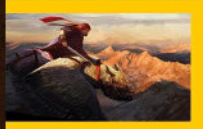


# گیم‌آر



همراه با پوستر بازی

## بیدارها

عازک سترهاک سوزان

## لوکاس آرتری



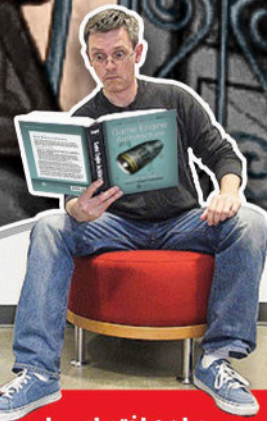
نقد بازی آب‌های آبی



نقد بازی شیطان در پایتخت



تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار



مصاحبه اختصاصی با

**Jason Gregory**

**NAUGHTY DOG**



شناسنامه  
 \* فصل نامه علمی، فرهنگی، خبری گیم‌آر  
 شماره چهارم / سال اول / پاییز ۱۳۹۷  
 شماره مجوز: انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی  
 صاحب امتیاز: انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی  
 شماره مجوز: ۹۶۲۳۳۲  
 مدیر مسئول: علی گلدانی  
 سردبیر: آیدین نوری  
 \* سردبیر: آیدین نوری / سید پوریا کاظمی  
 \* صفحه‌آرا و گرافیک: سید پوریا کاظمی / رضا قزاقی / رضا خزاعی / ناخ  
 \* همکاران این شماره: سپهر شهبازی / علیرضا خزاعی / حسن چناری / سعید زعفرانی / سید جواد وثوق حسینی / سروش حسین پور / محمد فرخی / ترهیده / اسماعیل احسان منش / محمد فرخی / آرش آستانبوس / نازنین نوری / رضا احمدی  
 \* با سپاس فراوان از دکتر سعید ابریشمی و رضا احمدی  
 \* ارتباط با ما:  
 gameover@rpfc.ir  
 gameover@um.ac.ir  
 \* تلگرام: @gameovermag

## نظرات



- ۲
- ۳
- ۴
- ۵
- ۶
- ۷
- ۸
- ۹
- ۱۰
- ۱۱
- ۱۲
- ۱۳
- ۱۴
- ۱۵
- ۱۶
- ۱۷
- ۱۸
- ۱۹
- ۲۰
- ۲۱
- ۲۲
- ۲۳
- ۲۴
- ۲۵
- ۲۶
- ۲۷
- ۲۸
- ۲۹
- ۳۰
- ۳۱
- ۳۲
- ۳۳
- ۳۴
- ۳۵
- ۳۶
- ۳۷
- ۳۸
- ۳۹
- ۴۰
- ۴۱
- ۴۲
- ۴۳
- ۴۴
- ۴۵
- ۴۶

سخن سردبیر  
 اخبار بازی‌ها  
 چگونه ایده خود را به یک بازی درآمدزا تبدیل کنیم؟  
 نقد و بررسی  
 بازی‌سازهای موفق چه کسانی هستند؟  
 پوستر  
 تاریخ انقضاء - ترانتون  
 تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی  
 معرفی نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی  
 مصاحبه با استودیوی Naughty Dog  
 حامیان رسانه‌های



### سر دبیر

سخن را با تشکر از شما عزیزانی آغاز می‌کنم که با نظرات خوب و سازنده خود به ما لطف و کمک بسیاری می‌کنید. امیدواریم که بتوانیم هر شماره بهتر از قبل ظاهر شویم و رسانه خوبی برای بازی‌های ایرانی باشیم. در هر شماره سعی می‌کنیم مطالب آموزشی بیش‌تر و پربارتری را به مجله اضافه کنیم تا به بُعد آموزشی آن بیافزاییم. در این شماره یک غافل‌گیری ویژه هم برای طرفداران گیم آور در نظر گرفته‌ایم و آن هم مصاحبه اختصاصی با Naughty Dog است که خواندن آن نه تنها به بازی‌سازان بلکه به گیمرها نیز به‌شدت پیشنهاد می‌شود. سه اتفاق مهم دیگر، همکاری رسانه‌ای شدن سامانه همگرا و کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال و همکاری با فروشگاه دیجیتالی آریو است که قطعا دستاوردهای خوبی را با خود به‌دنبال خواهد داشت.

هم‌چنین به بهانه نقد بازی بیداری: خاکسترهای سوزان، لازم می‌دانم یاد شروین استادزاده عزیز را گرامی بدارم که جزو منتقدان کاربرد و حرفه‌ای ایران بود، اما متأسفانه زندگی، مجال قدرت‌نمایی کامل او را در عرصه بازی‌سازی نداد... در آخر هم لازم می‌دانم به حضور پرقدردان رسانه‌های ایرانی در عرصه‌ی بازی‌های ویدیویی اشاره کنم و آرزومند باشم اهمیتی که بازی‌سازان خارجی به رسانه‌های داخلی می‌دهند، موجب شود تا بازی‌سازان ایرانی هم هرچه بیش‌تر و بهتر در این زمینه تلاش کنند.

به امید روزی که بازی‌سازان ایرانی هم مانند بازی‌سازان خارجی، ارتباط خود را با رسانه‌ها محکم‌تر کرده، اطلاعات لازم را به موقع در اختیار آن‌ها قرار دهند و حضور و اهمیت رسانه‌ها در صنعت-هنر بازی‌های ویدیویی و بازاریابی بازی‌ها را جدی بگیرند.

امیدوارم از خواندن مطالب این شماره هم لذت ببرید و حمایت از بازی‌های ایرانی را فراموش نکنید. لطفاً اگر نظر، پیشنهاد یا انتقادی دارید حتماً از طریق ایمیل با ما در تماس باشید.

آیدین نوری



آیدین نوری

کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر

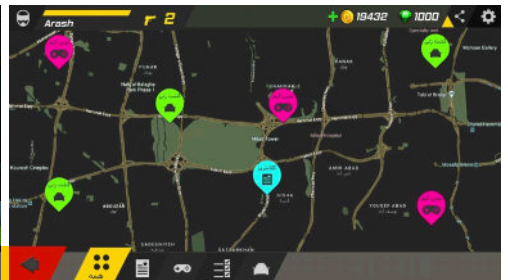
### اجرای عدالت در داستان شما

#### گشت پلیس ۲

آرش (شخصیت اصلی داستان بازی گشت پلیس ۲) پس از دو سال خدمت در واحد پلیس موتور سوار و کسب تجربه‌های بسیار با ارتقاء درجه‌ای که به‌خاطر تلاش و پشتکارش به او داده شده، به واحد پلیس گشت خودرویی منتقل شده است. به همین جهت باید برای فعالیت در این واحد، مجوزها و لایسنس‌های متنوعی را پیش از و در حین ماموریت‌ها به‌دست آورد. تمرین‌های گوناگون رانندگی و انواع ماموریت‌های پلیسی در منطقه مسئولیت آرش، بر تجربه‌اش در این بخش اضافه می‌کند و با دریافت این لایسنس‌ها امکان انجام ماموریت‌های پیشرفته‌تر به او داده خواهد شد. آرش که اکنون همکار ماهری در کنارش دارد، دیگر می‌تواند با اطمینان و حمایت بیش‌تری ماموریت‌ها را انجام دهد و حتی در بعضی ماموریت‌ها از کمک مستقیم و راهنمایی‌های او بهره‌برد. در طی داستان، آرش با چندین

کلاتتری در سطح شهر تهران به مرور زمان و پیشرفت، مرتبط شده و فرمان می‌گیرد که خود در برگیرنده داستان‌های گوناگون پلیسی در حوزه‌های مختلفی نظیر بخش مبارزه با مواد مخدر، آگاهی، مبارزه با جرایم خیابانی، پلیس ویژه و ... خواهد بود. آرش به‌طور دائمی مشغول گشت‌زنی در فضای تحت مسئولیتش است و در جای جای شهر باید آمادگی دریافت ماموریت‌هایی را داشته باشد. گاهی در یک موقعیت ممکن است شاهد بروز جرمی آشکار باشد که بلافاصله وارد عمل می‌شود تا واکنش مقتضی را به انجام رساند و در بعضی از موقعیت‌ها نیز از مرکز به او ماموریتی واگذار خواهد شد.

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



### ۱:۰۱۱ دنباله راه ۴۱۱۴۸

۱:۰۱۱

پس از انتشار رایگان قسمت ۴ بازی ۴۱۱۴۸ در گوگل پلی و استقبال باورنکردنی جهانیان از این بازی، مشخص شد که مهدی فنایی در همین حین روی ایده‌ی جدید و پخته‌تر خود که وام‌دار سبک و سیاق همان بازی قبلی است، کار می‌کند. بازی جدید او که ۱:۰۱۱ نام گرفته، مطابق گذشته ابهاماتی در نام خود به همراه دارد. این بازی، داستان دختری را روایت می‌کند که از مردم افراطی خسته شده و می‌خواهد خود را به سرزمینی آزاد برساند، اما هیچ راهی به جز عبور از

قلب تاریکی برای رسیدن به نور امید وجود ندارد. پس باید دست به کار شود...

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





## اخبار بازی‌های ایرانی

بسیار زیادی از بی‌رحم‌ترین آنان است، ناکام مانده‌اند. تکاور در هنگام ورود به آن شهر با دشمنان مبارزه کرده و پیشروی می‌کند، غافل از این که نیرویی شیطانی در پس قدرت این گروه است و کم‌کم شخصیت‌های اصلی و چهره‌های واقعی آن‌ها نمایان می‌شود...

این بازی با ۲۵ مرحله و قابلیت خرید و ارتقاء لباس کاراکتر بازی، سلاح‌های گرم و شمشیرها، هم‌اکنون در فاز تست قرار دارد و به زودی برای رایانه‌های شخصی و سیستم عامل‌های اندروید و iOS منتشر می‌شود.



## تکاور؛ ممکن کننده‌ی غیر ممکن‌ها

### تکاور

بازی تکاور که ترکیبی از ران‌اندگان و بازی‌های معمایی با نمایش از کنار و گرافیک سه‌بعدی است، ساخته‌ی استودیوی گونای بوده که بازی موفق‌تری مثل خاک را در کارنامه‌ی خود دارد. جدیدترین بازی این استودیو که حاصل تجربه‌ی بیش از ده بازی قبلی این استودیو است، قدم‌های پایانی تولید خود را برای رسیدن به مرحله انتشار سپری می‌کند.

تکاور معروف‌ترین سرباز از گردان ویژه ضد تروریستی است. این قهرمان در بین تمام ارتش دوست و دشمن به ممکن کننده‌ی غیر ممکن‌ها معروف است! سخت‌ترین عملیات‌ها به او محول شده و این ماشین کشتار تروریست‌ها از تمام آن‌ها پیروز بیرون آمده؛ پس او برای آزادسازی آخرین شهر گرفتار شده در چنگال تروریست‌ها فرستاده شد. تروریست‌ها که چندین شهر را به تصرف خود درآورده بودند توسط نیروهای ضد شورش نابود شدند ولی تاکنون در آزادسازی آخرین شهر که مرکز فرماندهی آنان و پایگاه تعداد



## فرار از حلقه‌ای بی انتها

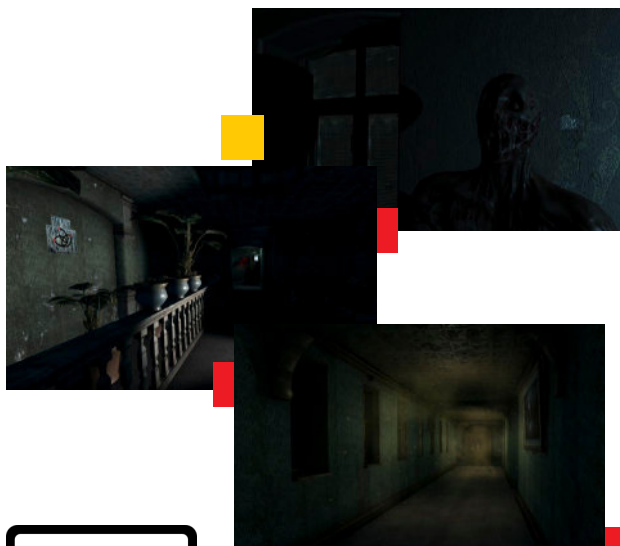
### Timeless

من بهش اعتقاد دارم

تو هم بهش اعتقاد داری؟

باد و بارون شدید... مسافرخونه‌ای دور افتاده... یعنی می‌تونم از این داستان لعنتی جون سالم به در ببرم...

بازی Timeless ساخته‌ی تیم کاملاً مستقل Blazingfall است که قبلاً بازی‌های متعددی مثل چاله میدون! و BMY را تولید کرده است. این بازی جدید آن‌ها در سبک «فرار از حلقه» (Escape the loop) بوده و نظرات خوبی را با خود به همراه داشته است. در این بازی باید معماها را حل کرده و از حلقه تکرار فرار کنید. اما اگر زمان زیادی در حلقه باقی بماند، حلقه فوراً به سراغ شما می‌آید! بله. کلید گیم‌پلی همین قدر ساده است اما چالش‌های موجود در آن، کار را برایتان سخت خواهد کرد. همچنین محیط‌های بازی با درون‌مایه‌ی تاریک و صداگذاری و موسیقی‌های هیجانی و ترسناک، حس ترس خوبی را به شما القا می‌کند.



Scan me

این بازی برای سیستم عامل اندروید و ویندوز منتشر شده است که هم‌اکنون می‌توانید آن را با اسکن QR Code، برای رایانه‌ی شخصی خود از آریو دریافت کنید.

## یک انتخاب می‌تواند مسیر داستان را تغییر دهد...

شهرزاد قصه‌گو

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



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

ارسال کنید تا شاید شما هم یکی از نویسندگان این بازی باشید. پس منتظر نمانید و بازی را برای تلفن همراه خود دانلود کنید.

شهرزاد  
قصه‌گو

داستانو با انتخابی  
خودت پیش ببر!



Scan me

## زامبی‌های بامزه در تهران

تهران ۴۰۰



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

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



Scan me



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

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



## اخبار بازی‌های ایرانی

در هر زمین فوتبال، چالش‌های متفاوت و هیجان‌انگیزی در انتظار شماست و هر یک از کاراکترهای بازی قابلیت‌های به‌خصوصی در ضربات آتشین دارند و عدم وجود اوت و حرکت سریع و مداوم توپ، نیازمند دقت کافی است تا نتیجه ضربات به آن، گل به خودی نشود. نسخه نهایی دیرین بال برای سیستم عامل اندروید منتشر شده است که می‌توانید آن را دانلود کرده و برای دریافت جوایز به رقابت بپردازید.



Scan me

## دیرین دیرین این بار در قالب فوتبال دیرین بال

دیرین بال یک بازی مهیج و سرعتی فوتبالی است که در دنیای دیرین دیرین شکل گرفته و از دیگر گونه‌های سری‌های دیگر آن مثل دیرین دخت بوده و با صداگذاری‌های خنده‌دار خود، طرفداران بسیاری را به همراه داشته است.

این بازی با پیروی از قوانین بازی‌های معروف به Head Soccer و با استفاده از شخصیت‌های محبوب انیمیشن‌های دیرین دیرین، محیطی رقابتی و شاد را برای کاربران به ارمغان می‌آورد.



## دومین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال برگزار شد

DGRC2018

کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال یا Digital Games Research Conference (DGRC) در حال حاضر، جامع‌ترین کنفرانس در کشور جمهوری اسلامی ایران است که گستره وسیعی از تحقیقات را با محوریت بازی‌های دیجیتال در شاخه‌های فنی و مهندسی، علوم انسانی، هنر و علوم پزشکی در برمی‌گیرد. این کنفرانس، هر ساله توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان نهاد متولی صنعت در ایران از سوی یک دانشگاه معتبر کشور، به انتخاب شورای سیاست‌گذاری از سوی دیگر برگزار می‌گردد. هدف متعالی DGRC، تقویت مبانی نظری حوزه بازی‌های دیجیتال و پیوند دانشگاه و صنعت است.

دومین دوره ملی و اولین دوره بین‌المللی این کنفرانس با همکاری دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران و به میزبانی این دانشگاه در هشتم و نهم آذرماه ۱۳۹۷ برگزار شد. در این دوره از کنفرانس، مقالات علمی از

سراسر جهان و در قالب دو زبان انگلیسی و فارسی مورد پذیرش قرار گرفتند. همچنین به جز ارائه پوستر و شفاهی مقالات، در بخش‌های فرعی کنفرانس، جایزه بازی‌های جلدی ۱۳۹۷ (SeGaPY۰۱۸)، کارگاه‌های آموزشی، نشست‌های تخصصی و میزهای تکنولوژی برگزار شدند.

محورها و موضوعات DGRC۲۰۱۸ و مقالات برگزیده

در سایت آن‌ها قابل رویت است که با اسکن QR Code مشخص شده می‌توانید آن‌ها را مشاهده کنید.

نشریه گیم آور به‌عنوان همکار رسانه‌ای دومین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال فعالیت کرد که گزارشی از آن را در شماره پنجم خواهید خواند.



Scan me





سروش حسین پور  
کارشناسی مهندسی کامپیوتر



اسماعیل احسان منش  
کارشناسی مهندسی کامپیوتر

**مقدمه:**

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

**فاز پیش از تولید**

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

**خلق جهان بازی**

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

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

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



**خلق شخصیت‌های بازی**

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

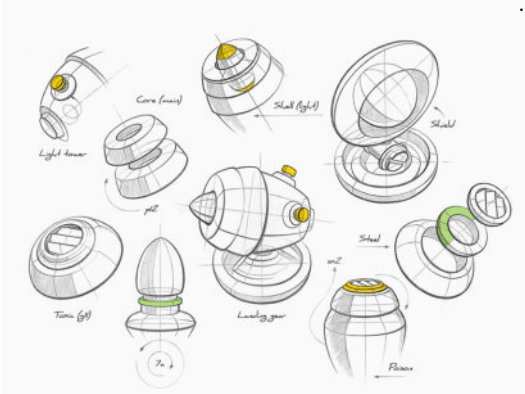
سوالات زیر به طراحی یک شخصیت کمک می‌کند:

- در چه محیطی بزرگ شده‌اند؟ (از جهان خلق شده‌ی بازی در پاسخ به این سوال استفاده شود.)
- تصویر آن‌ها در ۵ سالگی چه شکلی بوده است؟ در ۱۵ سالگی؟ ۳۰؟ ۴۰؟ ۵۰؟
- آیا آن‌ها قابلیت و مهارت‌های خاصی دارند؟ از پاسخ این سوال برای طراحی کردن مکانیک‌های بازی استفاده می‌شود.
- اتفاقاتی که مسیر زندگی گذشته‌ی آن‌ها را عوض کرده چه بوده است؟
- در موقعیت‌های خاص چگونه رفتار می‌کنند؟



**ساخت نمونه‌ی اصلی بازی بر روی کاغذ**

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



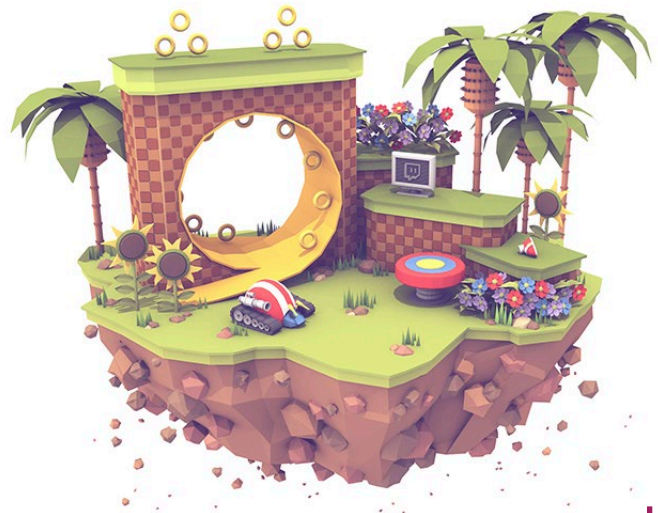


## کنار گذاشتن ایده‌های نامناسب

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

## طراحی مراحل بازی

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



## طراحی مکانیک‌های بازی

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

## آماده‌سازی سند طراحی



داشتن شناخت کافی نسبت به بازی‌ای که طراحی می‌شود به طراح کمک می‌کند تا ایده‌های جذاب شکل گرفته در ذهنش را پیاده‌سازی کند؛ این بخشی از تولید بازی است که بازی در آن شروع به داشتن شکل و شمایل برای خود می‌کند. در دوران پیش از ساخت، تمام جزئیات بازی تعیین می‌شود. این بخش مهم‌ترین قسمت کار است! پس سعی می‌شود که در طراحی بر روی آن به اندازه‌ی کافی زمان گذاشته شود. تیم‌های مستقل

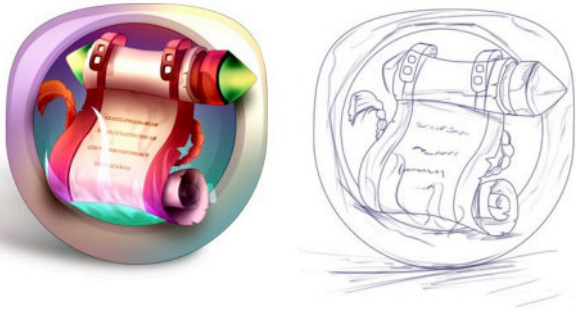
بازی‌سازی سعی می‌کنند از منابعی که در اختیار دارند به بهترین نحو استفاده کنند. بهتر است در مورد کارهایی که می‌توان با منابع موجود انجام داد، تصمیم‌گیری‌های دقیقی صورت گیرد. اغلب افراد، ایده‌هایی عالی در سر دارند اما این ایده‌ها خارج از توان اجرایی یک تیم مستقل بازی‌سازی است. بهتر است کار کوچکی انجام شود تا مطمئن بود که می‌توان آن را به اتمام رسانید. داشتن یک سند طراحی خوب، یک ضرورت است. بسیاری از طراحان از تهیه اسناد طراحی و سازماندهی کردن ایده‌ها اجتناب می‌کنند. توسعه‌دهندگان به دلیل نداشتن این سند، زمان با ارزش خود را از دست می‌دهند. در نتیجه‌ی آن با کدهای ناکارآمد و مکانیک‌های در تعارض باهم و دیگر موارد مواجه می‌شوند، درحالی که سعی می‌کنند به یاد بیاورند آن چیزی که در ابتدای طراحی بازی در ذهنشان بوده، چه چیزی است. اغلب در این مرحله از کار، شما باید نمونه اولیه را آماده کنید تا مطمئن شوید که اجزای طراحی شده در بازی به‌خوبی باهم کار می‌کنند.



## فاز تولید

## خلاق بودن

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



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

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

## استفاده از مطبوعات و نقد افراد تاثیرگذار

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

## توجه به نظرات کاربران

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

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

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



## فاز پس از تولید

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

## منابع:

[www.evolvedeveloper.com](http://www.evolvedeveloper.com)

[www.gamedevopertips.com](http://www.gamedevopertips.com)



# نشریه تخصصی گیم آور

اولین نشریه چاپی-الکترونیکی، تخصصی گیم در دانشگاه‌های کشور

دانلود شماره سوم



Scan me



دانلود شماره دوم



Scan me



دانلود شماره اول



Scan me





رضا قرالو

سرمدییر دنیای بازی

# بیداری

## خاکسترهای سوزان

### لوکاس آرتزی!

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

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

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

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

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

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





## نقد بازی بیداری



انتهای آن را انجام بدهم و متاسفانه، نقدی که می‌نویسم حاصل تجربه‌ی بخشی از بازی است که از لحاظ گیم‌پلی عالی و از لحاظ داستان به‌شدت تلخ و دافعه برانگیز بود! البته فکر هم نمی‌کنم فرم و محتوای بازی تا آخر کار تغییری می‌کردند؛ یعنی مکانیک‌ها قطعا تا انتها همان فرمول را رعایت می‌کردند و فقط گسترده‌تر و سخت‌تر می‌شدند و داستان هرچه جلوتر می‌رفت، تلخ‌تر و سنگین‌تر می‌شد.

به هر حال از حضور کسانی همچون طه رسولی، حسن کریمی، متین ایزدی، مهدی دانشور و علی شریفی که از سازندگان و دست‌اندرکاران ساخت این بازی هستند و از سرد و گرم چشیده‌های ویدیو گیم که زمانی در نشریه‌ی دنیای بازی از تاثیرگذاران رسانه‌ای بازی مملکت بودند، چیزی کم‌تر از این انتظار نمی‌رود. می‌ماند حسرتی که باعث آهی می‌شود و توی ذهن آدم طنین می‌اندازد که ای کاش بستری فراهم بود تا داستانی شیرین و فانتزی، محل هنرنمایی و تزریق عشق به بازی‌های ماجراجویی توسط زنده‌یاد شروین استادزاده می‌شد. آدمی که می‌توان حضورش را در جای جای بازی و روح ماجراجویی اثر در عشقی که به بازی‌های ماجراجویی لوکاس آرتز داشت به وضوح دید.

یادش گرامی...

و برای استخدام شدن می‌روید تلخی و سیاهی قصه، بیش‌تر بیخ پیدا می‌کند؛ اما در همین جا چیزی شروع به درخشیدن می‌کند و شما را یاد چیزی خاطره‌انگیز می‌اندازد؛ مکانیک‌های تر و تمیز ماجراجویی که خیلی لوکاس آرتزی و جذاب به‌نظر می‌رسند و زور می‌زنند خودشان را از محتوا جلو بیندازند و خودی نشان بدهند و البته موفق هم می‌شوند. از یک جایی به بعد همین طراحی مرحله، پیوند ظریفی با روایت داستان (و نه محتوای آن) برقرار می‌کند. دو قاب جدا از هم با آیتم‌هایی که از گوشه و کنار پیدا می‌کنیم و قرار است معمای اصلی را با کمکش حل کنیم. ترکیب کردن آیتم‌ها با منطقی‌ترین حالت ممکن و حل معماها که به‌شدت منطقی و به شکل پله به پله (از معمای آسان به معمای اصلی و سخت) و همراه با روایت داستان عمل می‌کنند. باز هم تاکید می‌کنم روایت داستان در جزئیات و نه شکل کلی قصه؛ به این شکل که مثلا علی مرزوقی را داخل انباری زندانی می‌کنند. با این کاری نداریم که زندانی شدنش ظلم و ستم است و تلخی را تو رگ‌های مان تزریق می‌کند. مساله این است که آیتم‌ها، معماها و نحوه‌ی حل کردن آن‌ها، قصه را به یک ریزقصه‌ی سبک‌تر که فرار کردن است، تقلیل می‌دهند و زهرش را می‌گیرند. اما کمی بعد وقتی با مکانیک‌های تمیز و طراحی مرحله‌ی شسته و رفته‌ی بازی که اصلا باعث گیج شدن یا حواس‌پرتی شما نمی‌شود مواجه می‌شوید، مکانیک‌ها خودشان را بالا می‌کشند و قصه پشتش پنهان می‌شود. نمی‌دانم این مساله، عمده‌ی بوده و سازنده‌های بازی سعی در برتری دادن گیم‌پلی بر داستان داشته‌اند یا نه؛ ولی هرچه که هست فرمولی به‌شدت موثر از آب درآمده است. البته متاسفانه توانستم معماهایی با قاب‌هایی بیش‌تر از دو قاب را تجربه کنم چون به قول خود سازنده‌ها «موتور خسته‌ی» وینترموت این اجازه را به من نداد! چراکه از جایی به بعد بازی کمرش کرد و توانستم تا

## Factsheet

7

10

**Developer:**  
Bazi Resaneh

**Publisher:**  
Ario

**Release date:**  
28 February, 2018

**Platforms:**  
PC



Scan me





سعید زعفرانی  
سردبیر گیم‌نیوز

# DEVIL IN CAPITAL

## آشفته‌گی در حاشیه‌ی کودتا

شیطان در پایتخت

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



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

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

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





## نقد بازی شیطان در پایتخت



گرافیک بازی، عقب مانده و اما قابل قبول است. از یک بازی دوبعدی با شخصیت‌های سه بعدی می‌شود انتظارات بسیار بیش‌تری داشت، اما اگر در طبقه‌ی حساس بازی‌های متداول ایرانی آن را بررسی کنیم، می‌شود حداقل تا پایان آن را تحمل کرد. این که محیط بازی خوب طراحی شده، مناظر دلپذیری در بازی هستند و طرح‌ها اساسا ایراد بصری قابل‌ذکری ندارند، بازی را یک قدم به جلو می‌راند، اما این که محیط‌ها تکراری می‌شوند، باگ‌های بسیاری در بازی وجود دارد و انیمیشن‌های حرکت شخصیت‌های سه‌بعدی بازی چیزی شبیه به تمسخر انیمیشن‌سازی جدید هستند، آن را دوباره به عقب برمی‌گرداند تا گرافیک بازی

عملا دردی از آن دوا کند و به واقع، به ابزاری صرف برای وجود داشتن بازی تبدیل شود. چیزی که بدون آن بازی ممکن نبود و همین که حداقل‌ها در آن به اجرا در آمده‌اند، کفایت می‌کند.

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

مهم‌ترین عنصر روایت بازی، دیالوگ و در مواردی مونولوگ‌های بازی هستند که به آن جان بخشیده‌اند. اساسا بار روایت داستان بازی در کنار نوشته‌هایی که هرگز هیچ بازی‌کننده‌ای آن‌ها را کامل نخواهد خواند، بر دوش دیالوگ‌ها و متنی است که از زبان شخصیت اصلی بازی ادا می‌شود. این که بازی‌کننده می‌تواند با کارآگاه افشاری که استاد اکبر منانی (دوبلور پوارو) با صدایش به او زندگی بخشیده ارتباط برقرار کند یا نه، به میزان زیادی به سلیقه‌ی مخاطب



و توانایی او در ایجاد ارتباط بین صدا و تصویر بستگی دارد، اما در این زمینه باید گفت که بازی‌ساز بیش‌ترین تلاش ممکن را کرده و با یک صدای پیشگی حرفه‌ای به بازی خود رنگ و روی حرفه‌ای داده است. اگرچه آشفتگی در این جا هم حس می‌شود و برخی دیالوگ‌ها آن‌قدر ابتدایی و نازل هستند که صدای اکبر منانی هم به قابل تحمل شدن آن‌ها کمک نکرده است. اطلاعات اضافه و تکراری که دیالوگ‌ها در بسیاری از مواقع به بازی‌کننده می‌دهند تنها به تحمیق او می‌انجامد و بعد از این که تکرار می‌شوند، کلافه‌کننده و گاهی غیرقابل تحمل می‌شوند. حدیث نفس تکراری آقای کارآگاه مهم‌ترین ایراد بازی در این بخش است، اگرچه در مقابل ایرادات و آشفتگی‌های اساسی تر بخش‌های دیگر، مخصوصا داستان، یک نکته‌ی منفی کوچک و بی‌اهمیت به نظر می‌رسد. حس و حال بازی با این صداگذاری و دوبله‌ی قدرتمند در سطح قابل قبولی نگه داشته می‌شود و شما هم می‌توانید هر بار که یک دیالوگ اذیتان کرد، با یک کلیک از آن رد شوید و مجبور نیستید حتما آن را تا پایان گوش بدهید.

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

5.5 10

Developer:  
RSK Entertainment

Publisher:  
Ario

Release date:  
8 October, 2017

Platforms:  
PC



Scan me





سپهر ترابی

مدیر مسئول بازینامه

## مجمع الجزایر سرعت

جی تی: کلوپ سرعت

با اشتاب بیش تری به خط پایان نزدیک شوید. جدا از فضای خود مسابقات، سازندگان فضایی را نیز برای تقویت خودروها تدارک دیده‌اند که جدا از فروشگاه خرید خودرو است. در فروشگاه خرید خودرو می‌توانید با توجه به امتیازهایی که کسب می‌کنید، خودروهای جدیدی خریداری کنید و پس از آن نیز در گاراژ، می‌توانید خودروی خود را ارتقاء دهید. سازندگان بازی برای بخش ارتقاء، حساسیت خاصی به خرج داده‌اند و جزئیات خوبی در آن پیاده‌سازی کرده‌اند. جزئیاتی که استفاده از آن‌ها واقعا لذت‌بخش و دوست‌داشتنی است. از این‌ها گذشته شاید پررنگ‌ترین چیزی که جی تی را از سایر رقابیش متمایز می‌کند، گرافیک آن است. گرافیکی که به جرأت با جزئیاتی مثال‌زدنی صورت گرفته و همین کار یکی از عواملی است که سبب شده تا جی تی، طرفداران زیادی پیدا کند. راستش را بخواهید علاقه‌مندان

به خودرو و مسابقات دوست دارند تا ماشین‌ها همیشه واقع‌گرایانه طراحی شوند و این دقیقا چیزی است که جی تی به آن‌ها هدیه داده است.

جدای از طراحی ماشین‌ها، طراحی محیط و کاراکترها دیگر موضوعی است که باید به آن اشاره کرد. استفاده از رنگ‌های پویا و طراحی‌های گرافیکی، جی تی را خیلی پویا نشان می‌دهد. به‌طور کلی این عنوان از آن دست بازی‌ها است که می‌تواند گیمرها و علاقه‌مندان به بازی‌های موبایلی را راضی نگه دارد. جی تی: کلوپ سرعت، عنوانی است که ارزش تجربه کردن را دارد.

بازی‌های سبک «درگ» (Drag) در عین سادگی، جذابیت خاصی دارند. بازی‌هایی که خیلی زود توانستند خود را به قشر گیمر ثابت کنند. مسابقات درگ عبارتند از مسابقاتی که راننده باید در یک مسیر صاف و بدون پیچش، زودتر از رقیب خود به خط پایان برسد. حال این مسابقه را در قالب یک بازی ویدیویی تصور کنید. بازی ویدیویی‌ای که تنها باید به موقع دنده عوض کنید تا به خط پایان برسید! «جی تی: کلوپ سرعت» این مسابقه را در قالب تجربه‌ای جذاب و مهیج در یک بازی ویدیویی گنجانده و از قضا موفقیت خوبی هم به‌دست آورده است. به محض ورود به بازی، داستان برای شما روایت می‌شود و وسط ماجرای مهیج قرار می‌گیرید. ماجرای که برای پیدا کردن نکات آن باید مسابقات مختلفی را پشت سر بگذارید. شاید با خود بگویید که یک بازی موبایلی چه ماجرای خاصی می‌تواند داشته باشد. خوشبختانه تیم سازنده بازی با روایت یک داستان جذاب مابین مراحل توانسته‌اند کشش خاصی در طول بازی ایجاد کنند. از سوی دیگر با طراحی کاراکترهای مختلف در طول بازی و تدارک دیدن دیالوگ برای هر یک از آن‌ها جذابیت بازی را

دوچندان کرده‌اند. از این‌ها که بگذریم گیمر پلی جی تی: کلوپ سرعت دوست‌داشتنی است. قطعا همه ما می‌دانیم که بازی‌های مختلفی در این سبک وجود دارد اما جی تی همه چیز را خیلی جذاب ارائه می‌دهد و همین جذابیت، سبب شده تا مخاطب دست از بازی نکشد. سیستم کنترلی بازی بسیار ساده بوده و فقط کافی است تا حواس خودتان را به خوبی جمع کنید. رمز موفقیت در بازی‌های سبک درگ، عوض کردن دنده در موقع مناسب است. پس کافی است درست در لحظه‌ای که بازی به شما آموزش می‌دهد، دنده خودرو را عوض کنید تا





## نقد بازی منچرز



دست آخر ممکن است حتی بیست بار پیای هم تاس بریزید و ۶ نیاورید، چون منچ یک بازی اساسا مبتنی بر شانس است و اگر نگویم منچرز مصداق بارز قمار است، می‌توانیم به سادگی آن را یک بازی بد «پول بده تا برنده شوی» بخوانیم.

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

اولین کاری که می‌توانید در منچرز بکنید خرید سکه است. آخرین کاری که می‌توانید در منچرز بکنید خرید است. اما



سعید زعفرانی  
سردبیر گیم‌نیوز



## بازی با قواعد شانس منچرز

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

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

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

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



## Factsheet

5.5 10

Developer:  
Incytel

Platforms:  
Android, iOS



Scan me





علیرضا خزاعی

کارشناسی ارشد ادبیات زبان انگلیسی

## دنیای دلچسب پر از سایه!

سایچین



اساس سختی و آسانی نیست، بلکه مراحل به چند دسته با موضوعات مختلف تقسیم می‌شوند. مثلاً گروه ورزشی، ایران باستان، طبیعت ایران، مکان‌های توریستی بین‌المللی و یک بخش بسیار جذاب و خلاقانه و زیبا که می‌شود از آن به‌عنوان بخش سایه‌های نوستالژیک یاد کرد.

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



محیط زیبا و ایرانی

SAYCHIN  
سایچین

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

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

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



سایه بازی و تصویرسازی

SAYCHIN  
سایچین

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



اولین و جذاب‌ترین نکته بازی، طراحی تم رابط کاربری و منوی شروع و انتخاب مراحل است؛ یک سری لامپ تنگستنی (از آن مدل‌های پر مصرف) کنار هم از بالا آویزان شده‌اند که هر کدام یک مرحله بازی است. پس از طی کردن چند مرحله، رنگ این لامپ‌ها تغییر می‌کند که به معنی وارد شدن به دسته بعدی مراحل است. دسته‌بندی مراحل در سایچین بر



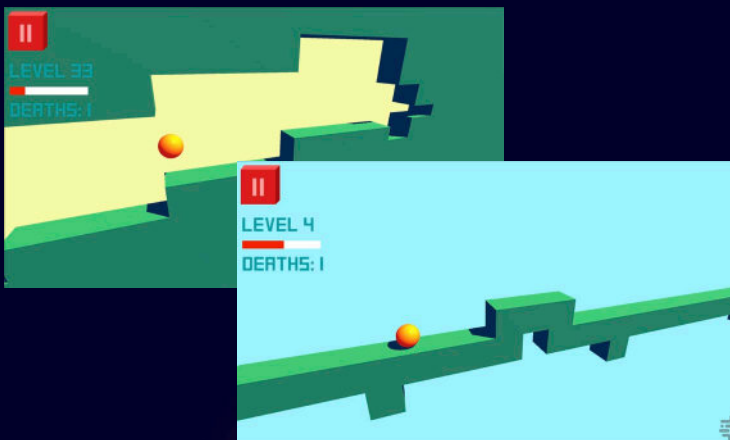


## نقد بازی مدبال

نگه داشتن انگشت برایشان جوابگو نیست و باید از ترکیب نگه داشتن انگشت و عدم لمس صفحه برای رد کردن آن‌ها کمک بگیرد.

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

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



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

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



سیاوش شهبازی

منتقد حوزه گیم - ضمیمه کلیک جام جم



## دیوانه چون توپی بی‌رحم مدبال

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

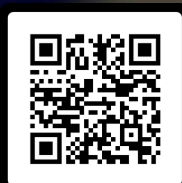
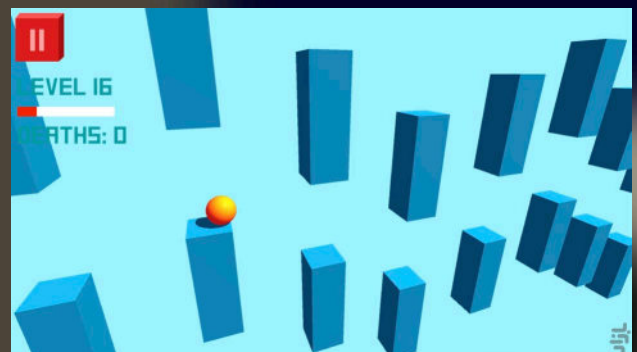
در طول زندگی‌ام آثار متعددی بوده که هم‌زمان هم مرا معتاد خود کرده هم دمار از روزگارم درآورده‌اند، اما سازنده تعداد انگشت‌شماری از آن‌ها ایرانی هستند و از این رو، به آن‌ها دسترسی نداشته‌ام. پس تا ماهی هست، باید از آب گرفت!

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

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

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

کم کم ستون‌هایی به کار اضافه می‌شوند که فقط اندازه یک اصابت توپ فضا دارند و دو طرفشان خالیست. باید در آن مقاطع، دست خود را روی صفحه نگه دارید تا با پرش مداوم، همه را بی‌خطر طی کنید. در مراحل بالاتر، ستون‌هایی با قرارگیری متفاوت سر راهتان سبز می‌شوند که دیگر







سپهر ترابی

مدیر مسئول بازینامه

## چشمه زلالی که مدت‌ها مسدود بود! آب‌های آبی

آغاز می‌کنید. هنگام شلیک، نواری در پایین صفحه قرار دارد که باید در موقع مناسب روی آن کلیک کنید تا شلیک دقیقی انجام دهید. در غیر این صورت توپ به کشتی برخورد نمی‌کند و فرصت خود را از دست می‌دهید. رفته رفته در طول بازی می‌توانید امتیاز کسب کنید و توسط امتیازهای به‌دست آمده، کشتی خود را ارتقا دهید. گیم‌پلی بازی بهینه کار شده و از تجربه آن لذت خواهید برد. همین بهینه بودن گیم‌پلی یکی از عمده موضوعاتی است که سبب شده آب‌های آبی تا مدت‌ها بازی لذت‌بخشی باشد.

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

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



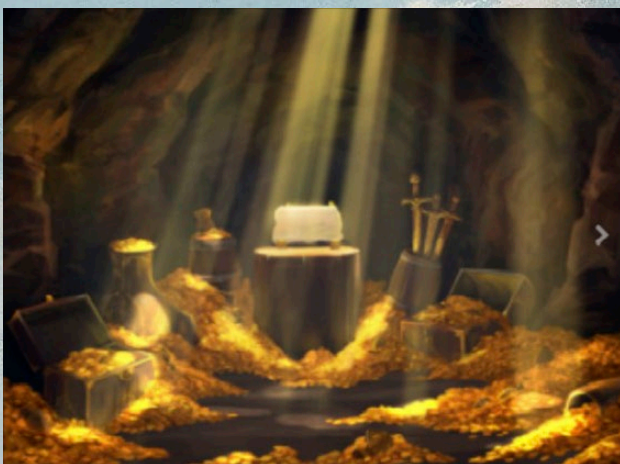
دوست‌داشتنی باشد که هر لحظه بتوانید آن را تجربه کنید و از آن لذت ببرید.

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

بازی در مورد حمله پرتغالی‌ها به ایران است و در طول بازی باید در نبردهای دریایی شرکت کنید تا دشمنان را از خاک ایران بیرون برانید. روند بازی خیلی ساده است و بیش‌تر باید حواستان باشد که چگونه و به کدام کشتی حمله می‌کنید. زمانی که نبردها آغاز می‌شود، کشتی‌های شما در سمت چپ و کشتی‌های دشمن در سمت راست قرار می‌گیرد. در پایین صفحه نیز، لیست تجهیزات شما که شامل توپ‌های جنگی است، وجود دارد. در هر نوبت با انتخاب توپ‌ها و سپس انتخاب کشتی دشمن، حمله خود را



## نقد بازی آب‌های آبی



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

8

10

**Developer:**  
Blue Sky Game Studio

**Publisher:**  
Ario

**Release date:**  
7 February, 2018

**Platforms:**  
PC



Scan me

بازی، به ویژگی‌های مثبت این عنوان افزوده است.

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





تارخ ترهنده

دبیر تحریریه دنیای بازی

## بازی‌سازهای موفق چه کسانی هستند؟

### بخش اول

در هر صنعت، هنر و عرصه‌ای، همیشه افرادی ناگهان خود را نشان می‌دهند و ناگهان نیز الگوی دیگر فعالان آن عرصه می‌شوند. این افراد، در اکثر مواقع تبدیل به صاحب‌نظران و صاحب‌سبک‌هایی می‌شوند که بسیاری از مخاطبان از آن‌ها برای پرستش و نمود نظرات و علایق خودشان، بت‌هایی می‌سازند. این ناگهانی، از دید ما و مخاطب است که اتفاق می‌افتد؛ ولی در واقع، هیچ‌کدام از این اتفاقات ناگهانی نیست، زیرا ما از قبل چنین فرد با چنین نامی را نمی‌شناختیم و انتظار نداشتیم اولین کار و اثر این فرد، تبدیل به اثری نوین و نوآورانه شود. این افراد، پیش از ارائه کار و اثر خود به بازار و مخاطب، شاید سال‌ها برای نوآوری و خلق آن در قالب کاری خود وقت گذاشته و بسیاری از شب‌ها را بدون چشم بر هم گذاشتن به روز رسانده باشند. در این مجموعه مقالات، نه‌تنها می‌خواهیم بازی‌سازهای موفق و صاحب‌سبک و ایده‌را معرفی کنیم، بلکه می‌خواهیم در قالبی کوچک و در شرحی مختصر، از چرایی موفقیت ناگهانی‌شان بگوییم. در این مجموعه مقالات سعی می‌کنیم از تمامی بازی‌سازان مطرح و نوآور از تمامی نقاط دنیا سخن بگوییم و موفقیت و شناخته شدن ناگهانی آن‌ها را همراه با هم بررسی کنیم.

توبی فاکس (Toby Fox)

اثر ناگهانی: Undertale

تحصیلات: کارشناسی علوم زیستی

سال آغاز به کار: ۲۰۰۸ میلادی



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



تیم کین (Tim Cain)

اثر ناگهانی: Fallout

تحصیلات: کارشناسی ارشد علوم کامپیوتر

سال آغاز به کار: ۱۹۸۲ میلادی



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



Fallout



## بازی‌سازهای موفق

جیکوب وُرسکی (Jakub Dvorsky)

اثر ناگهانی: Machinarium

تحصیلات: فارغ‌التحصیل رشته انیمیشن سینمایی

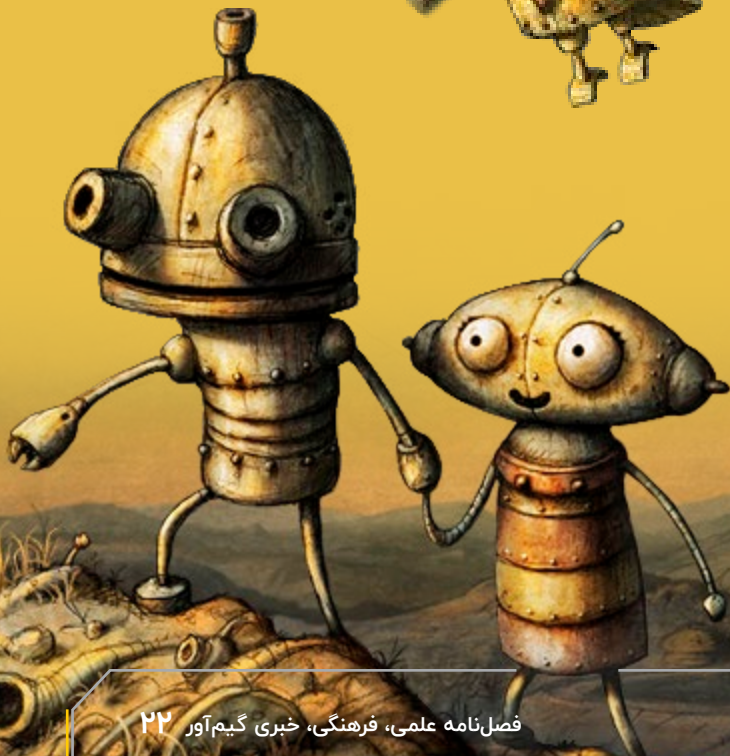
سال آغاز به کار: ۱۹۹۴ میلادی



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

ادامه دارد...

machinarium



مایکل انسل (Michel Ancel)

اثر ناگهانی: Beyond Good & Evil

تحصیلات: دوره راهنمایی

سال آغاز به کار: ۱۹۸۵ میلادی



یکی از بهترین خالقان در صنعت و هنر بازی‌های ویدیویی. با این‌که سری Rayman را نیز خودش خلق کرده، اما ما فکر می‌کنیم Beyond Good & Evil اثر ناگهانی او باشد. شاید برایتان جالب باشد که او تحصیلات خود را بعد از دوره راهنمایی ادامه نداد و به هیچ دوره آموزشی و دانشگاهی نیز نرفت، اما شخصیت «ریمن» را خودش به صورت دیجیتال از طریق رایانه‌ی شخصی‌اش طراحی کرد. مایکل از ۱۳ سالگی کارش را روی بازی‌های ویدیویی شروع کرد و از ۱۷ سالگی به یوبی‌سافت پیوست. حال چرا ما فکر می‌کنیم Beyond Good & Evil اثر ناگهانی اوست؟ در پاسخ به این سوال باید بگوییم، مگر چند اثر هنری (فیلم، داستان کوتاه، قطعه موسیقی و ...) «ماورای خوبی و بدی» نام می‌گیرند؟ این نام به‌شکلی روی خود اثر، دنیا و شخصیت‌هایش نشست که نمی‌توان هیچ‌وقت آن را فراموش کرد. در دنیای Beyond Good & Evil، شما تقابل حقیقی نیکی و شر را حس می‌کردید؛ در دنیایی که انسان‌ها، حیوانات و دیگر انواع جانوری در کنار یک‌دیگر زندگی می‌کردند و این فقط انسان نبود که موجودی عاقل بود! از حیث فنی و گیم‌پلی این عنوان، احتمالاً می‌دانید که Beyond Good & Evil در جهانی باز روایت می‌شد و شما در نقش گزارشگری جوان بازی می‌کردید که می‌بایست با عکس‌برداری از محیط و پیدا کردن مدارک متفاوت، دست دولت و نیروهای مزدور آن را رو می‌کردید. محیط جهان باز، قابلیت استفاده از وسایل نقلیه خاص، مبارزه با سلاحی تغییرپذیر و مینی‌گیم‌های بی‌نظیر که به دنیای بازی بیش از پیش هویت و روح خاصی را تزریق می‌کردند، همگی دلایل ما برای ناگهانی بودن این اثر هستند.

BEYOND  
Good & Evil













# تاریخ انقضاء



علیرضا خزاعی

کارشناسی ارشد ادبیات زبان انگلیسی





را برای بازی‌های قدیمی که به نظرتان آثار تاثیرگذاری در تاریخ این صنعت بوده‌اند برای ما بفرستید.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

تاریخ انقضاء: هیچ‌وقت شیدیدا از نظرات شما خوانندگان حمایت می‌کند؛ یعنی قرار است بخشی بسیار تعاملی داشته باشیم که حاصل دیدگاه‌های شما خواننده عزیز و خاطرات ما باشد. پس حتما نظرات و پیشنهادهای خود



# SHARAFON





### قصه قیاس مع الفارغ

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

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

### چرا ما را عصبانی می‌کنید؟

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

## تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار

به بهانه نقد یک بازی ایرانی

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

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

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

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

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

درخت گوکران در شب



طرح دارند، دعوت کند تا طرحشان را برای آن‌ها معرفی کنند، به تایید بهتری دست پیدا نمی‌کند؟ مسلماً جواب مثبت است. حتی خارجی‌ها هم الان برای بازی‌ها این کار را می‌کنند؛ آخرین نمونه هم عنوان Beyond Good & Evil است (باور نمی‌کنید بروید در گوگل، Hit Records را جست‌وجو کنید، بعد خودتان ببینید). حالا این که شرکت طرح را بدزد و ... از بحث ما خارج است؛ اما در نهایت بازی بهتری تولید خواهد شد.

### رنگ و لعاب

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

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

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

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

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

به نظر شما، اگر یک شرکت بازی‌سازی، چه خصوصی و چه دولتی، در ایران، پیش از این که برای یک بازی جدید طرح بریزد، بیاید و از همه کسانی که فکر می‌کنند برای بازی ساختن



سالن قلعه که بی‌شابهت به اسسین نیست



نمای شب داخل قلعه



## تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار

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

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

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

### از هر چه بگذریم سخن گیم پلی خوش‌تر است

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

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

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

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

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

### آیا پیشرفت صدا ندارد؟

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

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

#### بدون

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

فضاهای خاص بازی

زامبی‌ها



بنشینید و سپس خودتان به سراغ دیوها بروید. این نکته خیلی خیلی مثبت و ارزنده است و از بازی سازها خواهش می‌کنیم همیشه این دستاورد را حفظ کنند.

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

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

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

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

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

نمای بیرون قلعه



## تاریخ انقضاء: چند ساعت پس از انتشار

یعنی یک نفر در آن شرکت، قبل از این که بازی را منتشر کنند، نشسته و بازی کرده باشد تا این مسئله به نظرش برسد؟ یا بازی کرده و به نظرش نرسیده؟

### یک لیوان آب به من بدهید

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

تراشون خیلی ظرفیت دارد. باید بهینه سازی شود و به بلوغ برسد. جای کار دارد و نیاز به اصلاحات؛ یک سری نکات مثبت داشت که می توانند بهتر بشوند، یک سری نکات منفی هم داشت که بسیاری از آن ها با اعتماد بیش تر به جامعه هدف، یعنی گیمر ایرانی (و در آینده نزدیک گیمر جهانی) قابل حل است. همیشه گفته ایم و باز هم می گوئیم: نسخه آزمایشی نسخه آزمایشی نسخه آزمایشی...



کال کبوت

### متهم به اعدام

از تمام جنبه ها بازی را باهم بررسی کردیم. در آخر، یک سری نکات باقی ماند که آن ها را تحت عنوان اشتباهات غیر قابل قبول (غ.ق.ق) بیان می کنیم؛ مواردی که واقعا به محدودیت های فنی، به محدودیت های مالی و محتوایی، به محدودیت های جغرافیایی، به محدودیت های مرگی و نه حتی به محدودیت های کوفتی مربوط نیستند، بلکه به نظر می رسد بیش تر به تبلی یا عجله یا یک چیزی که نمی دانیم چیست مربوط می شوند.

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

موسیقی مبارزات در یک بازی که بیش تر از نیمی از آن مبارزه است، کم تر از دو دقیقه طول دارد.

همه دیوها، همه دوستان، همه راهزنان، همه موش ها، همه گرگ ها، همه زامبی ها، همه شترها، همه صندوقچه ها و ... دو پلیکیت شده از یک مدل مادر هستند.

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

### داستان بی داستان. دیالوگ بی دیالوگ.

و از همه مسخره تر و ناراحت کننده تر این که در بازی دو مرتبه به شما ماموریت داده می شود تا کاروان مصالح را به زابل ببرید. هر بار البته از یک جاده متفاوت. موضوع این است که نسبت سرعت حرکت مهرداد به سرعت حرکت کاروان یک به ۱۵ است؛ مسیری که در یک ماموریت آن را به تنهایی در کم تر از پنج دقیقه طی کرده اید، در معیت کاروان نزدیک به ۲۰ دقیقه زمان می برد و این در حالی است که شما هر ۱۰ قدم باید چند دقیقه منتظر باشید تا کاروان آرام آرام آرام آرام آرام آرام آرام آرام از این آرام تر) به شما برسد. شاید این نکته خیلی مسخره و خنده دار باشد، اما در باطن، بسیار ناراحت کننده و گریه دار است. یعنی از گروه بازی سازی حتی یک نفر هم یکبار بازی را انجام نداده است؟

جاده کال کبوت





سید جواد وثوق حسینی

کارشناسی ارشد آموزش زبان انگلیسی

## تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی بخش آخر

از کجا آمده است، با آن چه خواهیم کرد!

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



هوش مصنوعی، پدیده‌ای که باید مراقب آن بود!

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

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

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



## تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

از شرکت‌های سازنده بازی در جهت ساخت بازی‌های انحصاری با کیفیت برای رایانه‌های شخصی، باعث رشد و توسعه بازی‌ها در رایانه‌های شخصی شده و آن را از انحصار کنسول‌ها خارج کرد.

```
Welcome to FreeDOS
CuteMouse v1.9.1 alpha 1 (FreeDOS)
Installed at PS/2 port
C:\>ver
FreeDOS version 0.62 pl 3 XMS_Swap (Dec 10 2003 06:49:21)
C:\>dir
Volume in drive C is FREEDOS_C95
Volume Serial Number is 0E47-19EB
Directory of C:\

FDOS      <DIR>    08-26-04  6:23p
AUTOEXEC  BAT      435  08-26-04  6:24p
BOOTSECT  BIN      512  08-26-04  6:23p
EDWARD    COM     93,903  08-26-04  6:24p
CONFIG    SYS      881  08-26-04  6:24p
FDOSBOOT  BIN      512  08-26-04  6:24p
KERNEL    SYS     45,815  04-12-04  3:15p
        6 file(s)    142,838 bytes
        1 dir(s)    1,064,517,632 bytes free
C:\>
```

محیط کاربری ویندوز ۹۵



در مقابل محیط خسته‌کننده و خط فرمانی

سیستم عامل ام اس داس



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

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



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

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

به دلیل ساده‌تر شدن رابط کاربری، بسیاری از کاربران که کار با سیستم عامل رایج قبل از ویندوز ۹۵ یعنی ام اس داس (MS-DOS) را سخت می‌دانستند به سمت استفاده از رایانه‌های شخصی ترغیب شدند. این امر و نیز تلاش برخی



## تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

جهان به فروش برساند. همگام با این اتفاقات، شرکت مایکروسافت برای اولین بار وارد صنعت کنسول‌ها شد. اکس‌باکس در سال ۲۰۰۱ عرضه شده و توانست حدود ۲۴ میلیون نسخه بفروشد. پس از گذر چند سال و یکه‌تازی پلی‌استیشن ۲، صنعت بازی وارد نسل جدیدی شده و شرکت‌های مایکروسافت، کنسول اکس‌باکس ۳۶۰ (Xbox 360) را در سال ۲۰۰۵، نینتندو، کنسول وی (Wii) را در سال ۲۰۰۶، و سونی، پلی‌استیشن ۳ را در سال ۲۰۰۶ عرضه کردند. پلی‌استیشن ۳ توانست موفقیت کنسول قبل از خود را تکرار کرده و به فروش ۸۰ میلیون نسخه اکتفا کرد. کنسول‌های این دوران که البته خاطرات خوبی را برای بازیکنان به همراه داشتند به کنسول‌های نسل هفتم معروف هستند. مانند بسیاری از فناوری‌های دیگر، کنسول‌ها هم دارای طبقه‌بندی زمانی یا همان نسل هستند.

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

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

### حال این سوال مطرح می‌شود که آینده چگونه خواهد بود؟

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

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

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

نینتندو نیز در سال ۱۹۹۶، نینتندو ۶۴ (Nintendo 64) را عرضه کرد.



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

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



بله درست است  
خاطراتمان  
دورترتبه زنده شد!

کنسول سگا دریم کست کنسول ناکارآمدی نبود و نوآوری‌هایی داشت. اما درست یکسال پس از ارائه دریم کست، پلی‌استیشن ۲ وارد بازار شده و اجازه ابراز وجود به آن را نداد. تولید دریم کست در سال ۲۰۰۱ متوقف شده و به یکی از بزرگ‌ترین شکست‌های کنسولی تبدیل شد! از طرف دیگر شرکت نینتندو، کنسول بعدی خود یعنی گیم کیوب (GameCube) را در سال ۲۰۰۱ عرضه کرد که توانست حدود ۲۱ میلیون نسخه در سرتاسر



## تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

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



سامانه پردازش ابری، توانایی آن را خواهد داشت که بازی‌ها را از سکویهای مختلف اجرا کند.

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

با شنیدن واژه بازی، اولین چیزی که در ذهن ما شکل می‌گیرد، سرگرمی است. اما بازی مانند خمیری است که می‌توان آن را به هر شکلی درآورد. در همین راستا بازی‌های بسیاری ساخته شده‌اند که جنبه‌ای به جز سرگرمی و تفریح دارند؛ بازی‌های جدی (Serious Game) و بازی‌های شبیه‌ساز (Simulator) از این دسته هستند. هدف این بازی‌ها آموزش و آشنایی بازیکن با یک محیط خاص و شناسایی نقاط ضعف خویش است. علاوه بر این موارد می‌توان به بازی‌وارسازی (Gamification) نیز اشاره کرد که از سال ۲۰۱۱ مطرح شده است. بازی‌وارسازی یعنی استفاده از قوانین مربوط به بازی‌ها در محیط‌هایی به جز بازی مانند تجارت، آموزش و غیره. مسلماً صنعت بازی با سرعت به حرکت خود ادامه خواهد داد. در این میان دو عامل مهم یعنی فناوری‌های جدید و سلیقه مصرف‌کنندگان بر آن تأثیر خواهند گذاشت.

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

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

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

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

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

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

علاوه بر رویه رو به رشد بازی‌های آنلاین در سال‌های اخیر، فناوری‌های واقعیت مجازی (Virtual Reality) و واقعیت افزوده (Augmented Reality) نیز وارد صنعت بازی شده و به آن شکلی واقعی‌تر داده‌اند. بازیکن از طریق عینک واقعیت مجازی، خود را

در دل ماجرا احساس می‌کند و واقعیت افزوده، بازی و نرم‌افزار را به دنیای واقعی خارج پیوند می‌زند.



واقعیت مجازی ما را به قلب ماجرا می‌برد





ESRA

نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای

## معرفی نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

بخش دوم

### عوامل شکل‌گیری ESRA

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

عدم شناخت کافی و درست از میزان و نوع صحنه‌های آسیب‌رسان درون بازی

ایجاد آسیب‌های روانی و اجتماعی بر اثر استفاده نادرست از بازی‌ها

نگرانی والدین از صحنه‌های خشونت‌آمیز، ترسناک و نمایش تصاویر جنسی

عدم وجود الگوی مناسب در استفاده از بازی‌ها

عدم شناخت کافی و درست از میزان و نوع صحنه‌های آسیب‌رسان درون بازی



### دیدگاه‌های مطالعاتی و تحقیقاتی ESRA

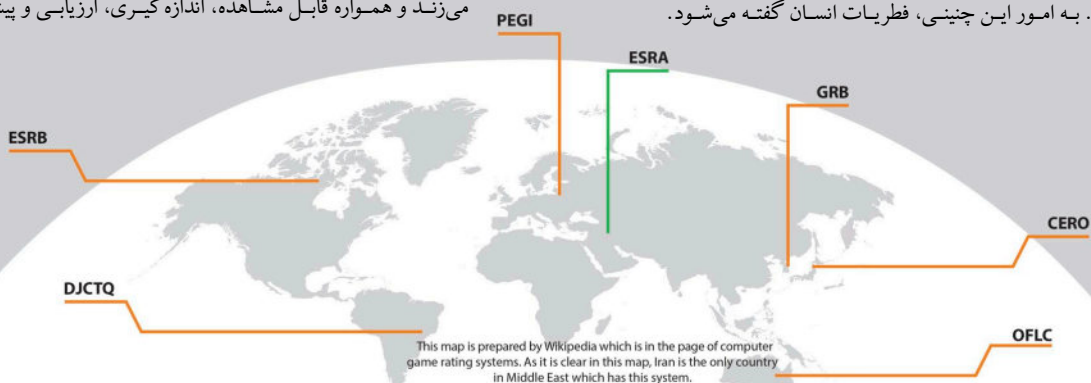
برای تدوین این نظام، سعی شده است در مرحله اول با تکیه بر نظریه‌های موجود در علوم مختلف و مرتبط با این موضوع، بستری با پشتوانه علمی مناسب ایجاد گردد تا در مراحل اجرایی این نظام و انجام تحقیقات میدانی، میزان تصحیحات به حداقل برسد. یکی از مهم‌ترین مراحل برای تدوین این نظام، تحقیق و بررسی در مورد علومی بود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

### روان‌شناسی یا علم رفتارشناسی

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

### اسلام، الگویی منطبق با فطرت

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



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



## نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

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

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

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

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

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

## جامعه‌شناسی، علم اجتماع و تعامل انسان‌ها

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

## بررسی کوتاه از ۹ جلد تحقیقات اسرا

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





### فاز اول (فاز تحقیقاتی) ESRA

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

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

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

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

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

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

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

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

### جلد نهم





### روند تحقیق و چهارچوب نظری تدوین ESRA

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

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

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

ادامه دارد...

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

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







نازنین نوری

کارشناسی ارشد آموزش زبان انگلیسی



آیدین نوری

کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر

## مصاحبه اختصاصی با Jason Gregory از استودیوی Naughty Dog

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

من معتقدم که موفقیت ناتی داگ مدیون چند فاکتور است:

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



The Last of Us Part II

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

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

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

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

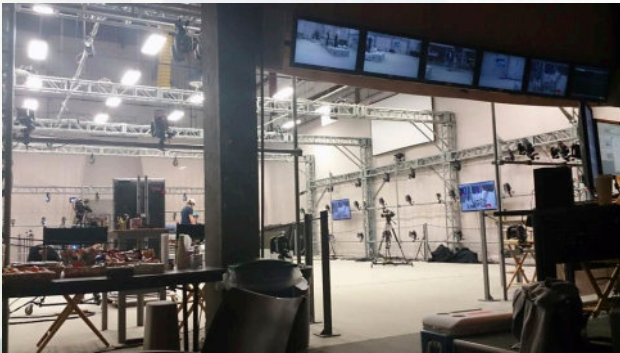
سلام من «جیسون گرگوری» (Jason Gregory) هستم. یکی از برنامه‌نویسان ارشد شرکت ناتی داگ (استودیوی فرست-پارتنری Sony Interactive Entertainment). شناخته‌شده‌ترین بازی‌های ما هم Crash Bandicoot، Jak and Daxter، و Uncharted و The Last of Us است.





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

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



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

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

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





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



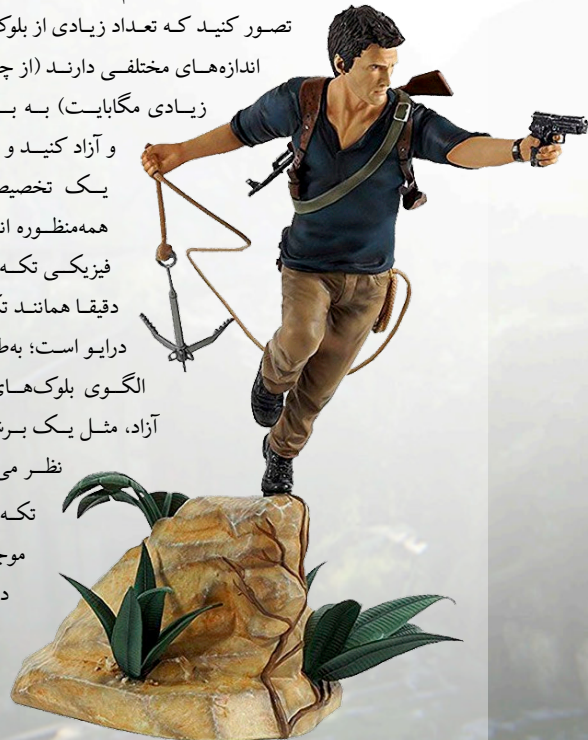
دیسک بلو-ری دو لایه می‌تواند تا ۵۰ گیگابایت اطلاعات را در خود جای دهد و بله ما همیشه برای قرار دادن بازی‌هایمان که حجم و جزئیات زیادی دارند در داخل آن فضا، لحظات دشواری را تجربه می‌کنیم. ما از تکنیک‌های مختلف فشرده‌سازی داده‌های اختصاصی استفاده می‌کنیم تا بتوانیم همه چیز را بر روی دیسک جای بدهیم.

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

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

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

تکه تکه شدن می‌تواند موجب کم‌تر نشان دادن حافظه آزاد واقعی دستگاہ شود. برای



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

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

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

## از توضیحات کامل شما بسیار ممنونم. امکانش هست که چالش برانگیزترین الگوریتمی را که تا به حال پیاده کرده‌اید، مثال بزنید؟

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

**آیا تا به حال بازی ایرانی انجام داده‌اید؟ اگر بله، آن را چطور ارزیابی کرده‌اید؟**

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



 @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



نرم‌افزار فیدیو



وبسایت دنیای بازی



نرم‌افزار طاچه



وبسایت گیم‌نیوز



نرم‌افزار کاجستان



نرم‌افزار کتابراه



وبسایت بازیاتو



وبسایت وی جی مگ



وبسایت گیم اسکن





سید شروین استادزاده

بازینامه‌نویس، مدرس، منتقد و نویسنده حوزه گیم

«دکتر سید شروین استادزاده» با بازی ویدیویی «بیداری: خاکسترهای سوزان» عنوان بهترین طراح بازی و جایزه بخش نگاه ویژه را برای نگارش بازینامه «پرونده ابر سیاه» در سومین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران کسب کرد. استادزاده علاوه بر نگارش نقد در عرصه بازی‌های ویدیویی، مدرس و عضو هیأت علمی واحد علوم و تحقیقات دانشگاه آزاد اسلامی، مشاور و کارشناس معماری اطلاعات در مرکز فناوری اطلاعات و عضو تیم طراحی معماری کلان دولت الکترونیک بود.

روحش شاد و راهش پر رهرو باد