکه بخرد؟ یا بهتر است با سرگرم کردن بازیکن سعی کنیم از مسیرهای غیر مستقیم درآمدزایی کنیم؟

آیا پخش تبلیغات تصویری در بازی‌ها باید ناگهانی و بی‌خبر باشد یا بهتر است در قالب یک لینک به بازیکن ارائه شود؟

آیا اگر تا این حد وابسته به بعد اقتصادی مسئله هستیم، بهتر نیست اول فکری برای منابع مالی داشته باشیم؟

آیا درآمد در بلند مدت بهتر است یا در زمان محدود؟

آیا این مخاطب است که باید هزینه‌های بازی‌ساز را تقبل کند یا قرار است نوعی معامله داشته باشیم که مخاطب در ازای سرگرم شدن، هزینه‌ای بابت خدمت و محصول بازی‌ساز پرداخت کند؟

و شاید مهم‌ترین سوال، آیا درحالی‌که هزاران بازی خارجی و ایرانی و موبایلی و غیر موبایلی رایگان، دم‌دست مصرف‌کنندگان هست، معقول است که مخاطب را در تنگنایی قرار دهیم که خیلی سریع از بازی ما صرف نظر کند و احتمالاً در آینده هم از بازی‌های دیگر ما استقبال نکند؟!

تاریخ انقضاء، چند ساعت پس از انتشار

مسئله کسب درآمد از طریق ساخت و انتشار بازی یا درآمدزایی محصولات سرگرمی دیجیتال، پرونده مبسوطی دارد که امیدوارم تا زنده هستم از آن برایتان صحبت کنم. اما تا آن روز برسد نباید بیکار نشست و می‌توانم در این مدت، مشغول گیر دادن به این و آن باشم و در مورد سیاست‌های کسب درآمد اشکال بگیرم و غر بزوم. این مطلب دقیقاً برای همین هدف نگاشته شده است.

معمولاً بازی‌های داخلی را خیلی با توجه به نمره‌ها یا نظرات و میزان دانلود انتخاب نمی‌کنم. ممکن است آمار بالای دانلود، ترغیبی باشد برای امتحان کردن یک بازی، اما پایین بودن این میزان، خیلی در منصرف کردن من نقشی ندارد. به همین جهت از سبک‌های مختلف و شرکت‌های مختلف و خلاصه از هرجایی که دستم به تولیدات داخلی برسد آن‌ها را تجربه می‌کنم. یکی از همان بازی‌هایی که یادم نیست کی و از کجا آورده‌ام «بازی جزیره» نام دارد.

این‌جا قصد من، خطاب قراردادن سازنده یا گیر دادن به این بازی به‌خصوص نیست، بلکه فقط شانس بد این بازی بود که دست من افتاد و جرقه‌ای شد برای نوشتن این چند خط. بیایید این‌طوری شروع کنیم: ما همه به پول نیاز داریم، از پول بدمان نمی‌آید و منکر نقش پول در کسب موفقیت نیستیم. اکثراً مشغول به نوعی فعالیت در جهت کسب عواید مالی هستیم و بسیاری از خواسته‌هایمان در گرو توانمندی اقتصادی هستند. این یعنی در اکثر مواقع، بین من و شما و یک بازی‌ساز مستقل از لحاظ اقتصادی و اجتماعی تفاوت چشمگیری وجود ندارد.

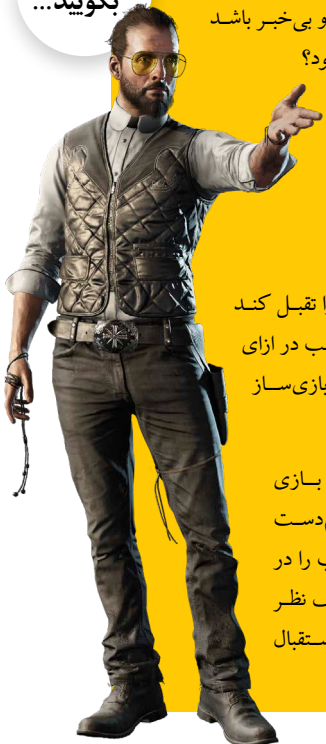
حالا اگر قرار باشد من و شما و بازی‌ساز دو سر یک خط باشیم که یک سمت آن تولید و تولیدکننده باشد و سمت دیگر، محصول و مصرف‌کننده، به نظر منطقی است اگر هرکدام سعی کنیم بعضی اوقات، خودمان را جای آن نفری که آن سر خط نشسته بگذاریم تا به این طریق به قضاوت‌هایی منصفانه‌تر برسیم. مثلاً این درست نیست که ما مصرف‌کنندگان، همیشه از سازندگان توقع داشته باشیم بازی مجانی در اختیار ما قرار بدهند یا تبلیغات را حذف کنند و سایر مسائل.

از طرف دیگر هم اگر بازی‌سازان عزیز این کار را بکنند، یعنی بعضی اوقات خودشان را جای مخاطبی بگذارند که در وهله اول برای سرگرم شدن به سمت محصول ایشان آمده و معمولاً از لحاظ اقتصادی خیلی وضع تعریفی هم ندارد، بدون شک بهتر می‌توانند برنامه‌های اقتصادی سالم طراحی کنند. حالا این حرف‌ها چه ربطی به آن بازی داشت؟

هنوز پنج دقیقه از بازی کردن نگذشته، دستگاه بدون این که سوال کند یا هشدار بدهد یا اصلاً مکثی کند که بازیکن دچار شوک نشود به ناگه می‌رود برای خودش یک تبلیغ ویدیویی تمام صفحه ۱۰۰ ثانیه‌ای پخش می‌کند. این قضیه، ۱۰۰۱ مشکل دارد اما من فقط چند موردش را برایتان می‌گویم، باقی را خودتان می‌دانید. تصور کنید در ساعت ۴:۲۳ بامداد، در تاریکی محض، بالشی را زیر دست چپ از وسط تا کرده‌اید و به‌صورت درازکش، متمایل به چپ، گوشی را به‌دست گرفته‌اید، آماده برای بازی شبانگهی (بازی شبانگهی، آن بازی‌ای است که وقتی دیگر توانایی نشستن پای کامپیوتر را ندارید یا امکان استفاده از تلویزیون خانه میسر نیست، با

شما

بگویید...





سید جواد وثوق حسینی

کارشناسی ارشد آموزش زبان انگلیسی

بازی‌وارسازی (Gamification)

قسمت دوم

همان‌گونه که در قسمت قبل ذکر شد، بازی‌وارسازی به معنای استفاده از قوانین بازی در محیط جدی برای حل مسائل و یا رسیدن به یک سری از اهداف خاص است. برخلاف بازی‌های ویدیویی که بیش‌تر به تعطیلات و یا اوقات فراغت محدود می‌شوند، بازی‌وارسازی می‌تواند در محیط‌های کاری، آموزشی و تجاری نیز مورد استفاده قرار بگیرد. به عبارتی دیگر، بازی‌وارسازی می‌تواند به عنوان یک عامل جذب‌کننده در پروسه‌های یکنواخت و خسته‌کننده به کار رفته و به آن رنگ و بویی دگر دهد. در بازی‌وارسازی، دو عنصر مکانیک (Mechanic) و دینامیک (Dynamic) استفاده می‌شوند تا بازیکنان را درگیر خود کرده و توانایی حل مسائل و یادگیری را افزایش دهند.



۱. نشان و علامت پیروزی (Badge and Trophy): علائمی که رتبه یک بازیکن را در یک گروه و یا میزان پیشرفت وی را نشان می‌دهد.

۲. تابلوی اعلانات (Leaderboard): هدف این مکانیک، نمایش موقعیت یک بازیکن در مقایسه با موقعیت سایر بازیکنان در یک سامانه بازی‌وارسازی است.

۳. امتیازات (Points): معیارهایی هستند به منظور سنجش عملکرد بازیکن در یک بازی‌وار. امتیازات می‌توانند سبب نمایش یک بازخورد به بازیکن شده و انگیزه وی را برای ادامه پروسه افزایش دهند.

۴. چالش (Challenge): می‌تواند به عنوان یک عامل انگیزشی برای بازیکنان، مخصوصاً زمانی که قرار است به هدفی خاص برسند مورد استفاده قرار بگیرد. چالش برای بسیاری از بازیکنان، تجربه‌ای لذت‌بخش به شمار می‌رود.



نشان‌های مختلف برای اهداف مختلف

۵. مکانیک‌ها: آن دسته از قوانین و سازوکارهایی هستند که از بازی‌های حقیقی گرفته شده و جهت ایجاد بازی‌وارسازی مورد استفاده قرار می‌گیرند. مکانیک‌ها تعریف می‌کنند که یک نمونه بازی‌وار مانند یک سامانه عمل کرده و اختیارات بازیکن را در آن تعریف می‌کنند. به بیانی دیگر، مکانیک‌ها، تعریف‌کننده آن رویه‌ای هستند که چطور یک ورودی خاص به یک خروجی خاص تبدیل شود. مکانیک‌ها انواع مختلفی داشته و تعداد آن‌ها ثابت و دائم نیست. با صرف خلاقیت، می‌توان انواع جدیدی از مکانیک‌ها را ابداع کرده و در یک بازی‌وار مورد استفاده قرار داد.

شمار محدودی از معروف‌ترین مکانیک‌ها به شرح زیر هستند:

۶. جمع‌آوری (Collecting): یعنی هر بازیکن، دست به جمع‌آوری آیتم‌های مختلف مانند نشان، سکه و غیره می‌زند. در برخی از مواقع این آیتم‌ها قابل داد و ستد هستند.

۷. وضعیت غیر منتظره (Surprise): که گاهی به شکل تخم مرغ شانس ارائه می‌شود، آن مواقعی است که بازیکن با یک مورد غیرقابل پیش‌بینی مواجه شده و یک سری امتیازات یا قابلیت‌هایی را به راحتی دریافت می‌کند.

۸. سازماندهی و چیدمان (Organizing and Creating order): ترکیب عناصر و امکانات مختلف برای ساختن یا ایجاد کردن قابلیت‌های دیگر. تشکیل یک گروه نیز در این زمره قرار می‌گیرد.



مکانیک‌ها می‌توانند به‌عنوان یک عامل تعیین‌کننده در افزایش درجه سختی یک بازی‌وار مورد استفاده قرار بگیرند. مثلاً بازی‌واری را در نظر بگیرید که در آن بازیکن مجبور است برای رفتن به سطح بعدی، امتیاز بسیار بالایی را کسب کند. این میزان امتیاز بالا می‌تواند بازیکن را به چالش بیش‌تری بکشد.

روابط (Relationship): بسیاری از بازیکنان به روابط اجتماعی موجود در بازی‌وار، بسیار اهمیت می‌دهند. روابط اجتماعی می‌توانند به بازی‌وار، شکلی رقابتی داده و یا حس خشنودی را به دلیل کمک به دیگران ایجاد کنند.

انواع بازی‌وارسازی:

۱. بازی‌وارسازی ساختاری (Structural Gamification): به شکل کاربرد عناصر بازی برای سوق دادن بازیکن به سمت محتوا است به‌طوری که هیچ‌گونه تغییری در خود محتوا صورت نگیرد. به‌عبارتی دیگر، محتوا بدون تغییر مانده، درحالی که ساختار دربرگیرنده آن دچار تغییر می‌شود. مثلاً می‌توان برای انجام دادن وظایف روزانه به کاربران امتیاز داد. خود وظایف روزانه، هیچ‌گونه عنصر بازی ندارند اما کاربر را به سمت کسب امتیاز سوق می‌دهند. متداول‌ترین مکانیک‌های مورد استفاده در این مدل، امتیاز و نشان پیروزی هستند.

۲. بازی‌وارسازی محتوایی (Content Gamification): به شکل استفاده از عناصر بازی برای تغییر محتوا و بازی‌وار ساختن آن است. مثلاً وارد ساختن عناصر داستانی همراه با چالش به یک دوره درسی که سبب می‌شود محتوای درسی، شکلی بازی‌وار به خود گرفته و هدفمند بشود.

ادامه دارد...

۲. دینامیک‌ها: به این معنا است که بازیکنان و مکانیک‌ها چگونه در مدت زمان بازی با یک‌دیگر وارد تعامل می‌شوند. دینامیک‌ها باوجود نقش تعیین‌کننده‌ای که دارند اما به شکل مستقیم وارد بازی‌وار نمی‌شوند. برخی از انواع دینامیک‌ها به شرح زیر هستند:

محدودیت‌ها (Constraints): همان حد و مرزهای سامانه هستند که حرکت بازیکن را به مسیر اصلی محدود می‌کنند. سامانه بازی می‌تواند محدودیت‌ها را به‌صورت کلی برای همه بخش‌ها و یا تنها به‌صورت محدود برای برخی قسمت‌ها اعمال کند.

احساسات (Emotions): احساسات مختلف مانند کنجکاوی، خوشحالی، ناکامی و حس رقابت می‌توانند در حین انجام یک بازی‌وار بروز کنند. بازیکنان با تیپ‌های شخصیتی گوناگون به انواع متفاوتی از احساسات که از بازی‌وار به‌وجود می‌آید توجه می‌کنند. مثلاً برخی به جنبه‌های رقابتی و برخی به روابط اجتماعی و کمک به دیگران توجه دارند. احساسات، موجب درگیر شدن بازیکن با بازی‌وار شده و بهتر است مثبت و انگیزشی باشد.

داستان‌سرایی (Narrative): داستان در محیط بازی‌وار به‌عنوان یک عامل مهم به‌شمار می‌رود که در پس‌زمینه وجود داشته و سبب انسجام بخش‌های مختلف سامانه بازی‌وار می‌شود. ضمن آنکه بازیکن را درگیر خود کرده و وی را به ادامه پروسه بازی‌وار تشویق می‌کند.

پیشروی (Progression): یکی از انواع مهم دینامیک به‌شمار رفته و حس حرکت به سمت هدف را ایجاد می‌کنند. به‌منظور ایجاد حس پیشروی از عناصری مانند امتیاز و نشان استفاده می‌شود. زیرا امتیاز و نشان هستند که نشان می‌دهند فرد بازیکن نسبت به روز قبل خود پیشرفت داشته است.

بازی و خوشه در هنر عالم چینی

هنر چیست؟

مفهوم هنر به گونه‌ای که اکنون شناخته شده، همواره وجود نداشته است. از جمله گروه‌هایی که با هیچ نوع تعریف هنر، رابطه خوبی ندارند خود هنرمندان هستند که می‌خواهند آفرینشگری خود را با فرا رفتن از مرزهای هر معیار و ضابطه‌ای انجام دهند؛ به طوری که اگر تعریفی از هنر پذیرفته باشد چه بسا هنرمند، درهم شکستن آن را هدف خود قرار دهد. بیایید با سرعت زیاد از نظریه‌های تاریخی نسبت به هنر عبور کنیم. نظریه تقلید یا نسخه‌برداری از طبیعت بر پایه نگرش افلاطون و ارسطو شکل یافت. پس از آن در قرن هجدهم میلادی، شارل باتو^۱ در نظام جدید هنرها تقسیم‌بندی جدیدی ارائه داد. در دسته‌بندی وی، دسته اول، شامل هنرهای زیبا است که اصل مشترک آن‌ها، نسخه‌برداری از طبیعت زیبا است و شامل موسیقی، شعر، نقاشی، مجسمه‌سازی و رقص می‌شود، و دسته دوم، هنرهای ماشینی را در برمی‌گیرد. پس از آن، مبتنی بر آراء کروچه^۲ و کالینگوود^۳ نظریه فرآینبی هنر شکل یافت. در نظریه فرمالیسم، کلايو بل^۴ و راجر فرای^۵ موضوع فرم معنادار را مطرح می‌کنند.

ریحانه رفیع زاده

دکتری پژوهش هنر



- 1 Charles Batteux
- 2 Benedetto Croce
- 3 R. G. Collingwood
- 4 Clive Bell
- 5 Roger Fry

کاربست نظریه خوشه‌ای بر گیم

حال به این مسأله بپردازیم که هر یک از ویژگی‌های مورد نظر گات، چگونه در بازی‌های ویدیویی مصداق می‌یابد. در مورد بند اول و وجود صفات زیبایی در گیم می‌توان گفت، آنچه در بازی‌های ویدیویی مشاهده می‌کنیم علاوه بر این که ناشی از بازنمایی دقیق و مبتنی بر فناوری است، زیبا نیز هست. به نظر می‌رسد گیم‌ها، جذابیت‌های زیبایی‌شناختی شبیه به هنرهای سنتی را تجربه می‌کنند. آن‌ها دغدغه دریافت گرافیک بالا و صدای واضح را دارند به همین دلیل است که سیستم‌های سخت‌افزاری خود را به‌خوبی مجهز کرده و تلاش می‌کنند از جدیدترین کنسول‌های بازی بهره گیرند. باوجود این که کیفیت‌های زیبایی در گیم‌ها با صورت‌های سنتی قابل مقایسه است - برخی آثار دارای وقار و توازن و برخی دارای انسجام ریاضی‌وار هستند به‌طوری که می‌توان آن‌ها را شبیه به نقاشی‌های موندریان دانست - اما بازی‌ها یک ویژگی متفاوت دارند و آن کیفیت تعاملی بودن است. بسیاری از لذت‌های تولید شده در گیم، لذت‌های حسی - حرکتی هستند که ناشی از حرکت فیزیکی کاربر است که به کمک دستگاه‌های بازی در جهان فیزیکی انجام می‌دهد. بنابراین مهم‌ترین صفت زیبایی در بازی‌های ویدیویی، ویژگی تعاملی بودن است.

مسأله دوم، احساسی بودن است؛ این موضوع واضح است که هنر و تجربه‌های هنری، مشخصاً احساسی هستند. اگرچه بازی‌های ویدیویی، روایت‌ها و تصاویر متحرک ارائه می‌کنند و از این طریق، همان احساس‌هایی را برمی‌انگیزند که در داستان و فیلم آن‌ها را تجربه می‌کنیم اما مسأله قابل توجه در این‌جا این است که احساسات ناشی از تجربه گیم، یک احساس دست دوم از تجربه یک روایت نیست، بلکه یک احساس دست اول از تجربه‌ی یک کاراکتر در جهان بازی است.

در خصوص ویژگی سوم، اگر از کسی که تا به‌حال با رایانه‌ها بازی نکرده است بخواهیم که بازی ویدیویی را انجام دهد، پس از این کار خواهد گفت که این یک فرآیند سخت است که نیاز به فکر کردن دارد. بازی‌های ویدیویی جدا از این مسأله که کاربر می‌بایست کار با دستگاه‌های کنترلی را یاد بگیرد، یک فرآیند ذهنی است. مانند بند قبل، مسأله ذهنی بودن در گیم با سایر هنرها متفاوت است؛ از آنجا که این مسأله شامل تأمل‌های بعد از انجام بازی نیست بلکه در حین بازی کردن، بازیکن برای حل پازل‌های بازی نیاز به اندیشیدن دارد، بازی‌ها بخش زیادی از قدرت ذهنی کاربر را استفاده می‌کنند. با وجود این، ممکن است گفته شود که در بازی‌های جذاب، گیم‌ر به قدری مجذوب گیم‌پلی می‌شود که فرصت کافی برای فاصله گرفتن از بازی و کشف معانی و به پرسش گرفتن ایده‌های تثبیت شده را ندارد. اما این مسأله روشن است که گیم‌رها با توجه به نمایشگرهای پی در پی و چگونگی تغییر آن‌ها در نتیجه کنش‌هایشان بازی می‌کنند. علاوه بر این، بازی کردن‌های متعدد می‌تواند فاصله مورد نیاز برای دریافت ایده را فراهم سازد و منجر به کاربرست اندیشه و فکر، نزد بازیکن شود.

از جذاب‌ترین تعاریف در این زمینه، نظریه شباهت‌های خانوادگی است که توسط ویتگنشتاین مطرح شد. ویتگنشتاین^۶ بر این باور است که کوشش برای یافتن تعریفی جامع و مانع از هنر راه به جایی نمی‌برد. او با توضیحاتی در مورد «بازی» چنین نتیجه می‌گیرد که آنچه به‌دست می‌آید، مجموعه ویژگی‌هایی نیست که در همه بازی‌ها مشترک باشد بلکه شبکه پیچیده شباهت‌هایی است که در ویژگی‌هایی مشترکند و رابطه‌ی ضربدری بین آن‌ها برقرار است که وی آن را «شباهت‌های خانوادگی» می‌نامد. ویتگنشتاین سخنی از هنر به میان نمی‌آورد ولی با گذشت زمان، چنین دریافت شد که نکته مورد نظر وی به شمار وسیعی از مفاهیم بحث‌برانگیز از جمله هنر قابل اطلاق است. اما مورد استفاده‌ترین نظریه در هنر نامیدن برخی آثار هنری معاصر، نظریه نهادی هنر است که مبتنی بر آراء آرتور دانتو^۷ و جرج دیکی^۸، شکل یافته است. این نظریه به گونه‌ای فراخ، تدوین یافته و همه هنرهای معمول و غیرمعمول و مکاتب گوناگون را در برمی‌گیرد. مطابق با این نظریه، آنچه چیزی را اثر هنری می‌سازد، کیفیت خاصی نیست که بتوان درون اثر مشاهده کرد بلکه شأن خاصی است که عالم هنر برای آن قائل می‌شود؛ توضیح آنکه هرکسی، خود را عضوی از عالم هنر بداند، عضو آن محسوب می‌شود.

نظریه خوشه‌ای هنر به ما چه می‌گوید؟

بازی‌های ویدیویی به‌عنوان هنر شناخته می‌شوند اگر که بتوان آن‌ها را در یک درک نظری مناسب از هنر گنجانند. در این‌جا به نظریه خوشه‌ای هنر اشاره می‌شود که از تلاش‌های بریس گات^۹ در این زمینه نتیجه گرفته شده است. در این نظریه، شرایط لازم و کافی برای هنر بودن یک پدیده مطرح نمی‌شود، بلکه دسته‌ای از شرایط معرفی می‌شوند که هر یک می‌توانند در آن موضوع، وجود داشته باشند یا خیر. گونه‌های مختلف هنری می‌توانند ویژگی‌های متفاوتی از لیست ارائه شده در نظریه خوشه‌ای هنر را داشته باشند. درحالی که یک کار هنری می‌تواند یک یا چند ویژگی را نداشته باشد تصور این که یک اثر هنری فاقد تعداد قابل ملاحظه‌ای از این ویژگی‌ها باشد ممکن نیست. علاوه بر این، یک پدیده نوین که ویژگی‌های مختلفی از این لیست را دارد می‌تواند ما را به این سمت وسوسه کند که آن پدیده را هنر بنامیم. لیست مورد نظر بریس گات شامل موارد زیر است:

- خواص زیبایی‌شناسی مثبتی داشته باشد نظیر زیبایی، مطبوع بودن و ظرافت و لطافت (لذت وابسته به حواس ایجاد کند)
- بیانگر احساس باشد
- از نظر ذهنی و فکری، چالش‌برانگیز باشد (به پرسش کشیدن شیوه‌های تفکر)
- از نظر فرمی، پیچیده و منسجم باشد
- ظرفیت رساندن یک معنای پیچیده را داشته باشد
- یک دیدگاه فردی را ارائه دهد
- حاصل یک تخیل خلاق باشد (اصالت اثر هنری)
- یک محصول ساخته شده است که ناشی از مهارت و توانایی‌های بالاست
- به یکی از گونه‌های پذیرفته شده هنری نظیر نقاشی، موزیک، فیلم و... وابسته باشد
- حاصل یک قصد برای انجام کار هنری است

پیچیدگی و انسجام صوری از دیگر عوامل مورد نظر گات است. بازی‌های ویدیویی مثل سایر هنرهای زیبا، موجب شگفتی می‌شوند. به دلیل حرکت کاربر در فضای بازی، آن‌ها می‌توانند تلفیقی از نقاشی (تصاویر شگفت‌انگیز) و معماری (فضای سه‌بعدی) را ایجاد کنند. در فضای پیچیده و منسجم ایجاد شده، بازیکن دچار غوطه‌وری می‌شود.

پس در بند چهارم، ویژگی پیچیدگی و انسجام در گیم‌ها با حس غوطه‌وری کاربر همراه خواهد بود.

انتقال معنا در بازی‌ها از دیگر ویژگی‌های موجود در نظریه خوشه‌ای هنر است که می‌تواند در گیم‌ها با دیگر گونه‌های هنری متفاوت باشد. بازی‌ها می‌توانند یک پیام و معنای خاص را به مخاطب خود برسانند و در واقع، بعضی از آن‌ها برای برانگیختن تفکر جدی طراحی می‌شوند. انتقال معنا در این رسانه نه به شکل انتزاعی، بلکه از طریق بازی کردن فکری منتقل می‌شود.

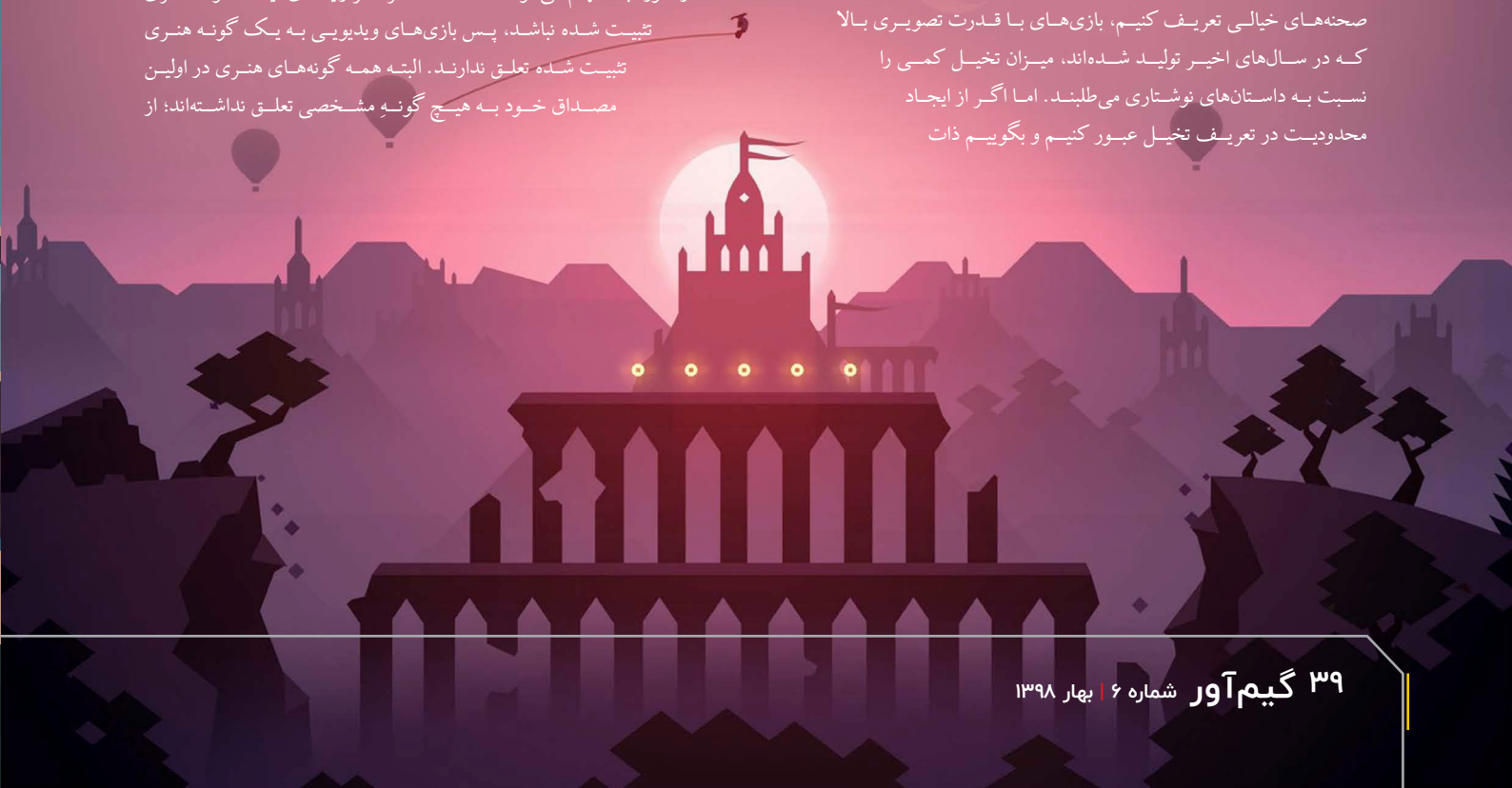
در توضیح بند ششم، به شکل تاریخی این مسأله را می‌دانیم که در صورت‌های سنتی هنری، نقاش و مجسمه‌ساز نقطه مرکزی دانسته می‌شوند و اثر هنری آن‌ها بیانگر دیدگاه فردی آن‌ها است. به نظر می‌رسد که در گیم، چنین ویژگی‌ای دیده نمی‌شود یا حداقل به گونه‌ای متفاوت دیده می‌شود. اگرچه برخی از بازی‌ها از نام خاصی در سازنده خود برخوردار هستند اما گیم نیز مانند فیلم، حاصل کار تیمی و گروهی است. آنچه در نهایت، دریافت می‌شود یک تلاش همکارانه است نه بیان یک نظرگاه فردی. علاوه بر این، مانند آنچه از عصر طلایی هالیوود سراغ داریم در صنعت گیم، استودیوهایی هستند که به درست یا غلط، کار هنری به نام آن‌ها تمام می‌شود. در این زمینه می‌توان به راک‌استار گیمز و بلیزارد اتریتیمنت اشاره کرد. بنابراین در این‌جا نه با نقطه نظر فردی بلکه با یک تلاش گروهی مواجه هستیم.

آثار هنر نو رسانه‌ای، بدیع و ناشی از تولید خلاقانه هستند. یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی‌های ویدیویی، تلاش آن‌ها در قرار دادن بازیکن در یک جهان تخیلی جذاب است. اگر که ما تخیل را تصور و تجسم کردن صحنه‌های خیالی تعریف کنیم، بازی‌های با قدرت تصویری بالا که در سال‌های اخیر تولید شده‌اند، میزان تخیل کمی را نسبت به داستان‌های نوشتاری می‌طلبند. اما اگر از ایجاد محدودیت در تعریف تخیل عبور کنیم و بگوییم ذات

تخیلی بازی‌های ویدیویی در تصور جهانی است که وجود ندارد -هم در سمت تولیدکننده و هم مصرف‌کننده- به نتیجه‌گیری واقع‌بینانه‌تری می‌رسیم. یکی از ویژگی‌های بازی‌های ویدیویی، غوطه‌وری است که زمانی ایجاد می‌شود که بازیکن خود را در جهان بازی غرق کند و آن را باور کند که این مسأله نیازمند به‌کارگیری تخیل است. علاوه بر این، به دلیل غیرقابل پیش‌بینی بودن گیم‌پلی بازی‌های ویدیویی، بازیکنان با یک سناریوی تخیلی، دست و پنجه نرم می‌کنند. معمولاً در نقد گرافیک بازی‌های ویدیویی گفته می‌شود که آن‌ها، واقع‌گرایی عکس‌وار هستند. ولی در واقع، طراحان بازی‌های گرافیکی همیشه کوشیده‌اند که طراحی جهان تخیلی خود را گسترش داده و سبک جدید و متمایزی ارائه دهند. برخی بازی‌ها سبک متمایزی دارند و سبک بر گیم‌پلی بازی ارجحیت می‌یابد. البته در گیم‌ها، جنبه‌هایی هم هست که کم‌تر خلاقانه است. بازی‌های زیادی صرفاً فرمولی هستند. اما در ستایش خلاقیت و نوآوری همین بازی‌ها هم مطالبی نوشته شده است. شاید برخی از بازی‌ها هنر نیستند یا هنر خوبی نیستند اما این مسأله در سایر گونه‌های هنر سنتی نیز دیده می‌شود.

در مورد ویژگی مشهود بودن مهارت در اثر هنری، میزان توانایی و مهارت بالا در بخش‌های مختلف گیم از جمله طراحی گرافیکی آن‌ها قابل مشاهده است. اگرچه این میزان از توانایی‌های گرافیکی به واسطه پیشرفت‌های فناوری میسر شده است ولی گیم‌ها به‌عنوان کار هنری ناشی از همکاری میان طراحان، هنرمندان و نویسندگان شناخته می‌شوند. بسیاری از تلاش‌های معاصر در زمینه هنرهای نقاشی و مجسمه‌سازی، امروزه به زعم مخاطبان، هنر دانسته نمی‌شوند؛ قرار دادن یک کوسه در یک جعبه به میزان زیادی از مهارت نیاز ندارد. در واقع، امروزه کارهای هنری، بیش از مهارت، متکی به ایده هستند. به همین دلیل است که با دیدن برخی کارهای هنری گفته می‌شود یک بچه هم می‌توانست آن را انجام دهد. اما پیشرفت‌های زیاد فناوری در سال‌های اخیر، فرصت نوینی را در اختیار هنرمندان قرار داده است که مهارت ورزیده و شیوه‌های جدیدی از بازنمایی را ارائه کنند.

در مورد بند نهم می‌توان گفت که اگر هنر رایانه‌ای، یک گونه هنری تثبیت شده نباشد، پس بازی‌های ویدیویی به یک گونه هنری تثبیت شده تعلق ندارند. البته همه گونه‌های هنری در اولین مصداق خود به هیچ گونه مشخصی تعلق نداشته‌اند؛ از



جمع‌بندی

دانشنامه زیبایی‌شناسی هنر - مرجع معتبر هنری است که توسط انتشارات راتلج منتشر شده است - در آخرین نسخه خود در کنار سایر گونه‌های هنری پذیرفته شده نظیر نقاشی، مجسمه‌سازی، موسیقی و ... مدخل جدیدی با عنوان ویدیوگیم اضافه کرده است. با توجه به این مطلب و بهره گرفتن از نظریه نهادی، چنین می‌توان نتیجه گرفت که در گفتمان‌های مسلط هنری، ویدیوگیم‌ها به‌راستی به‌عنوان گونه مشخص و نوینی از هنر شناخته شده است. تجربه‌ای که بازیکنان از گیم دارند نظیر مواجهه با محتوا و معنا، برانگیخته شدن احساسات، مشاهده صحنه‌های با گرافیک بسیار بالا، چیزهایی است که در کار هنری مشاهده شده و باعث می‌شود که گیم‌ها را در ارتباط با سایر گونه‌های هنری نظیر سینما، ادبیات و هنرهای تجسمی قرار دهیم. به باور مورخان و منتقدان هنر تعاملی جدید ممکن است تمام گیم‌ها، هنر نباشند و آن‌هایی هم که هنر هستند حد بالایی از استاندارد را نسبت به هنرهای سنتی نداشته باشند. با وجود این، گیم‌ها در حال پیشرفت هستند و در ادامه پیشرفت خود قادر خواهند بود حداقل نمونه‌هایی از هنر ناب را ایجاد کنند.

منابع:

- ۱- لویز، دومینیک (۱۳۹۷). فلسفه هنر رایانه‌ای. ترجمه عرفان قادری. تهران: ققنوس.
- ۲- هنفلینگ، اسوالد (۱۳۹۷). چستی هنر. ترجمه علی رامین. چاپ نهم. تهران: هرمس.
- ۳- Tavinor, G. (2009). The Art of Videogames. John Wiley & Sons

نقاشی در غارها گرفته تا اولین فیلم سینمایی. بنابراین جست‌وجوی گونه هنری ثبت شده که مربوط به بازی‌های ویدیویی اخیر باشد، ما را به جایی نخواهد رساند.

نکته آخر آنکه در اغلب موارد، توسعه‌دهندگان بازی‌ها دغدغه‌های هنری دارند. بنابراین بند آخر این لیست در مورد موضوع مورد مطالعه ما در بسیاری موارد صدق خواهد کرد.

انتقادات بر سر چیست؟

از جمله ایرادهایی که به هنر بودن گیم‌ها وارد می‌شود در ابتدا این مسأله است که بازی‌ها، منتج به برد و باخت می‌شوند درحالی‌که تجربه هنری، عاری از سود و زیان است. مسأله دوم چنین مطرح می‌شود که بازی‌های ویدیویی در حجم انبوه تولید می‌شوند و دیگر مسأله آنکه مخاطبان این آثار قادرند آن‌ها را دستکاری کنند و تغییر دهند. در پاسخ به این انتقادات می‌توان چنین بیان کرد که تعریف از هنر بر مبنای این که بدون سود و منفعت باشد برگرفته از آراء کانت - فیلسوف عصر روشنگری - است که با توجه به آنچه در مقدمه ذکر شد تنها نظریه و تعریف برای هنر نیست. نکته دیگر آنکه بسیاری از آثار بزرگ ادبی در حجم انبوه و برای گستره فراوانی از مخاطبان عرضه شده است و شاید تعدادی از این نویسندگان، دغدغه مالی نیز داشته‌اند ولی هیچکس منکر هنر بودن این آثار نیست. در پاسخ به نقد سوم، می‌توان بیان کرد که در جهان معاصر با بهره‌گیری از رسانه‌های نوین، امکاناتی در اختیار هنرمندان قرار گرفته است که در صورت‌های سنتی هنر شاهد آن نبوده‌ایم. با نگاه پذیرا و انعطاف‌پذیر، این مسأله می‌تواند سرآغاز پیدایش یک پارادایم نوین در تعریف هنر و ایجاد گونه‌های جدید هنری باشد که بر پایه هیچ هنر سنتی دیگری استوار نیست. امکان تعامل با اثر هنری توسط مخاطب، ویژگی خاص و نوین هنرهای نو رسانه‌ای و تعاملی جدید است که بحث‌های نظری و چارچوب‌های زیبایی‌شناسانه خاص خود را می‌طلبد و این مسأله، مطابق هیچ نظریه‌ای، مانع از هنر دانستن گیم‌ها نیست.

فواید و آسیب‌های بازی‌های ویدیویی

ESRA

نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای



بازی‌های ویدیویی به عنوان یکی از جدیدترین ابزارهای سرگرمی، همواره محل بحث و مناقشه بسیار بوده‌اند. این رسانه با استفاده از تکنولوژی‌های جدید، با در هم آمیختن تصاویر و صداها و ویژگی تعاملی بودن خود، از همان ابتدا توجه کارشناسان حوزه‌های مختلف را به خود جلب کرده است. عده‌ای در خصوص آسیب‌ها و صدمات ناشی از این فعالیت تفریحی جدید، داد سخن داده‌اند و گروهی دیگر با برشمردن محاسن و کاربردهای آن، جامعه را ناچار به استفاده از این ابزار دانسته‌اند. با فراگیر شدن گوشی‌های هوشمند، حضور بازی‌های ویدیویی در زندگی ما بیش‌تر از قبل نیز شده است و همه افرادی که به نوعی در پرورش نسل جدید نقش دارند، خواسته یا ناخواسته، در برابر این پدیده موضع‌گیری کرده‌اند. از این رو در مطلب پیش رو تلاش خواهیم کرد با نگاهی عالمانه، اثرات مطرح شده در هر دو حوزه آسیب و فایده را گرد هم آوریم.

تأثیرات منفی بازی‌های دیجیتالی

- ۱ نقض یا تحریف باورها و اعتقادات دینی (مانند چگونگی نمایش بهشت و جهنم و فرشتگان)
- ۲ بی‌توجهی به احکام دینی (مانند مصرف مشروبات الکلی و قمار)
- ۳ بی‌حرمتی به اولیای خدا و پیروان آن‌ها (مانند تبعیض یا توهین نسبت به مسلمانان و پیروان ادیان الهی)
- ۴ توهین به مقدسات الهی (مانند توهین به مسجد و کتاب خدا)
- ۵ ترویج کفر یا شرک (مانند نمایش چند خدایی و شیطان پرستی)

ترس و اضطراب

در ترس، نوعی احساس درونی مبنی بر عدم امنیت و نیز بی‌اعتمادی به فضای موجود است. این احساس درونی اگر از حد طبیعی خارج شود و استفاده رسانه‌ای مفرط داشته باشد، می‌تواند در سنین مختلف، منجر به آسیب‌هایی نظیر اضطراب‌های پایدار، لکنت زبان و اختلالات خواب در کودکان، بیماری‌های قلبی - تنفسی و همچنین حس بدبینی و رفتارهای محافظه‌کارانه در محیط اجتماعی گردد.

انزوای اجتماعی

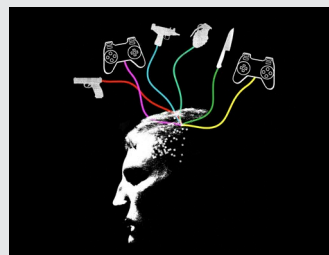
بسیاری از بازی‌های ویدیویی، کودکان را به لحاظ اجتماعی منزوی می‌کنند. به خصوص بازی‌هایی که به صورت تک نفره بازی می‌شوند و برای زمان زیادی، وقت بازیکن را به خود اختصاص می‌دهند. هم‌چنین بازیکنان، ممکن است زمان‌های کم‌تری را به فعالیت‌های دیگری از قبیل انجام تکالیف، خواندن، ورزش کردن و رابطه با خانواده و دوستان خود اختصاص دهند.

ترویج ناهنجاری‌های اجتماعی

استفاده از کلمات رکیک و رفتارهای ناشایستی که منجر به هنجارشکنی اجتماعی می‌شود، از آسیب‌های اجتماعی است که کودکان و نوجوانان در بازی‌ها با آن آشنا می‌شوند. هم‌چنین ایجاد فضایی برای تجربه ذهنی و روانی مخاطب برای رفتارهایی که مردم آزاری تلقی می‌گردد، از جمله آسیب‌هایی است که می‌تواند منجر به اختلالات شخصیتی و اجتماعی فرد گردد.

بیش‌تر تأثیرات منفی بازی‌های ویدیویی بر روی خشونت و محرک‌های جنسی در این بازی‌ها متمرکز است. این تأثیرات می‌توانند جسمی، روانی و یا فرهنگی-اجتماعی باشند.

خشونت و پرخاشگری



براساس یک تحقیق علمی، کودکانی که بازی‌های خشن بازی می‌کنند، پرخاشگری به افکار، احساسات و رفتارشان نیز سرایت می‌کند و همیاری اجتماعی را در آن‌ها کاهش می‌دهد. در بسیاری از بازی‌ها، کودکان برای اعمال

خشونت بیش‌تر، پاداش نیز دریافت می‌کنند. مشارکت فعال، تکرار و پاداش، ابزارهای موثری در یادگیری رفتار هستند که در بازی‌های ویدیویی به وفور از این عوامل بهره گرفته می‌شود. بیش‌تر مطالعات، حاکی از آن است که بازی‌ها، پرخاشگری را در مخاطب افزایش می‌دهند. بازی‌هایی نظیر Mortal Combat، GTA و

برهنگی و محرک‌های جنسی

نمایش پوشش‌های نیمه برهنه و برهنه، تأکید بر بخش‌های تحریک‌آمیز بدن و تمرکز بر طراحی برجستگی‌ها، رفتارهای اغواگرانه کاراکترهای زن در بازی و نمایش انواع روابط جنسی از یک سو و از سوی دیگر طبیعی‌سازی انحرافات جنسی، مانند هم‌جنس‌گرایی و آزارخواهی جنسی در بازی‌های ویدیویی می‌تواند منجر به آسیب‌های روانی و جسمانی مرتبط با نیاز جنسی مخاطب و موقعیت اجتماعی او گردد.

آموزش ارزش‌های نادرست و ضد دینی

آموزش ارزش‌های ضد دینی و ترویج ارزش‌های غلط در برخی از بازی‌های ویدیویی صورت می‌گیرد که پنج مؤلفه مهم آن عبارتند از:

تقویت همکاری و کار تیمی

بسیاری از بازی‌های چندکاربره آنلاین نظیر Team Fortress 2، موقعیتی را برای همکاری با سایر بازیکنان به قصد پیروزی فراهم می‌کنند. این بازی‌ها، بازیکن را تشویق می‌کنند تا حداکثر مهارت‌های انفرادی‌شان را در خدمت تیم و اهداف تیم قرار دهد.

بر اساس مطالعات انجام شده، معلمان گزارش کرده‌اند که دانش‌آموزان بعد از استفاده از بازی‌های دیجیتال گروهی در کلاس، همیارها و هم‌تیمی‌های بهتری شده‌اند.

تصمیم‌سازی و تفکر سریع

مطابق نظرات پژوهشگران در دانشگاه روچستر، بازی‌های ویدیویی، رویدادهای پراستری همچون قرارگرفتن در جنگ را شبیه‌سازی می‌کنند و این بازی‌ها می‌توانند ابزار تمرینی مناسبی برای این موقعیت‌ها در واقعیت باشند.

بر اساس این تحقیقات، بازی‌های اکشن می‌توانند موجب گرفتن تصمیم‌های بیش‌تری در یک زمان یکسان شوند و می‌توانند به افرادی که در موقعیت‌های حساس، نیازمند تصمیم‌سازی‌های مناسب هستند، کمک کنند؛ افرادی نظیر سربازان، پزشکان اورژانس و آتش‌نشانان.



تأثیرات مثبت بازی‌های دیجیتالی

وقتی کودکان به بازی کردن بازی‌های ویدیویی مشغولند، مغزشان یک تمرین تمام و کمال انجام می‌دهد. برای برنده شدن در این بازی‌ها نیاز به سطحی بالا از تفکر انتزاعی است. این مهارت‌ها حتی ممکن است در تمام طول دوران مدرسه به‌دست نیامده باشند.

مهارت‌های حرکتی و مهارت درک فضایی

در بازی‌های سبک تیراندازی، شخصیت اصلی، ممکن است به‌طور موازی و هم‌زمان بدود و شلیک کند. این نیازمند آن است که بازیکن از این که جهت کاراکتر اصلی به کدام سمت است، سرعتش چقدر است، اسلحه او کجا را نشانه گرفته است و ... آگاهی داشته باشد. همه این عوامل باید یکجا دیده شود و سپس بازیکن باید تفسیر مغزی خود را با واکنش حرکتی در دست‌ها و انگشتانش هماهنگ کند. این فرآیند به رابطه مهم میان هماهنگی اندام-چشم و قابلیت تصور فضایی برای موفق شدن نیاز دارد.

حتی مطالعاتی وجود دارد که نشان می‌دهد برخی از بازی‌های ویدیویی، موجب تقویت مهارت جراحی در پزشکان شده‌اند.

تقویت منطق و مهارت حل مسئله

وقتی کسی بازی‌هایی از قبیل Angry Birds و Cut The Rope را بازی می‌کند، در واقع به ذهنش تمرین می‌دهد تا با روش‌هایی خلاقانه به‌طور مستمر به حل مسائل و معماها بپردازد. بازی‌های سبک ماجراجویی به‌طور خاص با توجه به کثرت معماهای خود، می‌توانند موجب تقویت این مهارت ذهنی در افراد شوند.

آمایش، مدیریت منابع و برنامه‌ریزی

بازیکن در برخی از بازی‌ها می‌تواند مدیریت منابعی را که محدود هستند، بیاموزد و بهترین استفاده را از آن بکند؛ درست مانند زندگی واقعی. این مهارت در بازی‌های سبک استراتژی نظیر SimCity، Age of Empires و Civilization تقویت می‌شود.

انجمن برنامه‌ریزی امریکا براساس مطالعاتی بیان داشته که بازی SimCity برای طراحان و برنامه‌ریزان شهری الهام‌بخش بوده است.

عملکرد چند وظیفه

در بازی‌های استراتژی برای مثال در زمانی که شما مشغول ساخت و توسعه یک شهر هستید، به‌طور غیرمنتظره‌ای متوجه حمله دشمنان به شهر می‌شوید. بازیکن باید در این موقعیت سعی کند که به سرعت تاکتیک‌هایش را تغییر دهد.

بازیکن باید بتواند به‌طور متقارن در حین ساخت و توسعه شهر و در حین مقابله با دشمنانی که به شهر حمله کرده‌اند، تاکتیک‌های خود را در ساخت و ساز شهر تغییر دهد تا عملکردی متناسب، نسبت به شرایط و موقعیت فعلی به‌دست آید.

نقش والدین در حوزه بازی‌های دیجیتالی

همیشه برای انتخاب یا خرید بازی، به آرم رده سنی ESRA که بر روی جلد بازی‌ها درج شده است، توجه کنید.

سعی کنید قبل از بازی کردن یک بازی توسط فرزندان، خلاصه‌ای از داستان یا نقد آن را بخوانید و با دیگر والدین و فرزندان بزرگ‌تر، درباره بازی صحبت کنید. اگر چه بهترین حالت این است که خودتان، پیش از فرزندان آن بازی را بازی کنید.

به همراه فرزند خود بازی کنید، بازی کردن او را تماشا کنید و درباره بازی‌هایی که بازی می‌کند با او گفت‌وگو کنید. برای او شرح دهید که چرا برخی از بازی‌های خاص، مناسب نیستند.

برخی بازی‌های آنلاین، نیازمند تعامل و گفت‌وگو با سایر بازیکنان هستند. به فرزندان درباره بازگو نکردن اطلاعات شخصی در بازی‌های آنلاین آگاهی دهید؛ هم‌چنین به فرزندان بیاموزید که رفتارهای نامناسب دیگر بازیکنان را در حین بازی، به شما اطلاع دهد.

سعی کنید فرزندان در فضای مشترک خانه بازی کند و حتی‌المقدور از بازی کردن فرزندان در اتاق خصوصی‌اش خودداری کنید.

بازی کردن فرزندان را به مدت زمانی که قبل از بازی برای او تعیین می‌کنید (مثلاً ۴۵ دقیقه)، محدود نمایید و با آرامش در اجرای بی‌چون و چرای آن همت گمارید (راه حل پیشنهادی، این است که فعالیتی جایگزین را به او پیشنهاد کنید مانند انجام یک کار هنری، ساخت یک کاردستی، انجام بازی تخته‌ای، خواندن کتاب به همراه شما و ...).

همیشه دقت نمایید که فرزندان پس از انجام تکالیف خود به بازی کردن پردازد و نه پیش از آن.

با فرزند خود توافق کنید که در صورت نیاز به صحبت کردن یا شنیدن صحبت والدین، بازی خود را متوقف (Pause) کرده، حرف‌های شما را بشنود و سپس به بازی کردن ادامه دهد.

بهتر است در هر روز، بیش از ۲ ساعت برای انجام بازی‌های ویدیویی وقت صرف نشود و در عین حال، لازم است بعد از هر ۴۰ دقیقه انجام بازی، فرزندان از پشت رایانه برخیزد و به مدت ۱۰ تا ۱۵ دقیقه استراحت کند.

می‌توانید بازی کردن فرزندان را مشروط به خوردن میوه و سبزیجات مختلف در هنگام بازی نمایید تا عادت غذایی مفیدی در فرزندان ایجاد شود.

بازی‌ها به دلیل سخت بودن بعضی مراحل می‌توانند باعث عصبانی شدن و خسته شدن فرزندان شوند، در این صورت، بهتر است که در کنار فرزندان باشید، او را آرام کنید و با خوش طبعی از عصبانی شدن بیش از حد او جلوگیری نمایید.

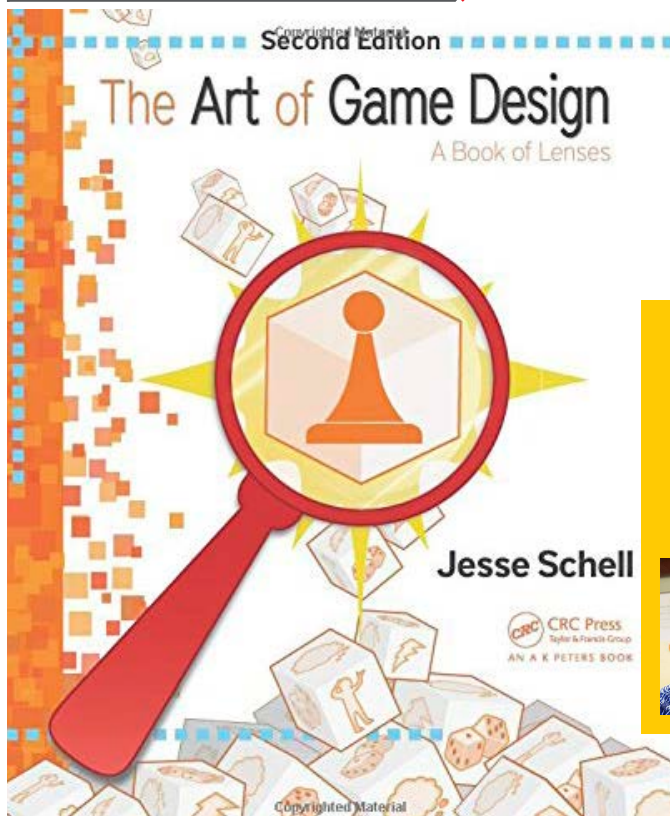
از انجام بازی‌های ویدیویی توسط فرزندان در آخر شب و یا قبل از خواب جلوگیری کنید، چرا که تحقیقات نشان می‌دهند که این امر باعث می‌شود بازیکن، دچار اختلال در خواب و یا بی‌خوابی شود.

به فرزندان آموزش دهید تا هر ۱۵ تا ۳۰ دقیقه، تمرکز چشم را از مانیتور برداشته و به نقطه‌ای دیگر نگاه کند تا از آسیب رسیدن به چشم او جلوگیری شود. هم‌چنین سعی شود تا چشم بر روی اشیا در فاصله دور متمرکز شود.

به فرزندان توصیه کنید که بهتر است بیش‌تر، بازی‌هایی را انجام دهد که او را مجبور به فکر کردن می‌کنند. این امر باعث فعالیت بیش‌تر مغز و در نتیجه تقویت حافظه و افزایش قدرت تفکر بازیکن می‌شود.

به فرزند خود آگاهی دهید که در هنگام بازی کردن، سعی کند تا به‌طور مداوم پلک بزند. این عمل از خشکی چشم جلوگیری می‌کند. هم‌چنین به دلیل تمرکز و خیره شدن بازیکن به مانیتور، تعداد دفعات پلک زدن کاهش می‌یابد و این خود دلیلی برای قرمز شدن و خستگی چشم به شمار می‌رود.





اسماعیل احسان منش

کارشناسی مهندسی کامپیوتر



هنر طراحی بازی: کتاب لنزها، ویرایش دوم

عنوان کتاب:

The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition

هنر طراحی بازی: کتاب لنزها، ویرایش دوم

نویسنده جسی شِل (Jesse Schell)

تعداد صفحات: ۵۵۵

تاریخ نشر: ۶ نوامبر ۲۰۱۴

زبان: انگلیسی



چکیده

جسی هم‌چنین در نقش مدیر نوآوری (Creative Director) استودیوی Story Mania TV Game Disney Imagineering Virtual Reality به‌عنوان طراح، برنامه‌نویس و مدیر پروژه، همکاری داشته است. یکی از شناخته‌شده‌ترین دستاوردهای او، طراحی بازی Disney's Toontown Online است که توانسته چندین جایزه دریافت کند.

کلمات جادویی

کسانی که می‌خواهند طراح بازی شوند، از من می‌پرسند چگونه طراح بازی شوم؟ پاسخ من آسان است: بازی طراحی کنید. از همین حالا شروع کنید! درنگ نکنید! حتی این مکالمه را تمام نکنید! طراحی کردن را شروع کنید! انجام دهید! همین الان!

و بعضی از این افراد شروع به طراحی کردن می‌کنند، اما بسیاری کمبود اعتماد به نفس دارند و احساس می‌کنند که از طراحی کردن عاجزند. اگر فقط طراح بازی می‌تواند بازی طراحی کند و تنها با طراحی کردن، یک نفر، طراح بازی می‌شود، چگونه و از کجا باید شروع کرد؟ اگر شما هم همین حس را دارید، تنها کافی است این سخن جادویی را بگویید:

من طراح بازی هستم.

شوخی نمی‌کنم. همین الان این کلمات را بلند بگویید. خجالت نکشید. کس دیگری به غیر از ما این‌جا نیست.

طراحی بازی خوب، زمانی اتفاق می‌افتد که شما تا حد امکان بتوانید بازی را از زوایای مختلف مورد بررسی قرار دهید. در این کتاب، خوانندگان با بیش از صدها سوال مختلف برای بررسی طراحی بازی از زوایای گوناگون و در زمینه‌های مختلفی همچون روان‌شناسی، معماری، موسیقی، طراحی بصری، فیلم و مهندسی نرم‌افزار، ریاضیات، معما و انسان‌شناسی آشنا می‌شوند. از ویژگی‌های اصلی کتاب:

۱ شرح عمیق‌ترین و پایه‌ای‌ترین اصول طراحی بازی

۲ نمایش کاربرد روش‌های استفاده شده در بازی‌های تخته‌ای، کاغذی و ورزشی در بازی‌های ویدیویی باکیفیت

کتاب هنر طراحی بازی به شما می‌آموزد که چگونه می‌توان بازی‌ها را بهتر طراحی کرد. اصول شرح داده شده در کتاب می‌تواند در طراحی هر نوعی از بازی استفاده شود. در این کتاب، نویسنده با شرح اصول انتزاعی و قوانینی که او و دیگر طراحان در طراحی بازی به آن تکیه می‌زنند به خوانندگان کمک می‌کند تا با روش‌های افراد متخصص در این زمینه آشنا شوند. هم‌چنین دیدگاه‌های متفاوتی که بر اساس تجربه شخصی نویسنده تکمیل شده‌اند با توضیحات کاملی از مفاهیم اصلی همراه می‌شود.

درباره نویسنده

جسی شِل طراح ارشد بازی، مدرس و بنیان‌گذار و مدیرعامل شرکت شِل گیمز است. شرکت شِل گیمز تحت رهبری او در سال ۲۰۰۲ شروع به کار کرد. امروزه این شرکت، جزو بزرگ‌ترین توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدیویی در شهر پنسیلوانیا (Pennsylvania) آمریکا است. از عناوین معروفی که جسی بر روی آن‌ها کار کرده است می‌توان به Toy و Pixie Hollow

📩 @GAMEOVERMAG



گیم‌آر

کانال رسمی اولین نشریه چاپی-الکترونیکی
تخصصی گیم در دانشگاه‌های کشور



📱 Scan me

فرصت
شغلی

آموزش

رویداد

تریلر

اخبار

حامیان این شماره



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



وبسایت میهن دانلود



وبسایت پردیس گیم



وبسایت سافت ۹۸



وبسایت گیم لایو



وبسایت بازینامه



نرم افزار فیدئو



وبسایت دنیای بازی



نرم افزار طاقچه



وبسایت گیم نیوز



نرم افزار کاجستان



نرم افزار کتابراه



وبسایت بازیاتو



وبسایت وی جی مگ



وبسایت گیم اسکن



فصلنامه علمی، فرهنگی و خبری
انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
شماره ششم . سال دوم . بهار ۹۸

گیم‌آر