

گیم‌آرک



همراه با پوستر بازی

عونا

گزارش کامل TGC 2018

بزرگ‌ترین رویداد تجاری صنعت بازی‌های ویدیویی در خاورمیانه



نقد بازی ممراندا



نقد بازی به دور مریخ



سبک‌های مختلف بازی‌های ویدیویی



معرفی نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

شهبید چمران - جنوب
شهبید حکیم - شرق
Chamran Exp. - South
Tahm Exp. - East

شهبید نواب
امام خمینی
Navvab Exp.
Sham Khomasi Airport

شهبید چمران - شمال
اوین - ونک
Chamran Exp. - North
Evin - Vahak

شناسنامه
* فصل نامه علمی، فرهنگی، خبری گیم آور
* شماره سوم / سال اول / تابستان ۱۳۹۷
* صاحب امتیاز: انجمن علمی بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی
* شماره مجوز: ۹۶۲۳۳
* مدیر مسئول: علی گلدانی
* سردبیر: آیدین نوری
* صفحه آرا و گرافیکست: سید پوریا کاظمی
* همکاران این شماره: سپاوش شهبازی، رضا قرالو
* سید زعفرانی، سعید جواد وثوق حسینی
* سید زعفرانی، اسماعیل احسان منش، سروش حسین پور
* سعید زعفرانی، آرش آستانبوس، نازنین نوری
* علی رضا خزاعی، سید پوریا کاظمی
* حسن چناری، آرش آستانبوس، ابریشمی
* با سپاس فراوان از دکتر سعید ابریشمی
* کامیار محبوبیان
* رضا احمدی
* حسن کریمی قدوسی
* متین ایزدی، علی فخار، امیر حسین مزروعی
* محمود باقری مقدم، سمانه کاشدا
* ارتباط با ما:
* gameover@irpfc.ir
* gameover@um.ac.ir
* تلگرام: [@gameovermag](https://t.me/gameovermag)

نظرات

سخن سردبیر
اخبار بازی ها
بازی های ویدیویی، خوب یا بد؟ سوالی پر تکرار و بدون جواب
نقد و بررسی
رویداد 2018 Tehran Game Convention
پوستر
تاریخچه شکل گیری بازی های ویدیویی
معرفی نظام ارزیابی ورده بندی سنی بازی های ویدیویی
سیک های مختلف بازی ها
تستر بازی های ویدیویی
خاطرات گیم آور در TGC2018
حامیان رسانه ای



- ۲
- ۴
- ۷
- ۱۱
- ۱۹
- ۳۹
- ۴۱
- ۴۵
- ۴۹
- ۵۵
- ۵۷
- ۵۸



سر دبیر

آخر شهریور است و افسوس زود به پایان رسیدن تعطیلی‌ها و بازی کردن همراه با کم آبی و قطعی برق! آخ که چقدر استرس هر لحظه قطعی برق وحشتناک بود؛ هنوز به چک پوینت برای نوشتن این سخن می‌توان هر لحظه Ctrl + S را خدا را شکر که حداقل برای نوشتن این سخن می‌توان هر لحظه Ctrl + S را زد وگرنه که باز هم الحمدلله. بگذریم... اعصاب خردی‌ها (اعصاب میمونم که دیگه!) را بیش‌تر نکنم...

رسیدیم به شماره‌ی سوم نشریه تخصصی گیم آور، گیم آور و در نهایت ترکیب آن‌ها یعنی، گیم آور که خود این نام هم در TGC2018 چالشی بود برای مخاطبان عزیز که پس از ساعت‌ها بحث و گفت‌وگو متوجه انتخاب دو نام و ترکیب‌شان شدند (به خدا اشتباه تلفظی نیست). رویداد TGC امسال هم با همه‌ی خوبی‌ها و بدی‌ها، بالاها و پایین‌ها، موافق‌ها و مخالف‌ها به اتمام رسید و تیم گیم آور از برگزاری این رویداد و دستاوردهایش راضی بود. حضور در این رویداد و همکاری رسانه‌ای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شدن، افتخاری بزرگ برای ما بود که در شماره‌ی دوم توانستیم به این مهم دست پیدا کنیم. حضور پرقدرد بازی‌سازان و بازی‌های رایانه‌ای بازی‌سازان خوب خارجی و از همه مهم‌تر، حمایت بیکران شما باعث شد تا انگیزه‌ی ما برای افزایش صفحات نشریه و پربارتر کردن آن، بیش از پیش شود و همان‌طور که خواهید دید در این شماره هم مطابق گذشته مطالب جدیدی اضافه شده و به‌صورت شاخص، بخشی را به مصاحبه‌های متنوع و گزارشی از TGC2018 اختصاص داده‌ایم که می‌تواند اهمیت این رویداد را کاملاً برای همگان مشخص کند. اکیدا به بازی‌سازان توصیه می‌کنم که مصاحبه‌های این شماره را با دقت مطالعه کنند و تمام نکات مهم هر مصاحبه را یادداشت کرده و در کنار هم قرار دهند تا بتوانند دفترچه‌ای از آموزه‌های کوتاه و بسیار مفیدی را در اختیار داشته باشند.

لطفاً اگر نظر، پیشنهاد یا انتقادی دارید حتماً از طریق ایمیل با ما در تماس باشید.

امیدوارم از خواندن مطالب این شماره هم لذت ببرید و حمایت از بازی‌های ایرانی را فراموش نکنید.

آیدین نوری



آیدین نوری

کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر



تقابل دو جنبه‌ی یک مرد

Flipping Filip

Flipping Filip یک بازی ماجراجویی پازل دوبعدی با المان‌های اکشن دربرای مردی دو شخصیتی به نام Filip است که توسط استودیوی دیدما و تیمی ۵ نفره توسعه می‌یابد.

در این بازی شما داستان «فلیپ» را با درون‌مایه‌ی طنز دنبال خواهید کرد که مردی میان سال و افسرده است و از یک اختلال بسیار عجیبی رنج می‌برد. درون او ابرقهرمانی نهفته بوده و فقط یک عطسه کافی است تا فلیپ به صورت کاملاً ناخواسته به آن موجود تبدیل شود. وی تلاش می‌کند تا از جنبه‌ی دیگر خود رها شده تا بتواند در آرامش و تنهایی به زندگی ادامه دهد.

گیم‌پلی بازی حول جست‌وجو، اکتشاف و حل پازل‌های مختلف می‌چرخد. همان‌طور که فلیپ درگیر کارهای خطرناکی برای نجات نامزدش از دست Xila می‌شود، به جنبه‌ی ابرقهرمانی خود برای غلبه بر چالش‌ها نیاز پیدا می‌کند. بنابراین شما باید در بعضی مواقع هوشمندانه به شخصیت Pifil تبدیل شوید تا از توانایی‌های او در حل پازل‌ها بهره ببرید. تمامی انیمیشن‌های موجود در بازی کاملاً با دست طراحی شده‌اند و

جلوه‌ی زیبایی به آن بخشیده‌اند و آرت‌های با کیفیت بازی جذابیت آن را دوچندان کرده‌اند. حدود ۲۰ مرحله برای بازی در نظر گرفته شده که هر کدام معماهای مخصوص به خود را دارد.

این بازی توانسته در White Nights سنت پترزبورگ ۲۰۱۸ جایزه‌ی بهترین داستان‌سرایی و جایزه بزرگ (Grand Prize) این کنفرانس را به ارمغان آورد. هم‌چنین در TGC2018 توانست بهترین بازی بصری و بهترین بازی رایانه‌های شخصی شود.

سازندگان عنوان Flipping Filip در تلاش هستند تا ساخت و توسعه‌ی آن را کامل کرده و برای

PC، Linux، Mac و کنسول‌ها

منتشر نمایند.



Scan me

خلاقانه‌ترین بازی، یک دایره و چند خط

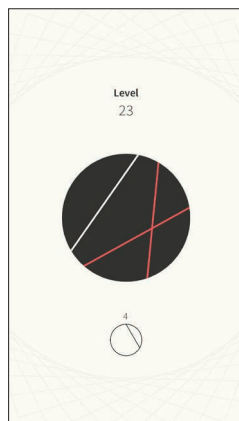
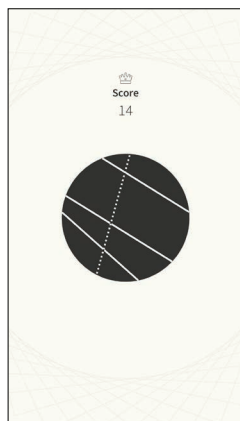
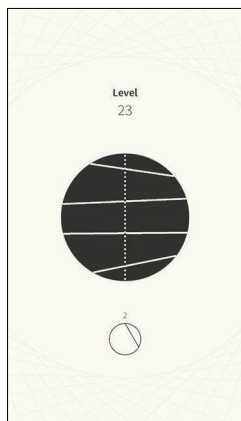
ساده‌ی بازی، گیم‌ر برای رسیدن به مراحل بالاتر باید تمرکز و عکس‌العمل خود را به چالش کشیده و آن‌ها را تقویت کند. O با استفاده از الگوهای

مینیمالیسم ساخته شده است. استودیوی Lake Horse برای ساخت این بازی تنها ۳ هفته زمان گذاشته است. بازی O از ابتدای سال ۱۳۹۷ در کافه بازار منتشر شده و تا به امروز ۶۰ هزار دانلود داشته است. این بازی موفق شد در TGC 2018 عنوان خلاقانه‌ترین بازی موبایل سال را کسب کند.



Scan me

بازی O دومین بازی ساخته شده در استودیوی Lake Horse است. این بازی در دسته‌بندی امتیازی (Arcade) قرار می‌گیرد. قانون این عنوان بسیار ساده بوده به طوری که برای اکثر گیم‌های بازی‌های تلفن همراه قابل فهم و انجام است. در بازی O، بازیکن در هر مرحله با یک دایره و تعدادی خط روبه‌رو می‌شود و باید برای حل هر مرحله، خط‌ها را به نحوی در دایره قرار دهد که یک‌دیگر را قطع نکنند. در این بازی یک مد با ۱۰۰۰ مرحله و یک مد بی‌نهایت با رکورد بالاترین امتیاز وجود دارد. علی‌رغم قانون





برای حل کردن پازل‌ها کاربر می‌بایست با استفاده از آیتم‌های موجود در هر پازل مانند آتش، صدا، نور و آیتم‌های دیگر چشم‌های مختلف را در زمان‌های مختلف غیر فعال کند، زمان‌بندی و استفاده موثر از هر آیتم در حل پازل‌ها بسیار مهم هستند.

شخصیت اصلی ما برای رهایی از این دنیای تسخیر شده توسط چشم بزرگ،

نیاز به جمع کردن آیتم‌هایی به اسم «شادی» دارد، این شادی‌ها در گذشته و زندگی روزمره ما فراموش شده‌اند و کاربر تلاش می‌کند تا تعداد بیش‌تری شادی جمع کند تا مراحل بعدی باز شوند.

مهم‌ترین قسمت گیم‌پلی بازی مربوط به حل پازل‌ها با ۴ روش مختلف است، کاراکتر اصلی چهار سن دارد و باید هر پازل را با سن‌های مختلف حل کند تا بتواند شادی‌های مخصوص آن سن را نیز جمع‌آوری کند، به‌طور مثال وقتی یک پازل با سن کودکی حل می‌شود، حل کردن آن با سن بزرگ‌سالی، بسیار متفاوت خواهد بود و استراتژی‌های مختلفی باید برای هر سن استفاده شود.

در مجموع، بازی Unsight ۲۴۰ پازل دارد و این پازل‌ها در قالب ۶ مرحله تقسیم شده‌اند. هم‌چنین یک مرحله در ابتدای بازی به‌عنوان مقدمه معرفی می‌شود و در انتهای بازی نیز ۲ مرحله کاملاً متفاوت با عنوان خاتمه و انتهای بازی در نظر گرفته شده است.

فلسفه تبدیل انسان به چشم

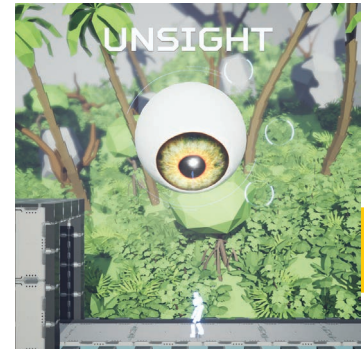
Unsight

بازی Unsight یک بازی معمایی و پازل سکوبازی است که بسیار داستان محور بوده، پس‌زمینه‌ی پیچیده و عمیق دارد و برای کامپیوتر و کنسول‌ها تولید شده است و به زودی در خارج از کشور منتشر خواهد شد.

داستان بازی در مورد شخصیتی بی‌نام و نشان است که در دنیایی تخیلی بر خلاف خواسته چشم بزرگ عمل می‌کند و به دنبال واقعیت و شادی واقعی در زندگی است. این چشم بزرگ تمام دنیا را به تسخیر خود درآورده و انسان‌ها بعد از پیروی از دستورات و گفته‌های او بعد از مدتی تبدیل به چشم می‌شوند. چشم‌هایی که مدام دیگران را دنبال می‌کنند و تبدیل به سربازان چشم بزرگ شده‌اند.

فلسفه‌ی تبدیل یک انسان به چشم از زندگی روزمره و چشم‌های اطراف ما که مدام مزاحم و دیوار رسیدن ما به شادی و موفقیت هستند، شروع شده و به شبکه‌های خبری، رسانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی ختم می‌شود.

همه این عوامل در نهایت باعث می‌شوند، شادی واقعی ما از بین برود و ما معنی و طعم شادی واقعی را فراموش کنیم، هرچقدر ما بیش‌تر درون این دنیای مدرن و چشم‌های اطراف فرو می‌رویم، سخت‌تر می‌توانیم واقعیت و شادی حقیقی را درک کنیم.



حس ترس در خیابان‌های مشهد

پاییز



خانه‌های متروکه، گردش روز و شب و آب و هوای مختلف متناسب با حس و حال لحظه، ترس مرموزی را القا می‌کند. سلاح‌های مختلف که شاخص آن‌ها تیر و کمان شخصیت اصلی است در این مسیر پرتلاطم به کمک شما می‌آیند تا بتوانید از پس هجوم زامبی‌های وحشتناک بر بیایید.

بازی پاییز به‌زودی برای سیستم عامل اندروید منتشر شده و در صورت کسب اقبال عمومی برای iOS و رایانه‌های شخصی هم عرضه می‌شود.



بازی پاییز توسط یک گروه سه نفره‌ی مستقل در طی سه سال توسعه یافته که به مراحل پایانی ساخت خود نزدیک شده و در سبک ترس و بقا است. پایه‌های بازی بر داستان آن استوار است؛ داستانی که یک روز زندگی انسانی را در آخرالزمانی زامبی‌آلود روایت می‌کند که تنهای تنها به دنبال امید و بقاست.

محیط‌های بازی از روی محیط‌های مختلف شهر مشهد طراحی شده و جهان باز است اما شما را هوشمندانه به سمت مراحل بازی سوق می‌دهد.

سورنا در جایگاه ناشر یک بازی خارجی

What Happened

بازی What Happened با سبک ترکیبی ماجراجویی و ترسناک دلهره‌آور در مورد پسر بچه‌ای است که بر اساس مشکلاتی که در دوران نوجوانی برایش پیش می‌آید و فشارهایی که از اطرافیان بر او هست، تصمیم به مصرف مواد مخدر می‌گیرد تا از این فشارها رهایی یابد. اما مصرف این ماده‌ی مضر، باعث ایجاد دو شخصیتی شدن در ذهن Styles، کاراکتر اصلی بازی، می‌شود که برای او بار منفی به همراه دارد. چون ذهنش، او را به سمت انجام کارهای خطرناک و اشتباه می‌کشاند و تمام اطرافیان تلاش می‌کنند تا وی را نجات دهند اما او اطرافیانش را مانند دست‌های اهریمنی می‌بیند که می‌خواهند به او حمله کنند. پس از مرگ پدرش و خیانت دوستش، پسرک بیچاره با آشفتگی ذهنی بیش‌تری روبه‌رو بوده و درصدد مبارزه با آن برمی‌آید.

زمانی که در راهروهای مدرسه رفت و آمد می‌کند، در میان قلمروی واقعیت و خیال، سرگردان شده و برای رهایی از چنگال اهریمنان و تفکرات عجیب ذهنی تلاش می‌کند...

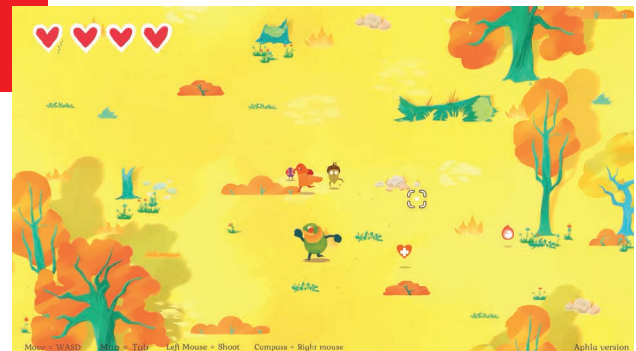
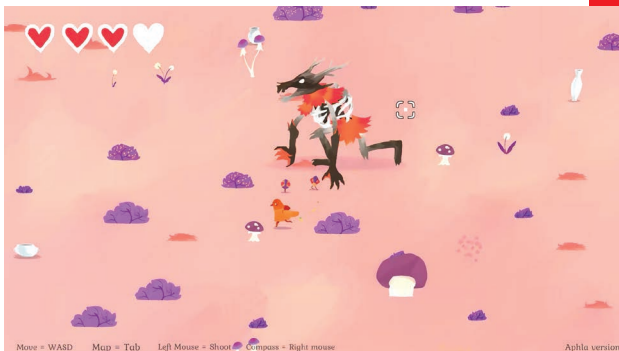
این بازی ساخته‌ی استودیوی 3A Family است که با سرمایه‌گذاری و نشر استودیوی سورنا همراه خواهد بود.

بازی به‌شدت تاثیرگذار و مفهومی What Happened در آینده‌ای نزدیک و در خارج از کشور بر روی رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها منتشر خواهد شد.



گم‌گشته در مسیری درست

Woodfarer Lost in the Right Direction



موارد جدید، شما را به اکتشاف و جست‌وجوی بیش‌تر در محیط تشویق می‌کند و آیتم‌های موجود در بازی باعث افزایش سطح سلامتی و امتیاز شما خواهد شد. هم‌چنین دشمنانی با قدرتها و قابلیت‌های خاص و متنوع را شاهد هستید و یک‌سری رویدادهای مخفی و مراحل فرعی هم در محیط گنجانده شده تا جذابیت بازی بیش از پیش شود.

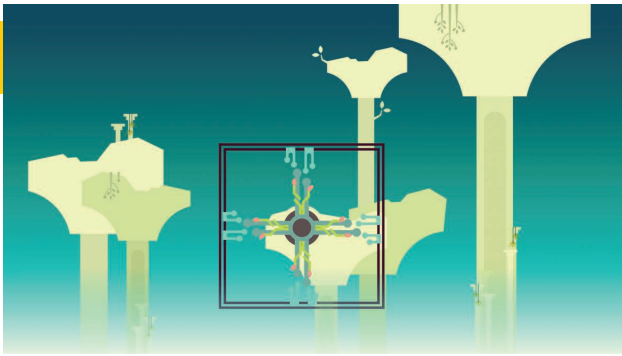
نسخه‌ی آلفای بازی را می‌توانید از سایت itch.io دریافت کرده و با ارائه‌ی بازخوردهای خود به سازندگان، در ادامه‌ی روند تولید بازی و انتشار آن بر روی PC و حتی کنسول‌ها به آن‌ها کمک کنید.

لازم به ذکر است که Woodfarer در TGC2018 خلاقانه‌ترین بازی رایانه‌های شخصی شد.

بازی Woodfarer Lost in the Right Direction از دانشجویان ایرانی حاضر در Cologne Game Lab آلمان است که قبلا در ایران با نام اسید گرین گیمز، بازی‌های موفق دبرنا و Live TV Tycoon را در کارنامه داشته‌اند. داستان بازی در رابطه با قهرمانی است که باید جنگلی سوخته را از دست غولی نجات دهد. غولی که تمام روح‌های این جنگل را دزدیده و در مکان‌های خاصی قرار داده است تا از قدرت آن‌ها استفاده کرده تا دوباره خود را زنده کند. حال وظیفه‌ی شماست که ارواحی که شبیه ماسک هستند را نجات داده و به جایی که بازی را شروع کردید، برگردید. وقتی شما ماسک‌ها را به‌دست می‌آورید، می‌توانید آن‌ها را پرتاب کرده و به دشمنان آسیب برسانید یا حتی برخی از معماها را حل کنید. نقشه بازی هم هر بار به‌صورت متفاوتی ایجاد می‌شود و با به‌وجود آمدن



Scan me



بازی فعلا دارای ۲۰ مرحله است اما این عدد تا هنگام عرضه به ۱۰۰ یا ۱۵۰ مرحله خواهد رسید. به پایان رساندن هر مرحله نیازمند واکنش‌های به موقع و منطق درست و به جا است. موسیقی و صداگذاری بازی هم کاملا اختصاصی و هماهنگ با پس‌زمینه بازی در حال تولید است.

Linn توانست در رویداد کژوال کانکت ۲۰۱۸ لندن، برنده جایزه بزرگ AppLovin شود. سازندگان در تلاش هستند که با جلب رضایت ناشر خارجی، این بازی را در آینده‌ای نزدیک برای سیستم عامل iOS و در App Store منتشر کنند و در صورت دریافت بازخوردهای مثبت، برای توسعه‌ی آن روی سیستم عامل اندروید هم تلاش خواهند کرد.

نوری درخشان از فانوسی کوچک

Linn: Path of Orchards

بازی Linn Path of Orchards ساخته‌ی جدید استودیوی مستقل فانوس است که قبلا در کارنامه‌ی خود بازی موفق‌گرتنی و گریم را داشته است. این عنوان یک بازی پازل-پلتفرمر بوده و در آن شما کنترل کاراکتری به نام «آبان» را در یک دنیای باستانی عجیب و مرموز با ساختمان بزرگی که همه تکه‌های آن در هوا معلق بوده و همیشه در حال حرکت است، بر عهده دارید. پشت تمام این قضایا هم داستانی نهفته شده که هنوز اطلاعاتی از آن در دسترس نیست. کاراکتر بازی هم همیشه در حال حرکت است و فقط شما می‌توانید جهت حرکت آن را عوض کرده یا بپرید و او را بالاتر برده و روی سکوه‌های مختلف رفته تا در نهایت به نور اصلی برسید.



آناهیتا، بهترین بازی از نگاه مردم

آناهیتا

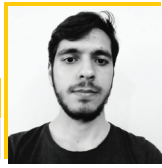
بازی آناهیتا ساخته‌ی مهرداد رضایی، با سابقه‌ی ۲۰ ساله در تولید انیمیشن است که با موتور Clickteam Fusion 2.5 توسعه یافته است. ایده‌ی آناهیتا حدود دو سال پیش به ذهن سازنده رسید و ابتدا مخاطب اصلی آن کودکان بودند، اما کمی بعد بازه‌ی سنی آن به بالای ۹ سال تغییر پیدا کرد. داستان بازی کلا در یک روز می‌گذرد که مرحله‌ی اول صبح و در مزرعه است، دوم ظهر و در قصر، سوم عصر و در زیرزمین و چهارم هم غروب و شب است. بازی، داستان دختر بچه‌ای را روایت می‌کند که یک روز صبح عروسکش توسط یک جادوگر عجیب دزدیده شده و باید خودش را به مخفیگاه آن جادوگر برساند و عروسک دوست داشتنی‌اش را پس بگیرد که در این مسیر با اتفاقات مختلفی روبه‌رو است و باید از پس تله‌های موجود برآمده و معماهایی را حل کند.



سیک بازی سینماتیک پلتفرمر است و کنترل کاراکتر بسیار ساده بوده و راحت شما را با خود همراه می‌کند. تمام آرت‌ورک‌ها به صورت دستی و انیمیشن‌ها به صورت فریم به فریم طراحی شده‌اند.

بازی آناهیتا در هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران نامزد بهترین بازی ماجرابی و بهترین داستان بود، هم‌چنین در TGC2018 توانست بهترین بازی از نگاه مردم شود و چند ماهی است که توسط شرکت فرانسوی Clickteam روی گوگل پلی، اپ استور و استیم منتشر شده است.





سروش حسین پور

کارشناسی مهندسی کامپیوتر



اسماعیل احسان منش

کارشناسی مهندسی کامپیوتر

مقدمه:

بازی‌های ویدیویی یکی از سریع‌ترین صنایع در حال رشد است که در سه بستر رایانه، کنسول و تلفن همراه اجرا می‌شوند. مهم‌ترین تفاوت این سه بستر، مدت زمانی است که بازیکن صرف آن می‌کند. بازی‌های ویدیویی کنسولی و تلفن‌های همراه معمولاً زمان طولانی‌تری را به خود اختصاص می‌دهند. تحقیقات نشان می‌دهد یکی از دلایلی که مردم به بازی‌های ویدیویی روی می‌آورند، تجربه اکتسابی آن‌ها از انجام بازی ویدیویی است. بازیکنان با گذراندن چالش‌های درون بازی، تجربه کسب می‌کنند و مهارت‌شان با رسیدن به اهداف درون بازی بیش‌تر می‌شود. به عبارت دیگر، انگیزه درونی فرد است که وی را به انجام بازی‌های ویدیویی تشویق می‌کند. علاوه بر این، تحقیقات صورت گرفته در گذشته نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی می‌تواند باعث غلبان احساسات در فرد شود.

میانگین انجام بازی‌های ویدیویی در روز در بین جوانان، دو ساعت است. با این وجود، درصد قابل توجهی از گزارش‌ها نشان می‌دهد پسران در روز چهار ساعت یا بیش‌تر بازی می‌کنند. این واقعیت که بسیاری از کودکان و نوجوانان بازی‌های ویدیویی انجام می‌دهند، نشان از اهمیت تأثیرات این بازی‌ها بر رفتار آنان دارد.

امروزه مطالعات زیادی در مورد تأثیرات بازی‌های ویدیویی به سبب محبوبیت روزافزون آن‌ها صورت می‌گیرد. این مطالعات نشان می‌دهد که تأثیر این بازی‌ها بر فرد به صورت کوتاه مدت و بلند مدت است. بنابراین در ادامه به ذکر بعضی از تأثیرات مثبت و منفی بازی‌های ویدیویی می‌پردازیم:

تأثیرات منفی:

بیش‌تر تأثیرات منفی بازی‌های ویدیویی به سبب محتوای خشونت‌آمیز آن‌هاست. بر اساس تحقیقات علمی، کودکانی که زمان زیادی صرف انجام بازی‌های خشن می‌کنند، افکار، احساسات و رفتار ناهنجار در آن‌ها بیش‌تر موج می‌زند. این افراد حجم وسیعی از خشونت‌شبه‌سازی شده را در بازی‌های ویدیویی تجربه می‌کنند. در نتیجه بعد از مدتی نسبت به آن‌ها بی‌تفاوت می‌شوند. بعضی از متخصصان، معتقدند که بازی‌های خشونت‌آمیز بر طبیعت کودکان اثر می‌گذارد. بسیاری از بازی‌ها به کودکان برای خشونت بیش‌تر پاداش می‌دهند. آن‌ها در این بازی‌ها در حال تجربه اعمالی مانند: کشتن، ضربه زدن، چاقو زدن و تیراندازی هستند. مشارکت فعال، تکرار و پاداش، ابزار موثری در یادگیری این رفتارهاست. بسیاری از مطالعات نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز ممکن است در آینده منجر به انجام رفتاری خشونت‌آمیز از سوی فرد شود.

سازمان بهداشت جهانی در سال ۲۰۱۸ اعلام کرد که اعتیاد به بازی‌های ویدیویی به سلامت روانی آسیب می‌زند. مطالعات صورت گرفته در «موسسه ملی رسانه و خانواده» (National Institute on Media and the Family) نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی می‌تواند برای کودکان اعتیادآور باشد و این اعتیاد می‌تواند آشفتگی روانی و سطح استرس را در آن‌ها افزایش دهد. هم‌چنین این دسته از کودکان از انجام فعالیت‌های اجتماعی هراس دارند. عجیب نیست که آنان در عملکرد خود در مدرسه نیز ضعیف

ظاهر می‌شوند. اسکن‌های «ام آر آی» (MRI) آشکار کرده است که اعتیاد به بازی‌های ویدیویی تأثیری مشابه داروها و الکل بر ذهن افراد دارد. طبق گفته‌ی پروفیسور «افیر تیورل» (Ofir Turel)، بازیکنان رده‌ی سنی ۱۳ تا ۱۵ سال که مدت زمان زیادی را صرف انجام بازی‌های



ویدیویی می‌کنند چون بر اعمالشان تسلط کافی ندارند، تمایلشان به انجام رفتارهای ناهنجار و خطرآفرین در زندگی آینده بیش‌تر می‌شود.

حوزه سلامت:

اگر کودکان تمام اوقات فراغت خود را به انجام بازی‌های ویدیویی بپردازند و از غذا خوردن یا استراحت کافی بهره‌مند نشوند، اعتیاد به بازی ویدیویی می‌تواند بر سلامتشان تأثیرات منفی بگذارد. کودکانی که بیش‌تر از دو ساعت در روز از وقت خود را به دیدن تلویزیون یا انجام بازی‌های ویدیویی صرف کنند و در فعالیت‌های فیزیکی شرکت نکنند از مشکل چاقی رنج می‌برند. علاوه بر این، تحقیقات «دانشگاه تگزاس» (University of Texas) در شهر «دالاس» (Dallas) نشان می‌دهد که بازی کردن طولانی مدت، عامل به وجود آمدن درد در ناحیه‌های مختلف بدن همچون کمر و سر می‌شود و علاوه بر آن در خستگی چشم و بی‌حسی اعضای بدن همچون مچ، شانه، آرنج و دست بی‌تأثیر نیست.



تأثیرات مثبت:

حل مسئله و منطق:

زمانی که کودکان عناوینی همچون Angry Birds، The Incredible Machine یا Cut The Rope را بازی می‌کنند بازی کردن به آن‌ها کمک می‌کند تا راه‌های خلاقانه‌ای را برای حل معماها و دیگر مسائل پیدا کنند.

برنامه‌ریزی، مدیریت منابع و تدارکات:

هم‌چون زندگی واقعی، بازیکنان در بازی‌های استراتژی می‌آموزند تا منابعی را که محدود هستند، مدیریت کرده و از آن‌ها به بهترین نحو ممکن استفاده کنند. این مهارت در بازی‌هایی همچون SimCity، Age of Empires و Railroad Tycoon مورد استفاده قرار می‌گیرد. به‌عنوان مثال تعداد زیادی از بازیکنان بازی SimCity در آینده در حوزه‌ی برنامه‌ریزی و معماری شهری فعالیت دارند.

انجام هم‌زمان چند کار، دنبال کردن چندین متغیر به‌طور هم‌زمان و مدیریت کردن موضوعات متنوع:

به‌عنوان مثال در بازی‌های استراتژیک هنگام ساخت یک شهر، ممکن است یک اتفاق پیش‌بینی نشده مانند آمدن دشمن رخ دهد که بازیکن را مجبور می‌سازد، منعطف باشد و تاکتیک‌هایش را سریع عوض کند.

تفکر و آنالیز سریع و تصمیم‌گیری:

گاهی اوقات بازیکنان نیاز دارند که تصمیم‌های آنی بگیرند که باعث تمرین مغز برای تصمیم‌گیری سریع است. بر اساس تحقیق پژوهشگران «دانشگاه روجستر» (University of Rochester) که با مدیریت «دافنی باولیر» (Daphne Bavelier) صورت پذیرفته است، بازی‌هایی که موقعیت‌های اضطراب‌آور را شبیه‌سازی می‌کنند همانند مواردی که در جنگ یا بازی‌های اکشن دیده می‌شوند، می‌توانند یک تمرین مناسب برای حوادث زندگی باشد. مطالعات نشان می‌دهد که بازی‌های اکشن، ذهن را برای تصمیم‌گیری‌های سریع آماده می‌کند. بر اساس این پژوهش،

ارتباط با دیگران:

اگر زمانی که کودک برای بازی کردن اختصاص می‌دهد بیش‌تر از زمانی که برای صحبت کردن با دیگران یا بیرون رفتن با کسانی که دوست دارد، باشد در ارتباط با دوستان و اعضای خانواده با مشکل مواجه می‌شود.

سایت On-Line Gamers Anonymous (سایتی در ارتباط با ترک اعتیاد از بازی‌ها) در این زمینه می‌گوید اگر کودکان اغلب در مورد بازی‌های ویدیویی صحبت کنند یا برای پنهان کردن زمان بازی کردنشان بخواهند به شما دروغ بگویند یا درباره‌ی بیش از اندازه بازی کردنشان با شما به مشاجره بپردازند، بازی کردن ممکن است بر زندگی آن‌ها تأثیرات منفی بگذارد.

افزایش پرخاشگری:

بازی‌های ویدیویی که سناریوی اصلی آن‌ها خشونت است، بازیکن را نسبت به رفتارهای خشونت‌آمیز یا پرخاشگر بی‌تفاوت می‌کند.

«ریچارد گالاگر» (Richard Gallagher) رئیس مرکز تحقیقات کودکان دانشگاه نیویورک (NYU Child Study Center) اظهار می‌کند کسانی که مجذوب بازی‌های اول شخص تیراندازی می‌شوند، بازی کردن آن‌ها ممکن است سبب جامعه‌ستیزی شود یا به افزایش افکار و رفتارهای خشونت‌آمیز در آن‌ها کمک کند.

هر چند شواهدی نیز وجود دارد که نشان می‌دهد استفاده بیش از حد از بازی‌های ویدیویی منجر به بی‌تفاوتی در دراز مدت و کمبود همدلی در فرد نمی‌شود. در سال ۲۰۱۷ مقاله‌ای در روزنامه Frontiers in Psychology به چاپ رسید که نشان می‌داد هیچ مدرکی دال بر بی‌تفاوتی در دراز مدت و کمبود همدلی یافت نشده است. مطالعه‌ی دیگری در «دانشگاه یورک» (University of York) نشان می‌دهد که بازی‌های خشونت‌آمیز بازیکنان را خشن‌تر نمی‌کند.



تشخیص الگو:

بازی‌ها یک منطق درونی دارند و بازیکن با تشخیص الگو متوجه این منطق می‌شود.

منطق قیاسی و تست فرضیه‌ها:

«جیمز پاول جی» (James Paul Gee) پروفیسور «دانشگاه ویسکانسین-مدیسن» (Wisconsin-Madison) می‌گوید بازی کردن مانند کار بر روی یک مسئله‌ی علمی است. همانند یک دانشجو در آزمایشگاه، گیم‌ر باید به یک فرضیه برسد. به‌عنوان مثال، گیم‌ر باید به‌طور مداوم ترکیب اسلحه و قدرت‌ها را برای شکست دشمن امتحان کند. اگر یکی عمل نکند، فرضیه را تغییر داده و از آن استفاده می‌کند.

بازی‌های ویدیویی می‌تواند برای آموزش سربازان یا جراحان مورد استفاده قرار گیرد. مهم‌تر آن که تصمیم‌هایی که بازیکنان در بازی‌های اکشن می‌گیرند از دقت بالایی برخوردار است. بر اساس آن چه باولیر اذعان می‌دارد، بازیکنان بازی‌های اکشن در واحد زمان تصمیم‌های دقیق‌تری می‌گیرند. اگر شما یک جراح باشید یا در وسط میدان جنگ حضور داشته باشید، این می‌تواند شما را از دیگران متمایز کند.

دقت:

بازی‌های اکشن باعث می‌شوند که مغز بازیکن، بدون از دست دادن دقت، تصمیم‌های سریع‌تری را بگیرد. در جهان امروز، حرکات سریع بدون از دست دادن دقت بسیار مهم است.

استراتژی و پیش‌بینی:

«استیون یوهانسون» (Steven Johnson) نویسنده کتاب «هر چیز بد برای شما خوب است: فرهنگ محبوب امروزی چگونه ما را باهوش‌تر می‌کند» (Everything Bad is Good For You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter) این مهارت را تسکویی کردن می‌نامد. بازیکن باید با مشکلات آنی سروکار داشته باشد، در حالی که اهداف بلند مدتش را از دست ندهد.

ایجاد مهارت‌های خواندنی و ریاضیاتی:

بازیکن‌های تازه وارد باید دستورالعمل‌های بازی را بخوانند، خط داستانی را دنبال کنند و از نوشته‌های بازی اطلاعات کسب نمایند. هم‌چنین استفاده از ریاضی، مهارت مهمی در بسیاری از بازی‌ها است، به‌خصوص بازی‌هایی مثل مدیریت کردن منابع که شامل تجزیه و تحلیل مقادیر هستند.

استقامت:

در مراحل بالاتر بازی، بازیکن معمولاً در بار اول شکست می‌خورد و به تلاش ادامه می‌دهد تا مرحله را رد کرده و به مراحل بالاتر برسد.

نقشه‌برداری:

بازیکن برای مسیریابی در جهان مجازی اطرافش می‌تواند از نقشه‌هایی که درون بازی هستند، استفاده کند یا باید یک نقشه در ذهنش به‌خاطر داشته باشد.

حافظه:

بازی‌های شوتر اول شخصی مانند «ندای وظیفه» (Call of Duty) یا مجموعه «میدان جنگ» (Battlefield) به بازیکن کمک می‌کند تا با توجه به ماموریتی که دارد، تصمیم بگیرد کدام اطلاعات را به‌خاطر بسپارد.

بازی‌های ویدیویی، خوب یا بد؟

سوالاتی پرتکرار و بدون جواب...

جزئیات، دنبال کردن حرکت‌ها و شناسایی تغییرات جزئی نور باعث بهتر شدن قوه‌ی بینایی، حداقل برای کسانی که مشکل دارند، می‌شود. تحقیق دانشمندان دانشگاه‌های روچستر و «وندربیلت» (Vanderbilt) نشان می‌دهد، کودکانی که دید ضعیفی دارند تنها با هشت ساعت تمرین با بازی‌های مخصوص کودکان، قوه بینایی‌شان بهبود می‌یابد.

با توجه به پژوهش‌های انجام شده در دانشگاه روچستر، بازی‌های ویدیویی کمک می‌کند تا افراد به تغییرات جزئی در طیف‌های رنگ حساس‌تر شوند. این ویژگی، حساسیت به کنتراست نامیده شده و به‌خصوص در بازی‌های شوتر اول شخص مشاهده می‌شود. بر اساس گفته‌های محقق ارشد، دافنی باولیر، هنگامی که شخص، بازی اکشن انجام می‌دهد مسیری که مغز در آن پردازش تصویری انجام می‌دهد، تغییر می‌یابد. در حقیقت این کار کمک می‌کند تا سیستم بینایی از اطلاعاتی که دریافت می‌کند استفاده بهتری کند.

بر اساس گفته‌های «برنی گود» (Berni Good) یک روانشناس سایبری (Cyberpsychologist)، بازی‌های ویدیویی، احساس شادی و خوشی را به فرد می‌دهند که یک نیاز روانی انسانی است. علاوه بر حس شایستگی و تسلط که با پیشرفت در مراحل بازی القا می‌شود، بازی‌های ویدیویی باعث یک ارتباط معنی‌دار می‌شوند که در هنگام تجربه بازی آنلاین و چند نفره با دیگران ایجاد می‌شود. همچنین فرد احساس می‌کند که مسلط بر سرنوشت خویش است.



منابع:

www.livestrong.com

www.raisesmartkid.com

ریسک کردن:

بازی‌های شوتر اول شخصی مانند «ندای وظیفه» (Call of Duty) یا مجموعه «میدان جنگ» (Battlefield) به بازیکن کمک می‌کند تا با توجه به مأموریتی که دارد، تصمیم بگیرد کدام اطلاعات را به‌خاطر بسپارد.

همکاری و کارگروهی در هنگام بازی کردن با دیگران:

بسیاری از بازی‌های ویدیویی نیاز به دیگر بازیکنان آنلاین برای پیروزی دارند. این بازی‌ها بازیکنان را تشویق می‌کنند تا بیش‌تر توانایی‌های فردی‌شان را با تیم به مشارکت بگذارند. بر اساس نظرسنجی «مرکز جان گنز کانی» (Joan Ganz Cooney) معلمان بیان می‌کنند که دانش‌آموزان‌شان بعد از استفاده از بازی‌های ویدیویی مشارکت بیش‌تری در کلاس دارند.

مدیریت:

بازی‌های مدیریتی مانند Zoo Tycoon و Rollercoaster Tycoon به بازیکن می‌آموزند که چگونه در تصمیم‌های مدیریتی بهتر عمل کرده و منابع محدود را اداره کند. بازی‌هایی مانند Age of Empires و Civilization حتی خط سیر یک تمدن را نیز شبیه‌سازی می‌کنند.

شبیه‌سازی و مهارت‌های دنیای واقعی:

شناخته‌شده‌ترین شبیه‌سازی‌ها، شبیه‌سازی‌های پرواز هستند که تلاش دارند، چگونگی پرواز واقعی یک هواپیما را تقلید کنند. تمام عوامل کنترل همچون سرعت هوا، زاویه‌ی بال‌ها، ارتفاع سنج و غیره در کنار یک نمایش تصویری از جهان برای بازیکن به نمایش گذاشته می‌شوند.

دیگر مزایا:

طبق تحقیقاتی که مجله Current Biology صورت داده است، بازی‌های ویدیویی به کودکانی که خوانش‌پریشی (خوانش‌پریشی یا دیسلسکی یک اصطلاح عام برای تشریح معلولیت آموزشی است که این معلولیت موجب اختلال در روان‌خوانی یا درک مطلب می‌شود)، دارند، کمک می‌کند سریع‌تر و با دقت بیش‌تری بخوانند. تحقیق دیگری نشان داد که تنها یک ساعت بازی ویدیویی می‌تواند باعث بهتر شدن «توجه انتخابی بصری» شود، شیوه‌ای که دانشمندان برای بیان توانایی ذهن در تمرکز استفاده می‌کنند در حالی که ذهن به‌طور هم‌زمان نسبت به اطلاعاتی که کم‌تر مرتبط هستند، بی‌اعتنا است.

دکتر «آدام گزاللی» (Adam Gazzaley) عصب‌شناس «دانشگاه کالیفرنیا» (California) می‌گوید بازی‌های شوتر اول شخص همچون ندای وظیفه، بر روی توانایی‌های شناختی همچون تمرکز برای طولانی مدت یا انجام هم‌زمان چندین کار اثر می‌گذارد. او حتی پیشنهاد می‌کند که این بازی‌ها برای کودکانی که با تمرکز در کلاس درس مشکل دارند، تجویز شود.

بازی‌های ویدیویی ممکن است باعث بهتر شدن قوه‌ی بینایی فرد شوند. مطالعات، نشان داده کسانی که بازی می‌کنند، قوه‌ی بینایی‌شان از متوسط بالاتر است. پژوهش محققان «دانشگاه مک‌مستر» (McMaster) نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی با عادت دادن مغز به شناسایی

رضا قرالو

سردبیر دنیای بازی



موراکامی در سرزمین عجایب!

ممراندا یک محصول برای ترکیب ادبیات و بازی است



با این اوصاف باید بدانید که با چه جور بازی‌ای روبه‌رو هستید؛ یک بازی ماجراجویی اشاره و کلیک با کلی شخصیت جالب و عجیب در دنیایی جادویی که البته از کاریکاتور فاصله‌ی زیادی دارد. آدم‌های قصه‌ی موراکامی، همان قدر که واقعی هستند، عجیب و غیرقابل توصیف‌اند. خود میزوکمی، دختری که از همسرش جدا شده و نمی‌تواند بخوابد و توی شهر راه می‌افتد و با هدفی بدون هدف (!) معما حل می‌کند و به این و آن کمک می‌رساند، نمونه‌ی کاملی است از دنیایی که بازی با کمک شخصیت‌های داستان‌های موراکامی خلق کرده است.

طراحی هنری جذاب و شاد و رنگارنگ بازی (که البته رنگ‌ها از آن بیرون نمی‌زنند و یک جور فیلتر محو، رنگ‌های آن را برای ایجاد موقعیت کمی تا قسمتی افسرده‌ی حالات روحی میزوکمی، تلطیف کرده) دنیای بازی را بیش از پیش به شاکله‌ی رمان‌های موراکامی نزدیک کرده است. البته اگر این رمان‌ها را خوانده باشید، با دیدن شخصیت‌ها، مکان‌ها، دیالوگ‌ها و موقعیت‌هایی که در جای جای بازی وجود دارند، علاوه بر لذت بردن از خود بازی، حسایی کیف خواهید کرد. با این حال، طراحی هنری و طراحی خود بازی به شکلی است که قطعاً، اگر از خوانندگان آثار موراکامی هم نباشید به اندازه‌ی کافی از بودن در این دنیای فانتزی و غریب لذت خواهید برد. صدایشه‌های بازی نیز عالی هستند و خیلی حرفه‌ای دنیای ممراندا را پر از صوت‌های دل‌انگیز و فانتزی کرده‌اند. موسیقی و صداگذاری هم به درآمدن فضای کار کمک بزرگی کرده و به قول معروف بسته را کامل‌تر کرده است.

همان‌طور که اشاره شد، بازی یک معمایی اشاره و کلیک کلاسیک است. بازی‌های معمایی هم یک سری مکانیک دارند که طراحان معمولاً به ترکیب دست نمی‌زنند و تا دنیا دنیا است از آن‌ها در ساخت بازی‌هایشان استفاده خواهند کرد. ممراندا نیز از این قضیه مستثنی نیست؛ کوله‌پشتی، آیتم‌هایی که از گوشه و کنار جمع می‌کنید، معماها، ماموریت‌ها، راهنمایی‌ها، نقشه و یک دفترچه که میزوکمی اهداف خودش را داخل آن می‌نویسد تا مدیریت کارها و معماهایی که قرار است حل بکنیم را در یاد داشته باشیم و قاطی‌شان نکنیم.

معماها، شکل‌های مختلفی از نظر درجه‌ی سختی دارند؛ برخی آسان هستند و برخی سخت! البته سخت بودن برخی از معماها، به دلیل منطق بی‌منطقی مورد نیاز برای حل کردن‌شان است! همان‌طور که اشاره شد، رئالیسم جادویی دنیاهای خلق شده توسط موراکامی در همه جای اثر مشهود است، پس تعجبی ندارد که این خصیصه را در معماها هم ببینیم! گاهی معمایی چنان منطقی هچل هفت و بی‌در و پیکری دارد که رسیدن به جوابش نیازمند درست فکر نکردن است! مکانیک همه چیز را روی همه چیز امتحان کن

ممراندا از آن دسته بازی‌هاست که جمله‌ی «همه چیزش به همه چیزش می‌آید» حسایی به تنش نشسته است! البته نباید قصه را از زاویه‌ی دید منفی نگاه بکنیم. قضیه این است که ممراندا یک پکیج کامل از چیزی است که باید باشد؛ یک محصول که گویی از ابتدا قرار بوده همین باشد و همین‌طور خلق شود و به غیر این، موجودیتش ناقص و بی‌در و پیکر می‌نمود. اما ممراندا چچور بازی‌ای است؟



میزوکمی شخصیت اصلی بازی ممراندا هفده روز است که نخوابیده؛ چون یک ملوان یک چشم کوتاه قامت پیر سمج نمی‌گذارد که بخوابد! میزوکمی در شهر راه می‌افتد و آدم‌ها و شخصیت‌های مختلفی را می‌بیند که مشکلات خودشان را دارند؛ فیلی که از سیرک فرار کرده و آرزویش این است که روی یک مبل راحتی پیپ بکشد! گریه‌ی آوازخوانی که ستاره‌ی اپرای شهر است، مردی که اسپاگتی می‌پزد و دانشمندی با سر پرنده که معجونی برای تبدیل کردن حیواناتی که سر حیوان و بدن انسانی دارند به انسان کامل و برعکسش را ساخته است. البته میزوکمی به خاطر کم‌خوابی به سرش نزده و چرت و پرت نمی‌بیند و دنیایی هچل هفت و بی‌در و پیکر را تجربه نمی‌کند! او یکی از شخصیت‌های رمان‌های هاروکی موراکامی است! یکی از چندین شخصیت و موقعیت فراواقع‌گرایی (سوررئال) شهری عجیب که شاکله‌ی رمان‌های موراکامی در جای جای آن تنیده شده است. ممراندا، یک بازی در ستایش آثار موراکامی و دنیای مملو از فانتزی و رئالیسم جادویی اوست.



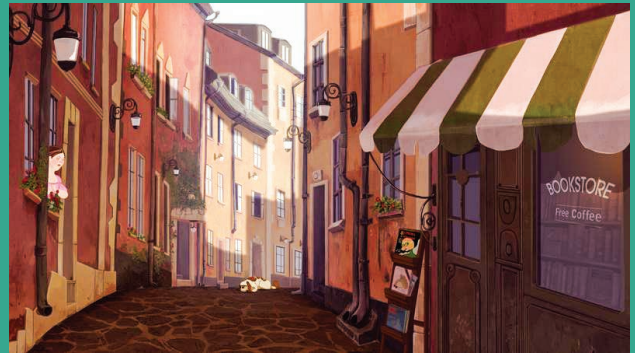
نقد بازی ممراندا



روان بودن انتقال از محیطی به محیط دیگر ربط داشته باشد. اصلا دو دل بودم که این قضیه را داخل متن بیاورم یا نه، چون احساس می‌کنم یک تجربه‌ی شخصی از بازی است. ولی حالا به این نتیجه رسیده‌ام که دیدن محیط‌های بازی با آن طراحی‌های جذاب و فانتزی و تغییر از قابی به قاب دیگر مثل یک ملودی جذاب عمل کرده که این لذت بنده از این بخش را توجیه می‌کند. یا شاید من هم مثل میزوکمی در دنیای فانتزی اثر گیر افتاده‌ام و مغزمن دارد افسانه و حس و حال من درآوردی تولید می‌کند!

با تاکید بر جمله‌ی ابتدایی متن، ممراندا یک پکیج کامل است که بازی کردنش شدیداً توصیه می‌شود. ایرادهای کوچک و شاید از دید بسیاری بزرگ بازی را من هم دیدم ولی حس و حال اثر به‌شکلی است که خیلی راحت می‌توانم فراموش‌شان بکنم و با اعتماد به نفس بالایی بگویم، ممراندا یک بازی کامل و درجه یک معمایی است که با نمونه‌های خارجی‌اش رقابت که هیچ، بر آنها آقایی هم می‌کند.

هم از همین‌جا پا می‌گیرد و یقه‌ی کاربران بازی را می‌چسبد. چون وقتی به جوابی نمی‌رسید مجبورید همه چیز را روی هم امتحان کنید که البته مکانیک حوصله سر بر امتحان پس داده‌ی نفرت برانگیزی است! با این وجود بازی کردن ممراندا اصلا سخت نیست؛ غوطه خوردن در دنیایی فانتزی مملو از شخصیت‌های جذاب که برای دیدن و سرک کشیدن در بخش‌های مختلفش نیاز به حل کردن معما دارد. دسترسی به بخش‌های مختلف بازی ساده و روان است و از صفحه‌ی بارگذاری هم خبری نیست. به همین خاطر حتی اگر به نقشه برای سفر سریع هم مراجعه نکنید، با چند بار کلیک بر روی مکان‌های مشخص شده می‌توانید به مکان مورد نظران برسید. نکته‌ی جالب این است که این روش حرکت دادن شخصیت در داخل محیط بازی با این که ممکن است وقت بیش‌تری بگیرد، برای من یکی که بسیار آرامش‌بخش و مانند یک مکانیک جذاب عمل می‌کند. درباره‌ی این که چرا این حرکت و مکانیک پیش پا افتاده پیش از سایر مکانیک‌های بازی برایم جذاب بود، شاید به طراحی نقشه‌های بازی و



Developer:
Bit Byterz

Publisher:
Digital Dragon

Release date:
25 Jan, 2017

Platforms:
PC / Mac
Steam

MEMORANDA





سعید زعفرانی

سردبیر گیم‌نیوز

در ستایش بازی سازان ایرانی بال‌های تاریک ۲

بررسی است. اول این که این بازی عدد «دو» را در اسم خود یدک می‌کشد و این یعنی ادامه‌ای است برای یک بازی دیگر که احتمالا به دلیل موفقیت و ایجاد چرخه‌ی مالی، توانسته به سوددهی قابل توجهی برسد و لذا ادامه یافته است. (اتفاق معمول و مرسوم می‌کند که قرار است در هر صنعت پویا و موفقی بیفتند و حکایت صنعت بازی و علی‌الخصوص گیم ایران نیست.) دوم این که این بازی ادعاهای بزرگی دارد که به نظر محقق شده هم می‌رسند. یعنی در یک کفه‌ی ترازو چند جمله‌ی مهم و کلیدی از طرف



ستایش بازی‌سازان ایرانی برای من همیشه یکی از دور از ذهن‌ترین کارهای ممکن بوده است و احتمالا تا سال‌های دیگر هم خواهد بود. مگر چند مورد استثنایی و غیرعادی که حتما خودشان هم واقف هستند، صنعت نوپای گیم ایران، که حالا روزهای پایانی کودکی‌اش را همچنان سرخوشانه و در کمال آرامش و ناز و نعمت سپری می‌کند، هنوز هم محکی جدی نخورده و البته لزومی هم دیده نمی‌شود. پس نمی‌شود کسی را به خاطر اثر جاودانه‌ای که خلق کرده ستود، چون اگر چیزی در ابتدای این راه به موفقیتی رسیده باشد، حال حکم لباسی را دارد که به قواره‌ی کودک در حال رشد امروزی تنگ است و

سازندگان (و حالا شاید تیم تبلیغات) قرار می‌گیرد و در کفه‌ی دیگر آمار دانلود و تعداد خریدهای انجام شده در بازی و امتیازات و بازخورد مخاطبین که اکثرا مثبت بوده. ظاهرا توازن برقرار است.

دو عبارت کلیدی در این گفتار، مرکز نقل دعوی من بر سر بال‌های تاریک ۲ است. نخست واژه‌ی «موفقیت» که بسیار نسبی است و مفهومی کشسان دارد. گاه یک بازی به صرف چند بار هورا کشیدن عده‌ی قلیل طرفدارانش موفق محسوب می‌شود و گاه یک بازی به واسطه‌ی فروش بالا و هزار عامل دیگر. به همین خاطر نمی‌شود با قاطعیت یک بازی را موفق یا ناموفق دانست و اگرچه معمولا با بررسی فاکتورهای کلیدی مثل رضایت بازی‌کننده، نظر منتقدین، میزان فروش و غیره موفقیت یک بازی سنجیده می‌شود، این‌ها همه از طریق کسب برآیند آماری محاسبه می‌شود که به هر حال می‌تواند پایین و بالای زیادی داشته باشد. واژه‌ی موفقیت را همین‌جا باید رها کرد چون یک بازی در عین حال می‌تواند برای یک نفر بازی موفقی باشد و برای نفر دیگر ناموفق.

اما عبارت کلیدی دیگر «توازن ادعا و تحقق» است. موضوعی که به نظر من می‌شود موفقیت را به آن ربط داد و سپس دریافت که یک بازی چه ابعاد و اندازه‌هایی دارد. بال‌های تاریک ۲ بسیار حقیر و ناچیز است. این بازی مدعی تعداد زیادی معما و چالش است. در حالی که به پایان رساندن آن در نهایت ۲ ساعت زمان می‌برد. هیچ چیز جدیدی ندارد. مجموع زمان پخش میان‌پرده‌های آن (که کیفیت قابل قبولی حتی برای یک بازی موبایل هم ندارند، و در رایانه‌های شخصی یک فاجعه‌ی تمام عیار متعلق به سال‌های ابتدایی هزاره‌ی سوم هستند) به نیم ساعت هم نمی‌رسد. بازی مدعی داستان‌گویی

اگر چیزی در دور دست در انتظار است می‌تواند با یک تب و لرز شبانه به کلی نابود شود. اما من همیشه بازی‌سازان ایرانی را به خاطر جسارتشان در ارائه، و تلاششان برای انجام بهترین کاری که از آن‌ها ساخته است ستودم.

موضوع با ورود نسل بازی‌سازان ما به دنیای موبایل تغییر می‌کند. آن تلاشی که در تیم‌های بازی‌سازی قدیمی بود و آدم را همیشه مجاب می‌کرد برای احترام به مرثیه‌خوان هم که شده چند قطره‌ای به حال و روز آن‌ها اشک بریزد، دیگر یافت نمی‌شود. این که چه اتفاقاتی سبب شده این حال رقم بخورد، موضوعی بس متفاوت است، اما مرتبط. به نتیجه رسیدن صنعت خردسال گیم در ایران از همین جاده عبور می‌کند. جاده‌ای که من ترجیح می‌دهم تا هموارتر شدن، چراغ خاموش و بی‌توجه به نتریزی‌ها و شیطنتهای بجه‌ی جا خوش کرده در صندلی عقب از آن عبور کنیم تا دست‌اندازها مانع حرکت نشوند.

درست با همین مقدمه و در تضاد کامل با میل درونی‌ام، نقد این به اصطلاح اثر را واجب می‌دانم. بال‌های تاریک ۲ از چند جهت شایسته‌ی



THE DARK WINGS

WHEN YOU LOSE YOURSELF THE DARKNESS COMES ...

رمز قفل گشای آخر بازی را از سال خلق تابلوی پسر انسان ماگريت و تلفیق آن با اسم و تاریخ تولدش بدون کوچک‌ترین سرنخی حدس بزنید یا معمای مسخره و شبه رزیدنت ایولی آسانسور را به خیال بازی حل کنید. این همه چیز است که بال‌های تاریک به شما می‌دهد.

بازی کوتاه است. به شدت کوتاه. در حدی که تا به خودتان می‌گویید که از این‌جا به بعد با قلق معماها و سبک بازی آشنا شده‌ام و بهتر می‌شوم، تمام می‌شود. آنتاگونیست بازی هم مثل همان حضور مضحک و بی‌فایده‌ی آغازین، در انتها ظاهر می‌شود و ادای مرموز و خطرناک بودن در می‌آورد و محو می‌شود. پروژه‌ی جیگسای ایرانی شکست می‌خورد.

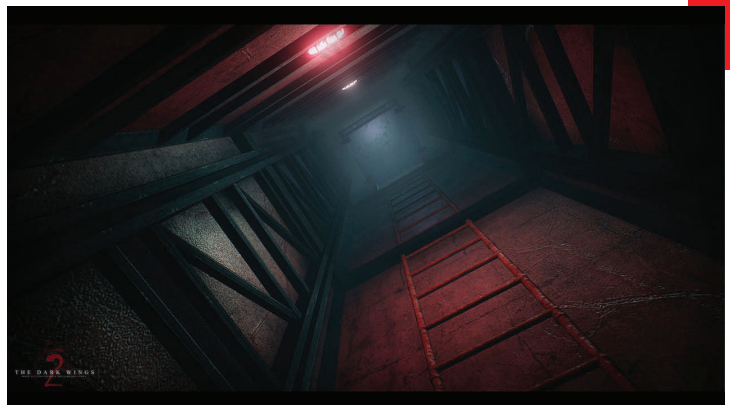
بازی باگ هم زیاد دارد و اگر موفق شوید آن را اجرا کنید؛ در مسیر گیم‌پلی مدام آزاددهنده می‌شود. می‌تواند بارها شما را به چند محیط قبل‌تر برگرداند، به مرحله‌ی قبلی ببرد، پیش نرود، هنگ کند، لمس صفحه از کار بیفتد و هزار عیب و ایراد دیگر که باید فهمید چرا هنوز در بازی هستند؟

در بال‌های تاریک ۲ هیچ چیز درست نیست. نه تعداد زیاد معماها و پازل‌های وعده داده شده درست است، نه داستان درگیر کننده و جذاب. چطور باید اشیای مخفی در محیط را پیدا کنید؟ با آزمون و خطا. با کلیک کردن‌های پیاپی در وسط تاریکی. با کمک گرفتن از راهنما. چطور باید معماهای نامفهومی که بازی تلاشی را برای فهماندنش به شما نمی‌کند، حل کنید؟ نهایتاً با

رفتن به صفحه‌ی کانال آپارات و تماشای ویدیو. و این صدای دیالوگ تکرار شونده‌ی ابلهانه، که می‌گوید «می‌تونه معنی خاصی داشته باشه» چطور شما را به یاد ایرج ملکی نمی‌اندازد؟ همه‌ی چیزی که بال‌های تاریک ۲ دارد چند شخصیتِ تیبیک موفق است، میان‌پرده‌های طراحی شده‌ی جالب، صداگذاری نسبتاً خوب و یک حربه‌ی عجیب برای فروختن نسخه‌های مختلف به شما، که در میانه‌ی راه از خریدتان پشیمان می‌شوید ولی بازی با یک غافل‌گیری، ناگهان تمام می‌شود تا بفهمید میانه‌ی راه همان جایی بوده که تصمیم به خریدن بازی گرفته‌اید.

است. این بازی کجا می‌خواهد داستان بگوید؟ در چه مدیومی؟ اصلاً مدیومی شکل می‌گیرد؟ و دست آخر بازی مدعی ترسناک بودن است! ادعایی که هیچ حرفی در مورد آن نمی‌زنم.

بازی با ژست متوهم و مشوش داستان‌گویی، یک روایت چند خطی را تکه تکه کرده و بدون رعایت اصول درام‌نویسی و حتی نگارشی است! ما فعل «می‌باشد» در زبان فارسی نداریم، این هزار و یک بار - سراسیمه به اجرا در می‌آورد و در مسیر نیم‌بندی که ایجاد می‌کند چند معما هم می‌گذارد. به اسم بازی ماجراجویی و معمایی هر چیزی را به مخاطب می‌دهد و در ازای آن بهای گزافی هم می‌گیرد.



این یعنی بازی ابتدا برای برقراری توازن به میدان نیامده، بلکه از طریق ژست و ادا آمده تا چرخه‌ی معیوبی از شبه موفقیت بسازد و چه جایی بهتر از مسیر ناهموار دوران نوبل‌وگی صنعت بازی؟ پلن تجاری بازی ظاهراً چیزی جز گیج کردن بازی‌کننده، ایجاد معماهای غیرقابل حل و مجبور کردن استفاده از راهنما برای فروش و درآمد بیشتر نیست. به همین سبب اشیای مخفی، در بازی وجود ندارند. با اشیای نامرئی مفقود شده در محیطی روبه‌رو هستیم که نه طراحی دلچسب و منحصر به فردی دارد نه چینی جالبی. از نظر فنی هم ایراد به آن وارد است.

ساده‌ترین معماها را هم در این بازی باید با استفاده از راهنما حل کنید. هیچ منطقی وجود ندارد و بازی کوچک‌ترین سرنخی به شما نمی‌دهد که قرار است الان چه پازلی را حل کنید. تنها سه بار در طول بازی خلاف این اتفاق می‌افتد. یک بار در صفحه‌ی چوبی و مهره‌های رنگی که مشخص است باید چطور بچینید، یک بار در چیدن تابلوی رنه ماگريت و دست آخر هم در شش معمای نهایی بازی. در جای دیگر باید به‌طور شانس‌ی و اتفاقی

Developer:
Lexip Games

Platforms:
PC, Android

4.5 10



Scan me



سپهر ترابی

مدیر مسئول بازینامه

هشدار برای گشت پلیس

گشت پلیس

پلیس بودن قطع به یقین تجربه شیرینی است. تجربه‌ای که به احتمال زیاد فقط می‌توان با یک بازی ویدیویی به آن رسید. بازی گشت پلیس هم به سراغ ارائه این تجربه رفته و تا حد زیادی موفق عمل کرده است. در این بازی نقش آرش را ایفا می‌کنیم که با تلاش‌های بسیار موفق می‌شود در نیروی انتظامی کار کند و به گشت پلیس تبدیل شود. بازی تمام تلاش خود را کرده تا سختی‌های کار پلیس را به تصویر بکشد و تا حد زیادی در این موضوع موفق عمل کرده است. بازی به‌طور کلی دارای دو بخش است که وجود این بخش‌ها در بازی باعث شده حالتی تکراری به خود نگیرد. یکی از بخش‌ها، بخش مرحله‌ای است و بخش بعدی را به نوعی بازی‌ها یا مینی‌گیم‌ها تشکیل می‌دهند. در بخش مرحله‌ای، ماموریت‌های مختلفی به شما اعلام می‌شود که باید آن‌ها را با دقت انجام دهید و به پایان برسانید. ممکن است این ماموریت، تعقیب یک کیف قاپ یا حتی بررسی یک دعوا در یک ساختمان باشد. تنوع بالای مراحل سبب شده تا نمودار تنوع مراحل هیچ‌گاه در یک خط صاف قرار نگیرد. در بخش دیگر بازی نیز قسمت‌هایی مانند تیراندازی وجود دارد که از تکراری



آیتم‌های ویژه (مثل نیترو)، به شما در دستگیری مجرمان کمک می‌کند.

شدن بازی جلوگیری می‌کند. در طول بخش مرحله‌ای، ماموریت‌ها توسط سیستم به شما اعلام می‌شود و باید از روی نقشه خیلی زود خود را به ماموریت برسانید. توجه داشته باشید که رسیدن به مرحله و اتمام آن، زمان خاصی دارد و در صورت پایان یافتن زمان شما، شکست خواهید خورد.

ساختار و روند مراحل به این شکل است که شما در طول بازی سوار بر موتور هستید و خبری از پیاده شدن از آن نیست. باید با موتور، خود را به ماموریت‌ها برسانید و طبق خواسته بازی آن‌ها را انجام دهید. جدا از ساختار گیم‌پلی، موضوع دیگری که باید به آن اشاره کنم، گرافیک بازی است. سازندگان تمام تلاش خود را کرده‌اند تا جزئیات بالایی در بازی قرار دهند و خوب تا حد زیادی هم موفق بوده‌اند. شبیه‌سازی خیابان‌های تهران، طراحی کاراکتر بازی و انیمیشن‌های موجود همگی قابل قبول کار شده‌اند. همین دقت در جزئیات و البته نمای کلی گرافیک،

ظاهر خوبی به بازی بخشیده است. از نظر صداگذاری و موسیقی هم سازندگان تلاش زیادی کرده‌اند. نکته قابل ذکر این بخش

دوبله بازی است که جذابیت خاصی به آن بخشیده است. چیزی که شاید در خیلی از عناوین ایرانی شاهد آن نباشیم. به‌طور کلی گشت پلیس، بازی سرگرم‌کننده و جذابی است که می‌تواند شما را جذب خودش کند. فقط انتظار می‌رفت در برخی موارد دقت بیشتری به خرج دهند تا اثر به مراتب کامل‌تری را شاهد باشیم.



دیگه نمیتونی از دستم فرار کنی!



کاراژ سه بعدی به همراه مشخصات فنی

Developer:
ALMGames

Platforms:
Android

8 10



Scan me



سعید زعفرانی
سردبیر گیم‌نیوز

آزمون و خطا در مدار مریخ

به دور مریخ

برای من همیشه در انتخاب بازی‌های موبایل چند اصل اساسی مطرح بوده‌اند که بازی «به دور مریخ» از همه‌ی آن اصول پیروی می‌کند. با در نظر گرفتن این که احتمالاً این جمله مثبت‌ترین واکنش من به یک بازی موبایلی تا به حال بوده می‌شود نتیجه گرفت که بازی «به دور مریخ» بازی خوب و سرگرم‌کننده‌ای است. اما از طرفی چون این را از قبل می‌دانستیم و من دوست دارم همواره چیزهای جدیدی در رابطه با بازی‌ها کشف کنم، باید به چرایی این مسئله بپردازیم. یک قدم بعد از این گزاره

که «به دور مریخ بازی خوبی است» می‌شود «چرا به دور مریخ بازی خوبی است». برای رسیدن به پاسخ، شاید برشمردن اصولی که برای من مطرح هستند، کافی باشد.

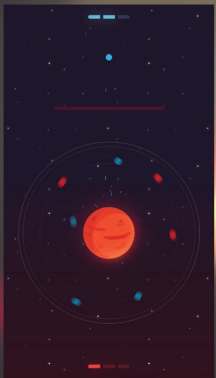
البته که ایده‌ی ناب و گاهی منحصر به فرد معمولاً برای موفقیت بازی‌های موبایل، آن هم در سطح بازی‌های مستقل کارگر می‌افتد. احتمالاً یکی از اصول مهم برای همه در انتخاب بازی‌های موبایل برای سرگرمی هستند، به نظر می‌رسد

هیچ‌کس تا قبل از این که ایده‌ی بازی برای او جذاب به نظر نرسد به سراغ یک بازی موبایل نمی‌رود. به دور مریخ از این حسن برخوردار است، اما باید در نظر گرفت که یک ایده‌ی صرف، هرگز به یک بازی کمکی نکرده، بلکه کیفیت اجرا حرف اول و آخر را از این حیث زده است. این جا هم باید اذعان داشت که بازی به دور مریخ یک موفقیت محسوب می‌شود، چون ایده‌ی نسبتاً ساده و البته جذاب و تا حد زیادی بکر خود را به شیوه‌ای که مورد پسند واقع شود، ارائه داده

Factsheet

Developer:
Appinu

Platforms:
Android



- به دور مریخ -
حالت دو نفره

است. اما این اصل کلی الزاماً ضامن موفقیت یک بازی نیست. یک بازی موبایل زمانی واقعا به شما می‌چسبد که هیچ المان پس‌زنده‌ای نداشته باشد. بدین معنا که اولاً رابط کاربری ساده و شیک در کار باشد که در این بازی هست و ثانیاً، بازی از سر و شکل خوبی برخوردار باشد تا علاوه بر این که ارتباط برقرار کردن با آن ساده و جذاب می‌شود، ماندن در فضای آن، سر و کله زدن با آن و مهم‌تر، خسته نشدن از آن، کار ساده و کم‌دردسری باشد. به دور مریخ اول از همه برای من به خاطر

شیک بودن، روان بودن و سادگی در ظاهر در عین ساخت یک اتمسفر گیرا و به غایت زیبا جذاب شد و تا مدت زیادی جذابیت خود را حفظ کرد. اصل بعدی، موسیقی به جا و متناسب و افکت‌های صوتی جذاب است. بعد از این که به ظاهر بازی عادت کردید و با آن احساس خوشایندی به شما دست داد، نیاز است تا از موسیقی آن هم لذت ببرید. هنوز به گیم‌پلی بازی نرسیده‌ایم، که حتماً می‌دانید آن هم شما را به خود جذب می‌کند و ساعت‌ها چالش برانگیز ظاهر می‌شود. اما قبل از آن، مهم‌ترین توصیه‌ی بازی به کاربر، استفاده از هدفون است، چون در غیر این صورت شما از نیمی از جذابیت‌های بازی محروم می‌شوید. اگرچه خیلی طول نمی‌کشد تا به آن عادت کنید و حتی ریتم بازی را هم به جای موسیقی و افکت‌های صوتی از چرخش اجرام آسمانی وام بگیرید، به هر حال موسیقی در جذب اولیه، کار مهمی می‌کند.

یک بار برای همیشه بازی «به دور مریخ» را یاد می‌گیرید و وارد مراحل متعدد آن می‌شوید. چالش، همواره یکسان است اما مراحل از تنوع خوبی برخوردار هستند. همه چیز در بازی فراهم شده تا شما به اصل مطلب بپردازید و معما را حل کنید. هوشمندی بازی در برخی از مراحل بسیار دلنشین و گاهی البته آزاردهنده می‌شود، چون هر چه تلاش می‌کنید نمی‌توانید حرکت درست را انجام دهید. گیم‌پلی بازی اگرچه نکته‌ی مبهمی ندارد، اما نیازمند آزمون و خطای بسیار است. آزمون و خطایی که شما را به خود مشغول می‌سازد و تا مدت‌ها روح سرگرم‌کنندگی خود را از دست نمی‌دهد.



به دور

مریخ

تجربه‌ی دنیای مرموز کهکشان

7 10



Scan me





سپهر ترابی

مدیر مسئول بازینامه

هزار دست مشت شده

هزارمشتان

یک سیستم و فرمولی در میان برخی از بازی‌های ایرانی حاکم است. در این سیستم شما کافی است یک شخصیت که سیبل دارد و ظاهرش هم شبیه آدم‌های بامرام است طراحی کنید. تیریک می‌گویم شما بازی موفقی خلق کرده‌اید! بازی هزارمشتان هم دقیقا از این همین فرمول استفاده نموده و خب همان‌طور که انتظار می‌رود هم موفق عمل کرده است. داستان بازی از این قرار است که شما در نقش یک پهلوان ظاهر می‌شوید. پهلوانی که مردم روی آن حساب باز کرده‌اند و شما نیز با اشرار مبارزه می‌کنید تا اثری از آن‌ها باقی نماند. روزی از روزها یکی از بزرگ‌ترین اشرار را روانه زندان می‌کنید و همین کار سبب می‌شود تا نوچه‌های او به سراغ شما بیایند. یک روز که پهلوان با همسرش به سینما رفته، با حجم زیادی (!) از اشرار روبه‌رو می‌شود. بنابراین باید از خود دفاع کند. همین دفاع کردن اساس گیم‌پلی بازی را شکل می‌دهد. برای این که آن‌ها را از بین ببرید باید به آن‌ها مشت بزنید. اما مشت زدن در این بازی آداب خاص خودش را دارد. هر یک از دشمنان که به سمت شما می‌آیند نواری روی سرشان وجود دارد که در این نوارها جهات مختلفی نمایش داده می‌شود. برای



نابودی باید انگشت خود را طبق جهات اعلام شده روی صفحه بکشید تا مشت شما باعث از بین بردن دشمنان شود. این ساختار گیم‌پلی، شما را مخصوصا وقتی که تعداد دشمنان زیاد است حسابی به چالش می‌کشد. بازی نیز برای این که از پس تعداد بالای دشمنان بر بیاید در قسمت فروشگاه آیتم‌هایی در نظر گرفته که با کمک آن‌ها می‌توانید ضربه‌های خاصی در طول مبارزه پیاده کنید. در هر محله تعداد خاصی دشمن در نظر گرفته شده که رفته رفته علاوه بر تعداد، سختی آن‌ها نیز بیشتر می‌شود. جدا از بحث گیم‌پلی، چیزی که در جذب مخاطب هزارمشتان بی‌تاثیر نبوده، حال و هوای آن است. گرافیک، دیالوگ‌ها و صداگذاری همگی در زمان قدیم پیاده‌سازی شده‌اند و همین موضوع جذابیت بازی را دوچندان کرده است.

بیان دیالوگ‌های بانمک و طراحی کاراکتر اصلی از جمله نقاط قوتی است که هر لحظه نظر شما را جلب می‌کند. تنوع خوب مراحل و محیط، وجود آیتم‌های مختلف، صداگذاری خوب و البته حال و هوای مردم‌پسند (!) از جمله نکات مثبتی است که سبب شده تا هزارمشتان خوب ظاهر شود. در میان بازی‌های ساده که از فرمول مرد سیلو استفاده می‌کنند، هزارمشتان بازی نسبتا متفاوتی است که در زمان بیکاری ارزش تجربه کردن را دارد. با این که هزارمشتان اثر نسبتا خوب و سرگرم‌کننده‌ای است اما امیدواریم تا سازندگان کم‌تر از این فرمول سیبل استفاده کنند و شاهد بازی‌های خلاقانه‌تری باشیم.



Developer:
Heads Up Games

Platforms:
Android

8 10



Scan me



نقد بازی پارادوکس

پدر یا مادر بی‌گناه از همه‌جا بی‌خبر تا اذیتشان کنید یا آن لحظه که الکی به مخاطب خاص خود پیام دادید «باشه، بای!» را به یاد بیاورید. با پارادوکس می‌توانید از این لحظات بسازید، نه سوسول‌بازی‌های پاراگراف اول!

صادقانه بگویم، پارادوکس قیافه ندارد. ظاهری ساده، با گرافیک پیکسلی سیاه و سفید برای آن در نظر گرفته شده که هر که از دور ببیند، مانند خون‌آشامی که آب مقدس دیده، سگرمه‌هایش توی هم می‌رود. منوی آن به شدت ساده است و اگر خوشبینانه و دارک سولز-طوری به آن نگاه کنید، می‌توان قشنگ حس کرد که پا در دالان‌نمور و تنگ و تاریکی گذاشته‌اید که در هر سوراخش یک خطر کمین کرده تا بابای آدم را در بیاورد.

اما از شوخی گذشته، با اثری طرفیم که ساخته و پرداخته ذهن یک نفر است. تجربه هم نشان داده که وقتی پروژه‌ای توسط یک نفر ساخته می‌شود، می‌تواند در بعضی بخش‌ها خیلی خوب و در بعضی بخش‌ها متوسط یا حتی ضعیف باشد. اگر روی ظاهر آن چشم بیندیم (که متأسفانه انگار مخاطبان آن در کافه‌بازار این لطف را در حق این گیم روا نداشته‌اند) با گیم‌پلی خوبی روبه‌رو هستیم. کنترل‌ها

پخته هستند و به موقع پاسخ می‌دهند که واقعا برای



سیاوش شهبازی

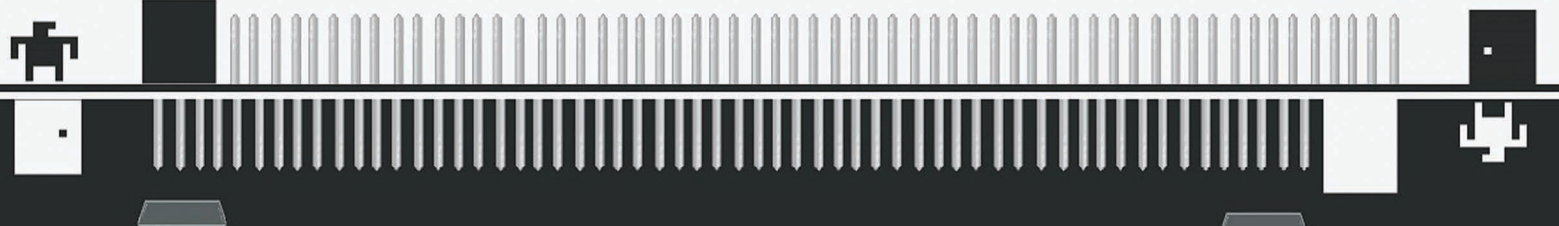
منتقد حوزه گیم - ضمیمه کلیک جام جم

در دالان دندان قروچه!

پارادوکس

آخرین باری که یک بازی فکری فیزیکی، یک سرگرمی رقابتی، یا یک بازی سخت و مشکل را به جمع خانواده برده و همه را گرفتار کردید، به خاطر بیاورید. آن لحظه را به خاطر بیاورید که در مرحله‌ای گیر کرده بودید و در خلال صحبت‌هایتان، گوشی را از جیب بیرون کشیده و از دیگران خواسته‌اید در حل مرحله‌ای سخت از یک گیم شما را کمک کنند. لحظات جذابی است، نه؟

حالا آخرین باری که آدامس شوخی دست دوستان دادید و شاهد گزیده شدن ناخنش با فتر آن بودید، آخرین باری که اپلیکیشن لوس شبیه‌ساز شکستن ال.سی.دی را روی گوشی نصب کردید و دادید دست



چنین گیمی حیاتی است و منطق خاص

و عجیب و غریب کنشی هم در این گیم جاریست.

ماجرای گیم‌پلی هم از این قرار است که در هر مرحله، یک صحنه‌ی تقسیم شده به دو نیمه روبه‌روی شما قرار می‌گیرد. نیمه سیاه و نیمه سفید، در هر طرف هم یک شخصیت وجود دارد که عملاً مانند قرینه شخصیت روبه‌رویش عمل می‌کند. اگر می‌گویید از این سبک که زیاد هست، می‌گوییم «آفرین! چه نظر سازنده‌ای!» ما هم می‌دانیم از این نمونه‌ها فراوان است. ولی نمی‌توان گفت بازار این سبک اشباع شده است. چه بسا در بازار اشباع هم باز بعضی عناوین ارزش امتحان دارند. در مسیر هرکدام از دو شخصیتی که می‌بینید، یک سری موانع و واکنش‌های خطرناک وجود دارد که با کوچک‌ترین خطایی جانشان را می‌گیرند. شما باید به نحوی دو کاراکتر را حرکت داده و به موقع از موانع رد کنید که هر دو سالم به مقصد برسند و در این راه، بر اساس کیفیت عملکرد، مهارت و سرعت، به شما امتیاز تعلق می‌گیرد.

مراحل بازی، که بدون هیچ اغراقی تا آنجا که نگارنده توانسته پیش برود، دمار از روزگارش درآورده‌اند، یک وجه تمایز با خیلی از عناوین موجود

دارند. آن هم این

است که مراحل پارادوکس، تنها آزمایش سرعت عمل

شما نیست. بلکه هر مرحله - بعضی از مراحل به طرز

ناجوانمردانه‌ای بیش‌تر - در اصل یک معمای منطقی

هم هستند و هرچقدر هم سرعت به خرج بدهید و

هرچقدر هم «رپ گاد» را روی ریپیت بگذارید، افاقه

نخواهد کرد و بازنده خواهید بود. راز حل این

مرحله‌ها، در کشف روابط منطقی بین موانع و

حرکت شخصیت‌هاست و گاهی مثلاً لازم است

که حتی یکی از شخصیت‌ها را جا گذاشته،

آن یکی را تا انتهای مرحله ببرید و سپس آن

دیگری را حرکت بدهید!

واقعا توصیه می‌کنم نسخه رایگان این بازی را

دانلود کنید و اگر خوشتان آمد، نسخه پولی و

کامل آن را هم بخرید. دیدن قیافه سرسام گرفته

دوست و آشنا در تلاش برای حل چالش‌های

پارادوکس واقعا دیدن دارد.

Factsheet

Developer:
Indie Planet

Platforms:
Android

6.5 10



Scan me



سید پوریا کاظمی



علی گلدانی



نازنین نوری



آیدین نوری

گزارش کاملی از

TGC 2018

Tehran Game Convention 2018

The biggest B2B convention for video game industry in the MENA
5-6TH JULY, 2018

نشریه گیم آور، همکار رسانه‌ای بزرگ‌ترین رویداد تجاری صنعت بازی‌های ویدیویی در خاورمیانه

 @GAMEOVERMAG

بزرگ‌ترین رویداد تجاری صنعت بازی‌های ویدیویی در خاور میانه - TGC2018

برنامه قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمند و موثری برای تنظیم پیشاپیش قراردادهای تجاری در دسترس بود که هماهنگی خوبی را ایجاد می‌کرد. البته که با مشکلاتی چون تغییر ناگهانی محل ملاقات همراه بود. سخنرانان مطرح و شناخته شده بین‌المللی از سراسر دنیا سخنرانی کردند و به سوالات مختلف بازی‌سازان و خبرنگاران پاسخ دادند که خلاصه‌ای از برخی از مطالب و مباحث مطرح شده را در صفحات بعدی خواهید خواند. همچنین یکی از بخش‌های این رویداد، «گیمیستان» بود. گیمیستان نام منطقه‌ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهایمانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم‌های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی‌های ویدیویی در آن‌جا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن‌ها روزانه به بازی کردن می‌پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه‌دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین‌المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می‌گردند. در این مسابقه، علاقه‌مندان براساس مقررات اعلام شده می‌توانند بازی‌های خود را ارسال کرده و این بازی‌ها مورد داوری ناشران مطرح بین‌المللی قرار می‌گیرند که در نهایت امسال، در بخش موبایل، بازی پاپالند: فرار کله‌ها بهترین بازی و بهترین بازی بصری، بازی O خلافتان‌ترین بازی و آناییتا بهترین بازی از نگاه مردم شد و در بخش PC، بازی Woodfarer توانست به‌عنوان خلافتان‌ترین بازی شناخته شود و بازی Flipping Filip بهترین بازی بصری و بهترین بازی رایانه‌های شخصی گیمیستان شد.

TGC2018 نیز با برنامه‌ریزی وسیع‌تر و منسجم‌تر، ۱۴ و ۱۵ تیر ماه ۹۷ در مرکز همایش‌های بین‌المللی سازمان صدا و سیما به کار خود پایان داد.



رویداد بین‌المللی Tehran Game Convention یا TGC بزرگ‌ترین رویداد علمی و تجاری (B2B) صنعت بازی‌های ویدیویی در منطقه خاورمیانه محسوب می‌شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همراهی شرکت گیم کانکشن فرانسه، برگزارکننده این رویداد هستند.

نخستین دوره TGC در تیر ماه ۱۳۹۶ با استقبال گسترده بازی‌سازان ایرانی و بین‌المللی برگزار شد و در دوره دوم هم، فرصت‌های بزرگ‌تری برای همکاری فعالان بازی‌سازی موجود شد.

تمام فعالان صنعت بازی‌های ویدیویی می‌توانستند از این رویداد بهره ببرند. توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدیویی، ناشران، خدمات‌دهندگان، سرمایه‌گذاران و دانشجویان این حوزه از مخاطبان اصلی رویداد هستند. به‌علاوه کنفرانس‌ها در سه سطح مبتدی، متوسط و پیشرفته برگزار می‌شود تا بتواند برای هر فردی مفید واقع گردد.

در این رویداد، تمامی کنفرانس‌های تخصصی مترجم هم‌زمان دارند. اما چون کلاس‌های تخصصی به دلیل ماهیت تخصصی و سطح بالای آن‌ها به زبان انگلیسی تدریس می‌شود، بهتر است دانش‌پژوه در سطح مناسبی انگلیسی بلد باشد تا کاملاً متوجه سخنان شود.

همچنین حضور ده‌ها سخنران مطرح، بیش از ۱۰۰ شرکت، ناشر بین‌المللی و بیش از ۲۳۰۰ فعال بازی‌سازی در این رویداد از سراسر نقاط دنیا، فرصت بزرگی را برای رشد بازی‌سازی و بزرگ‌تر شدن بازار در ایران و منطقه فراهم آورد.

خریداران یا ناشران بزرگ و موثر در رویداد که دنبال انعقاد قراردادهای تجاری هستند به تهران آمدند.



سعید زعفرانی

سرمدبیر گیم نیوز

گزارشی از تی جی سی ۲۰۱۸؛ آن چه گذشت یا آیا تی جی سی واقعا یک رویداد آموزشی پر هزینه است؟



ببرند، هم آن‌ها و هم برگزارکنندگان این رویداد همچنان اصرار دارند بخش نمایشگاهی این رویداد اصالتا B2B (دو سویه تجاری) را حفظ کنند. البته این اصرار، طبیعی به نظر می‌رسد، چرا که ویرترین گیم ایران باید پر باشد و صنعت بازی ایران هر چند کوچک، بزرگ و مستعد به نظر برسد، چون این محصولات مستقیما و بدون واسطه در معرض دید خریداران و علاقه‌مندان خارجی قرار گرفته است.

با این وجود، عدم حضور مجدد یکی از موفق‌ترین تیم‌های بازی‌سازی ایران در این رویداد عجیب به نظر می‌رسد. اگرچه جشنواره‌ی گیم تهران در این دوره بهترین بازی خود را شناخت، باید اذعان کرد که در سال گذشته همه بر سر انتخاب بهترین بازی ایرانی اتفاق نظر داشته‌اند. حالا عدم حضور این بازی و تیم سازنده‌اش در رویداد مهمی مثل تی جی سی، حتی به‌عنوان یک اثر شاخص در ویرترین و تبلیغات این صنعت هم عجیب به نظر می‌رسد. با این حال، این غیبت معنادار کاملا قابل درک است.

آنچه برای برگزارکنندگان و عمده‌ی شرکت‌کنندگان تی جی سی اهمیت ویژه‌ای دارد، علی‌رغم تصور بسیاری از حاضرین بین‌المللی در این رویداد، بخش آموزشی تی جی سی است. بنا بر گزارش متولیان این رویداد، تعداد سخنرانان تی جی سی ۲۰۱۸ رشدی ۵۰ درصدی داشته و بر اساس



برگزاری تی جی سی ۲۰۱۷ اگرچه بدون دردسر و با نواقص زیادی همراه بود، در نهایت «موفقیت آمیز» ارزیابی شد تا همایش بازی‌های رایانه‌ای تهران یک سال بعد هم برگزار شود. آنچه در متن این رویداد دو روزه اتفاق افتاد، در نوع خود شایسته‌ی تقدیر است و می‌شود همین حالا با قاطعیت گفت که تی جی سی ۲۰۱۸ یک رویداد موفق دیگر در کارنامه‌ی بنیاد است. اگرچه انتظار می‌رفت با به‌دست آوردن تجربیات از سال گذشته، برگزاری رویداد از هر لحاظ پیشرفت کند، بسیاری از نواقص سال گذشته برطرف شوند و کیفیت برگزاری بالا رود، حداقل در مدل برگزاری، رویداد بی‌اندازه شبیه به سال گذشته و دور اول بود. محل برگزاری رویداد تغییری نکرده بود، سالن‌ها و غرفه‌ها به همان ترتیب گذشته بودند و کنفرانس‌ها، پنل‌ها و سخنرانی‌های تخصصی همچنان طبق روال سال قبل انجام می‌شدند. این یعنی نظم و هماهنگی قابل تقدیری که سال گذشته در رویداد تی جی سی محقق شده بود، برای برگزارکنندگان و شرکت‌کنندگان این رویداد به اندازه‌ی کافی رضای‌کننده بوده و آن‌ها نیازی برای تغییر در این زمینه‌ها احساس نمی‌کردند.



در همین راستا البته تعداد غرفه‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌طور رایگان در اختیار شرکت‌کنندگان قرار داده بود کم شده و به نوعی، استودیوهای مستقل تحت حمایت بنیاد دستچین شده بودند تا فقط بازی‌های ارزنده‌ی آن‌ها به این رویداد راه یابند. اما احتمالا فقط هم مسئله این نبوده، چرا که ما شاهد عدم حضور دوباره‌ی برخی از بازی‌سازانی که سال گذشته توجهات بیش‌تری به خود جلب کردند در این رویداد بودیم، در حالی که به صراحت از بنیاد به خاطر در اختیار گذاشتن غرفه‌ی رایگان و ایجاد امکان حضور در این رویداد تشکر کرده بودند.

تی جی سی ۲۰۱۸ در حالی برگزار شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای کم کردن مخارج آن تلاش بسیاری کرد، اما از طرف دیگر هزینه‌ی نسبتا زیادی را از بازی‌سازان و شرکت‌کنندگان برای حضور در این رویداد اخذ کرد. در حالی که بسیاری از بازی‌سازان همچون سال گذشته توانستند از حضور در غرفه‌های بزرگ خود در سالن اصلی نمایشگاه بهره‌ی کافی را



گرفتن محدودیت‌های زمان و بودجه، تلاش کردند بیش‌ترین نتیجه را از تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ بگیرند و به علم و مهارت خود بیافزایند. در این راستا استقبال از سخنرانی‌های تجاری نیز بسیار جالب توجه است. اما آن‌هایی که تنها به امید بستن قرارداد نشر بازی‌شان در خارج توسط یک ناشر شناخته شده و ایجاد همکاری بین‌المللی و در نتیجه آن حضور در بازار جهانی به تی‌جی‌سی آمده بودند، انتظار داشتند صحبت‌های اولیه به خوبی انجام شود و بقیه کارها به زمانی دیگر موکول گردد. به نظر می‌رسد هر سه گروه به خواسته‌ی خود رسیده باشند.

در پایان تی‌جی‌سی ۲۰۱۸، بازی‌های حاضر در بخش رقابتی این رویداد یعنی «جوایز گیمستان» نیز مورد ارزیابی قرار گرفته و برندگان این بخش نیز جوایزی را دریافت کردند. حضور در بخش رقابتی و شناخته شدن به‌عنوان برگزیده‌های یک جایزه‌ی بین‌المللی با شرکت کنندگان و داوران خارجی و اعتماد به انتخاب دقیق و درست نیز دلیل حضور برخی از بازی‌سازان در تی‌جی‌سی امسال بود که به نظر می‌رسد مثل دیگر بخش‌ها به عمده‌ی انتظار خود رسیده‌اند.

تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ با ادامه دادن در مسیری که سال گذشته با تلاش و جدیت فراوان آغاز شد، نشان داد که متولی خصوصی صنعت بازی در ایران، عزم راسخی برای تبدیل کردن این صنعت به یک صنعت جهانی و پیشرفت در همه‌ی زمینه‌ها دارد. برگزاری یک رویداد تجاری با هدف گسترش حضور بازی‌های ایرانی در بازار خارج، اگرچه می‌تواند مفید باشد، اما به این سبک و سیاق، فعلاً جواب نداده است. با این‌که نمی‌شود به‌طور کلی تی‌جی‌سی را زیر سوال برد، اگر همچنان بحث تجاری و قراردادهای خارجی، اولویت آخر گروهی از بازی‌سازان برای شرکت در تی‌جی‌سی باشد، سرمایه‌گذاری بیش‌تر روی بخش آموزش و حذف بخش تجاری یا کوچک کردن آن، به‌نظر عقلانی‌تر می‌رسد. شاید این مشکلات، سال آینده برطرف شوند، شاید هم تی‌جی‌سی در سومین سال خود همچنان به همین روند ادامه دهد.

نظرسنجی‌های به عمل آمده، کیفیت این سخنرانی‌ها و کارگاه‌های یک ساعته هم برای تعداد کثیری از شرکت کنندگان راضی کننده بوده است. با این‌که روی کاغذ اوضاع خوب به نظر می‌رسد و بازی‌سازان حاضر در کنفرانس‌ها نیز می‌توانند به‌صورت عمده از کیفیت بخش آموزشی رویداد تی‌جی‌سی راضی بوده باشند، باید نتیجه‌ی این آموزش‌ها در درازمدت را نیز مدنظر قرار داد و به هیچ‌عنوان نباید به نتایج یک نظرسنجی بسنده کرد. در حالی که بازی‌سازان بسیاری در این رویداد دو روزه ملاقات‌های تجاری بسیاری با طرف‌های علاقه‌مند خارجی برگزار کردند، حصول نتیجه‌ی مشخصی از این ملاقات‌ها، مسئله‌ی زمان‌بری است. تا جایی که حالا پس از گذشت یک ماه از رویداد تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ هنوز خبری از نتایج این ملاقات‌ها نیست. البته که انتظار به نتیجه رسیدن تمام بیش از ۲۰۰۰ ملاقات در دو روز بازی‌سازان و فعالین صنعت بازی در ایران با شرکت کنندگان خارجی این رویداد، کاملاً غیرعقلانی به نظر می‌رسد. یکی از پیشرفت‌های سال دوم برگزاری تی‌جی‌سی، تعدیل شدن انتظارات بازی‌سازان از حیث قراردادهای تجاری با طرف‌های خارجی است.

به نظر می‌رسد بر خلاف سال گذشته که امید و شور و هیجان در این رویداد حرف اول را می‌زد، شرکت کنندگان بی‌شمار تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ با آینده‌نگری، منطقی و انتظارات تعدیل شده در این رویداد حضور یافته‌اند. به این معنا که آن‌هایی که برای به نمایش گذاشتن بازی خود در بخش نمایشگاهی حاضر شده‌اند بیش‌ترین تلاش را برای جلب توجه رسانه‌ها به خود می‌کنند و انتظار دارند در بازار مستعد داخلی شناخته شوند، و البته هم‌زمان بتوانند به قراردادی برای نشر در خارج از کشور هم برسند. آن‌هایی که برای بخش آموزشی این رویداد به تی‌جی‌سی آمده‌اند نیز، با در نظر



ادعاهای مدیریت فعلی و سابق را به قضاوت خواهند نشست و وظیفه ما، وراى همه چیز، فرصت دادن و انتقال است، نه قضاوت.

وانگهی، اسمش را بگذارید همسوی یا هر چه! تفکر بنده این است که رویکرد فعلی بنیاد، موثرتر و کارا تر از گذشته است. اکنون، حداقل در نظر نگارنده، می توان به عین عرق ریزان دوستان مستقر در این سازمان را برای برقراری فرصت ها و موقعیت های سازنده برای فعالان عرصه گیم دید. جشنواره ها، سمینارها و جلسات متعددی در این چند سال برگزار شده که در کنار فعالیت های فرهنگی و نشر کتب و بولتن های متعدد سعی در تقویت سواد و تفاهم در حوزه گیم داشته اند و این از نظر بنده، با ارزش تر از هر گونه کار سفارشی بوده و خواهد بود. بعید نیست از این فرصت های رسانه ای، به همان مقدار که موفقیت بین المللی و مطابق سلیقه فرهنگ های مغایر پدید می آید، موفقیت های ایرانی-اسلامی و همسو با آرمان های مورد نظر فرهنگ کشور حاصل شود.

فرصتی برای آموختن

امسال نیز مانند سال قبل، این افتخار را داشتیم تا در سمت مترجم شفاهی در کنفرانس های بخش مدیریت پروژه نمایشگاه Tehran Game Convention حضور داشته باشیم و یک سری اتفاقات خوشایند را از نزدیک به نظاره بنشینیم.

پارسال، حرف های بسیار خوب و مثبتی را شنیدیم و ترجمه کردم. صحبت هایی شد که دغدغه های شخص بنده بود؛ صحبت هایی که در این سال ها به خاطرش خون دل خوردم. ولی امسال، روی دست سال گذشته زد که بعد از کمی دیگر برچانگی، چرا و چطورش را برایتان خواهم نوشت! از جمله دغدغه هایی که همیشه مرا آزرده است، نقص و کاستی های تیم ها و دست اندرکارانی بوده که نه تنها در حیطه گیم، که در خیلی از عرصه های کشور کار می کنند. متأسفانه، کار مرامی و ایستابر وعده و وعید، ثرم کار آزاد در کشور ماست که عین چوب دوسرطلا عمل می کند. بسیار

سیاوش شهبازی

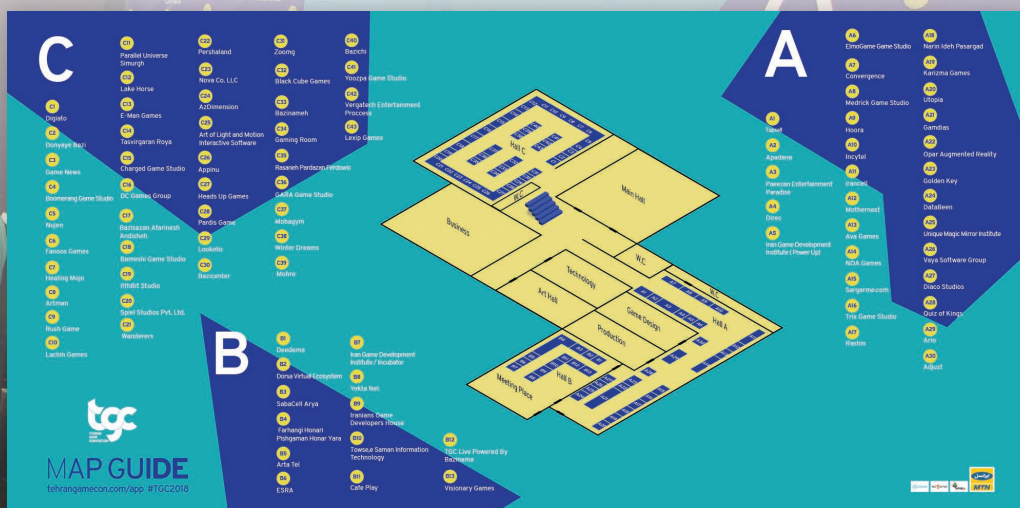
منتقد حوزه گیم - ضمیمه کلیک جام جم



از امید تا آگاهی

بگذارید تعارف را کنار گذاشته و رک باشیم. اینجانب از منتقدان سرسخت برخی عملکردهای مدیریت سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای بودم و همیشه ناراحت از این که بودجه این سازمان، نه صرف تربیت توسعه دهندگان آگاه، که صرف تولید عناوینی سفارشی می شد که عمدتاً خروجی مناسبی را پدید نمی آوردند. البته شاید صلاحی در این رویکرد و درایتی پشتش بود که ما واقعا از آن بی خبریم. ولی هر چه بود، در آن سال ها، بسیاری از تیم های با استعداد پیش چشم اهالی این صنعت و ما خبرنگارها پرپر شدند و به هزار دلیل - از نداشتن بودجه گرفته تا آشنا نبودن به ضوابط صحیح همکاری تجاری و تفاوت هایش با پروژه های رفاقتی و از همه مهم تر، جاه طلبی هایی که از عمر زمین، خورشید را نشانه رفته بود - از هم پاشیدند و بسیاری از فرصت های حضور ایران در عرصه بین المللی سوخت و بر باد رفت.

البته باز هم تاکید می کنم! شاید سیاستی بوده که ما از آن بی خبریم و قطعاً اگر اینجا ادعایی می شود، ابراز وجود و حضور را می کنیم تا به موقعش و به درخواست مدیریت سابق بنیاد، تریبون را در اختیار عزیزان قرار داده و شنونده صحبت هایشان در این باره باشیم. بنده به ندرت این جرات را به خودم می دهم که قضاوتی در زمینه مدیریت دولتی انجام بدهم و در این باره هم تنها مشاهدات خودم را بیان می کنم و گفته ایم در این باره را تحلیل یا یقین نمی پندارم. هر چه باشد، آن زمان ما سئمان بیست و خرده ای بود و اکنون، در آستانه دهه چهارم زندگی هستیم و پختگی امروز با جسارت دیروز قابل قیاس نیست. در نهایت، این افکار عمومی است که



درون‌مایه‌ای که در عمده دوازده مورد ایشان جریان داشت، این بود که «مغرور و خودشیفته نباشید.» به تأکید ایشان، باید به‌شدت از خودکامگی در تولید و امر و نهی مداوم به کارمندان پرهیزید. نیروهایتان را باید شناخته و سپس برای استخدامشان اقدام کنید تا وقتی کاری به آن‌ها سپردید، خیالتان راحت باشد که به خوبی انجام می‌شود. ولی این که بعد از هر سفارش کار، بخواهید تمام جریان کار را به کارمند خود دیکته کنید، هم خودتان را فرسوده می‌کند هم اعصاب آن‌ها را!

مورد دیگری که آقای گرگوری بر آن تأکید داشت، انتقادپذیری بود. شخصا در مواجهه با بازی‌سازان ایرانی بارها دیده‌ام - و قابل درک هم هست - که روی اثر خود تعصب داشته‌اند. اما خوب، به‌عنوان توسعه‌دهنده یا سازنده هر محصولی، باید این نکته را در نظر داشته باشید که بی‌رحم‌ترین منتقدان شما، افرادی هستند که بابت محصولات پول می‌دهند. حتی بازی رایگان هم منتشر کنید، باز باید هزینه ترافیک اینترنت را بدهند. به تعریف و تمجید خانواده و دوستان تعارفی هم اصلا اعتماد نکنید. قدر کسی که گیم شما را به‌شدت می‌کوبد و از آن ایراد می‌گیرد را بدانید. چرا که شاید همان انتقاد تند، بازی شما را از خطایی برهاند که پس از انتشار با هزار زحمت نتوان درستش کرد.

بحث مهم دیگری هم که ایشان مطرح کرد، این بود که کارمندان و شرکای خود را انسان بدانیم. به آن‌ها احترام و عشق بورزیم تا برای کارمان از جان مایه بگذارند. این به معنی لیلی به لالا گذاشتن نیست. اتفاقا تحکیم و اقتدار در برنامه‌ریزی، بسیار واجب است. ولی به جایش باید از زحماتشان قدردانی و از گیر دادن‌های مضر پرهیز کرد. قطعاً بین نیروها نیز نباید فرق گذاشت و اگر این حس در محیط کار جا بیفتد که فلان کارمند هر کاری می‌کند - از جمله تاخیر داشتن یا اشغال بیهوده وقت کاری - قسر در می‌رود و کسی به وی نمی‌گوید بالای چشمش ابرو است، به‌شدت بازده کاریتان پایین خواهد آمد.

پیش می‌آید که در نهایت امر، یا کننده کار سرش کلاه می‌رود و پولش را نمی‌گیرد یا سفارش‌دهنده کار به خاطر طمع یا هر چه، و تلاش برای بستن کار با کم‌ترین هزینه، سفارشش را به موقع یا با کیفیت لازم دریافت نکرده و حتی ممکن است شرایطی پیش بیاید که کل پروژه بخوابد! بستن قرارداد و رعایت موارد قانونی، در نهایت به نفع هر دو جناح خواهد بود، اما خیلی‌ها بنا به دلایلی نامعلوم از مقید بودن به این مورد ابا دارند.

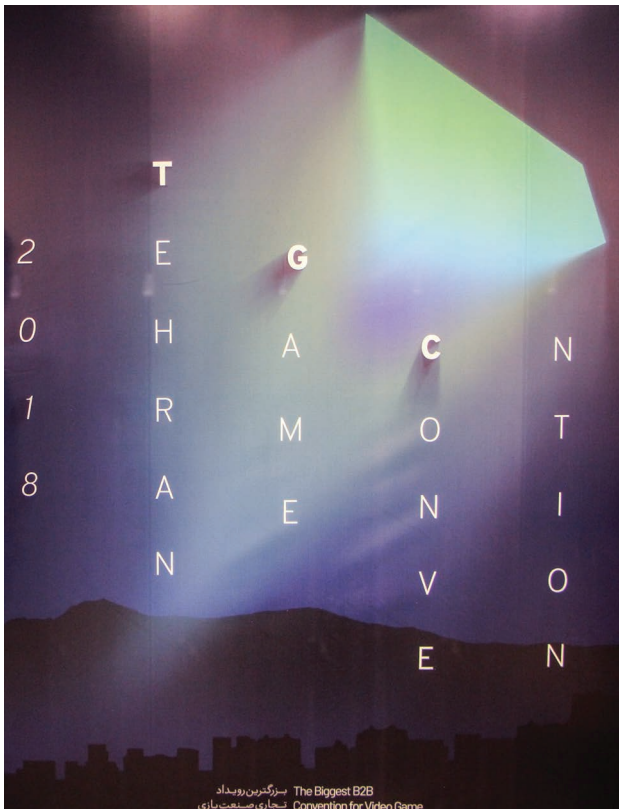
مشکل دیگر، به رفتارها و اخلاق‌های حاکم بر فضای تولید و توسعه برمی‌گردد که متأسفانه در کشور ما به منت فقدان مباحث مربوطه در سال‌های تحصیل و شاید یک حساب پس‌زننده نامأنوس بودن محتواها و از سوی دیگر، جولان ناواردها در عرصه آموزش مهارت‌های سازمانی و در نهایت، استقبال ضعیف آنان که باید از این بحث‌ها استقبال کنند، هنوز در کشور ما از ناهنجاری‌های خانمان‌براندازی رنج می‌برد.

در حالی که عمده بحث کنفرانس‌های سال گذشته در بحث تولید و مدیریت پروژه، به اهمیت برنامه‌ریزی دقیق و بهره‌گیری از نظرات و آمار رفتاری کاربران مربوط بود، امسال محوریت بحث‌ها، مدیریت سازمانی، شیوه‌های نوین مدیریت تیم و خطاهایی بود که در این زمینه‌ها مرتکب می‌شویم و بهای سنگینی هم به پایشان می‌دهیم.

۱۲ راه برای این که استودیوی بازی‌سازیتان را به باد بدهید!

یکی از بهترین کنفرانس‌های TGC برای شخص من، ارائه‌ای بود که توسط آقای «ایان گرگوری» (Ian Gregory)، یکی از باسابقه‌ترین توسعه‌دهندگان سنگاپور انجام شد. وی که با لحن و زبان طنزی خوشایند صحبت می‌کرد، دست در خندق تجارب ناباب خود کرده و دوازده مورد از تلخ‌ترین اشتباهاتش را که می‌توانند استودیوی بازی‌سازی را به باد بدهند برای بینندگان ذکر کرد. بنابر توضیح ایشان، وقتی به جای انتخاب شریک کاری‌ای که مکملتان باشد، با کسی عین خودتان رابطه کاری می‌بندید، باید انتظار جر و بحث‌ها و تضاد متعدد ایده‌ها را داشته باشید.



گر باج دهی ز نوپ لول - صد سازی!

یکی از جذاب‌ترین کنفرانس‌ها که بحث و موضوعش حتی برای کشورهای توسعه‌یافته هم جدید است و شاید اگر مبنای‌اش را برای خیلی از مدیران سنتی‌اندیش در حرفه‌های دیگر بیان کنند، از تعجب شاخ درآورده یا حتی حراست را صدا کنند، به موضوع «دفتر مجازی» مربوط می‌شد.

آقای «آلن سیمنسن» (Allan Simonsen)، توسعه‌دهنده با سابقه‌ای بود که سبک کاری دفتر مجازی را برای خود برگزیده بود. وی پس از سخنانی در رابطه با Crunch work یا کار پرفشار که یکی از معضلات صنعت گیم است، به خستگی خود از شرایط کاری‌اش در آستانه دهه چهارم حیاتش اشاره کرد و این که برای گذران وقت بیش‌تر در کنار همسر و فرزندانش، تصمیم گرفت عطای کار در دفاتر حقیقی را به لقاییش ببخشد و دفتر مجازی‌اش را در منزل تاسیس کند.

اما دفتر مجازی یعنی چی؟ چه بخواهید تولید گیم انجام بدهید چه به دنبال هدفی دیگر باشید، ممکن است بخواهید با افرادی کار کنید که امکان جمع کردنشان زیر یک سقف وجود ندارد. شاید مایل باشید با آهنگسازی کار کنید که در چین مستقر است و طراحی گرافیکی کسی را بیسندید که ساکن کوبا است. در این حالت، می‌توانید از طریق راه‌های ارتباطی مختلف - مانند اسکایپ - با افراد مورد نظر خود تماس حاصل کرده، روند پروژه‌ها را چک کرده و وظایف جدیدی برایشان تعریف کنید.

جالب اینجاست که بسیاری از کارمندان آقای سیمنسن، افرادی هم سن و سال خودش هستند که به‌شدت استعداد و مهارت دارند، اما به خاطر عیالواری و مشکلات دیگر، قادر نیستند در فضای سنگین و پرمشغله دفاتر، حضور پیدا کنند.

اگر مایل هستید بیش‌تر درباره دفاتر مجازی و دورکاری بدانید، می‌توانید با نشریه ما تماس حاصل فرمایید. در صورت استقبال، حتما مطالب دیگری در این زمینه خواهیم داشت.

اما عمده اهمیت و تاثیر مباحث مطرح شده توسط آقای سیمنسن به کنار، ایشان موضوعی را مطرح کرد که به‌شدت برای من و حضار جالب بود. وی از لفظ «باج» در مثبت‌ترین معنای خودش استفاده کرد. ایشان به این موضوع اشاره کرد که کار برای مدت مدید پشت ماینیتور و بدون تحرک، دمار از روزگار بدن کارمند در می‌آورد و خب، کسالتی که در پی آن می‌آید، بازده کاری فرد را پایین آورده و در نهایت، ضررش متوجه خود کارفرما خواهد بود. وی با اشراف بر این موضوع، جدا از هزینه‌ای که به‌عنوان دستمزد به کارمندانش می‌دهد، هزینه‌ای جدا برای باشگاه آن‌ها واریز می‌کند تا تشویق به ورزش بشوند. حتی به محض قرارداد و آغاز کار، هزینه قابل توجهی به آن‌ها می‌دهد تا اقدام به خرید یک سیستم کامپیوتری قوی با ماینیتورهای عریض کنند که تسلط و بازده کاریشان تقویت شود. این که چند هزار سال دیگر در کشور ما این فرهنگ جا بیفتد و کارفرما نه تنها از گلوی کارمند نزند، که یک چیزی هم دستی به وی بدهد تا دلش شاد و در نهایت، سودآوری‌اش برای کارفرما بیش‌تر شود، خدا می‌داند! ولی خب، روی اصلی سخن ما با همین کارفرمایان عزیز است. به ایشان این اطمینان را می‌دهیم که با انتخاب صحیح کارمند و بستن قرارداد محکمه‌پسند، می‌توانند به یقین برسند که این پول‌ها جای دوری نمی‌رود. به امید فردهای بهتر و رویدادهای مثبت دیگری که بیش از پیش به اعتلای فرهنگ و هنر کشور کمک کنند.



صحبت‌های مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره TGC2018



علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره کیفیت و بازخوردهای رویداد گفت: طبق صحبتی که با برخی از شرکت‌کنندگان داشتم، هیچ بازخورد منفی‌ای را ندیدم و خوش‌بختانه همه از رویداد و کنفرانس‌ها و سخنرانی‌ها راضی بودند. طبیعی است وقتی که یک‌بار چیزی را خوب انجام می‌دهید، انتظارات برای سری بعد آن بالاتر خواهد رفت و شاید برخی نظرات از این مسئله نشأت بگیرند. پارسال سطح سخنرانی عده‌ای بالا و بیش‌تر مخصوص بازی‌های AAA بود. اما امسال سعی شد سخنرانی‌هایی دعوت شوند که بیش‌تر به نفع بازی‌سازان ایرانی باشد و بتوانند از سخنان آن‌ها به‌خوبی استفاده کنند.

امسال در مجموع بیش از ۱۵۰۰ نفر شرکت‌کننده داشتیم که برای چنین رویدادی بسیار رقم خوبی است. هم‌چنین خیلی از شرکت‌کنندگان به افزایش روز رویداد علاقه‌مند بودند اما باید توجه داشته باشند که اکثر رویدادهای B2B در دنیا ۲ روزه برگزار می‌شوند و ۳ روزه شدن آن (یا بیش‌تر) خسته‌کننده خواهد شد.

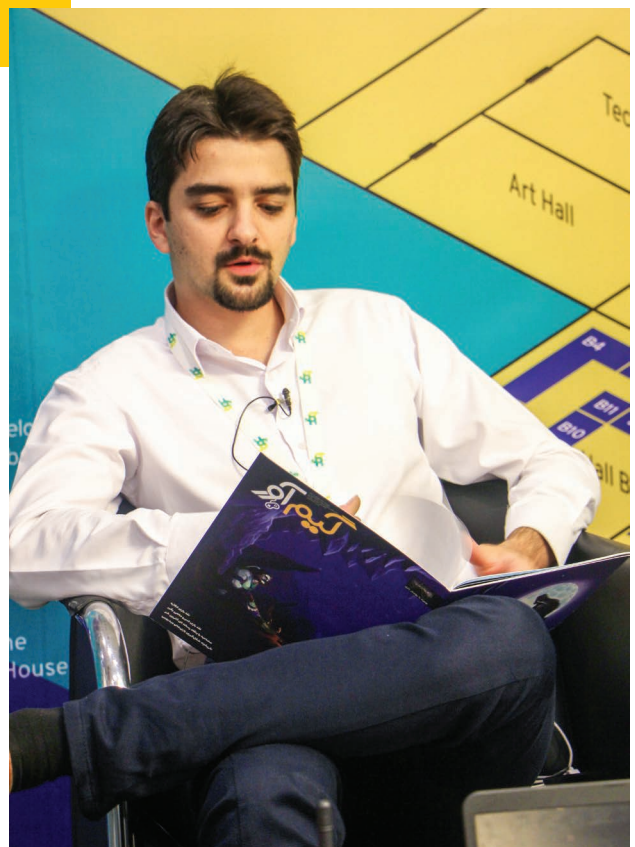
ایشان در رابطه با چالش‌های این رویداد توضیح دادند: رویداد TGC همیشه پسر از چالش است. یکی از چالش‌های برگزاری امسال، خروج آمریکا از برجام بود که تقریباً اواسط کارها و برنامه‌ریزی TGC بودیم و خیلی از افراد تأیید آمدن خود را داده بودند که متأسفانه باعث شد آمدن خود را لغو کنند و ما سریعاً جایگزین‌هایی را برای آن‌ها قرار دادیم. بالا رفتن ناگهانی نرخ ارز هم پیچیدگی‌های کار را بیش از پیش کرد اما در مجموع طبق چیزی که در رویداد مشاهده کردید، تقریباً از اقصی نقاط دنیا مهمان داشتیم و تأثیر این مشکلات فوق را ندیدید.

وی به هدف‌های رویداد اشاره کرد و گفت: از اهداف TGC می‌توان به تسهیل صادرات بازی‌های ایرانی و انتقال دانش نام برد که به نظر بنده به این هدف‌ها رسیدیم که نسبت به قبل رویکرد بازی‌سازان ما خیلی بهتر شده و در بحث تجاری هم برخی از بازی‌های TGC پارسال منتشر شده و به موفقیت‌های خوبی رسیده است. شرکت‌کنندگان و خریداران خارجی هم امسال به کیفیت بازی‌ها و رسیدن به نتایج خوب امیدوارتر بودند.

هم‌چنین ایشان توضیحاتی را درباره‌ی جنجال رسانه‌ای به‌وجود آمده در فضای مجازی بیان کردند: در رابطه با حضور کافه بازار هم در TGC سوالات بسیاری از ما شد که لازم می‌دانم توضیحاتی در رابطه با آن را به نشریه و مخاطبان گیم آور بدهم. اگر رویکرد کافه بازار بر تعامل بهتر با بازی‌سازان ایرانی و تسهیل بیش‌تر کارها به جای واردات بازی‌های خارجی بود که حضورش مشکلی نداشت اما نه تنها کافه بازار (که فقط مسئله این ناشر رسانه‌ای شده) بلکه برخی دیگر هم نام‌های برای عدم حضور دریافت کرده‌اند و مسئله آن‌طور که رسانه‌ای شد، نبود.

لازم به ذکر است که ویدیوی همه‌ی کنفرانس‌ها و پتل‌ها برای شرکت‌کنندگان TGC در اپلیکیشن گیم آکادمی منتشر خواهد شد و می‌توانند از آن‌جا به مشاهده‌ی سخنرانی‌ها بپردازند. افرادی که در TGC ثبت نام نکرده باشند می‌توانند با پرداخت هزینه‌ای که در آینده اعلام می‌شود به این ویدیوها دسترسی پیدا کنند.

وی در آخر گفت: در نهایت به‌شخصه از برگزاری رویداد TGC2018 و نظم برگزاری آن راضی بودم و امیدواریم که سال دیگر هم بتوانیم TGC2019 را هم‌زمان با نمایشگاه بازی برگزار کنیم.





همگرا

همگرا یک شتاب دهنده تخصصی بازی و البته بدون انتفاع

پس از ۱ سال تحقیق و بررسی در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که به‌عنوان بالاترین نهاد دولتی در صنعت بازی به‌حساب می‌آید سرانجام در راستای حمایت از بازی‌سازان ملی با ایده‌ی محوری همگرا، دست به همگرا کردن حمایت‌های مورد نیاز بازی‌سازان در کشور زده است و هدف اصلی آن زنده نگاه داشتن صنعت گیم برای کل کشور بوده و با این حساب با انحصارسازی در این صنعت به پیکار برخاسته است.

پس از روند ثبت نام و گزینش تیم‌ها و شرکت‌های درخواست‌کننده‌ی حمایت، توسط تیم مجرب همگرا، امتیازبندی و سپس دسته‌بندی شروع می‌شود و ارزیابان برای هر دسته نیز حمایت‌های خاصی را مدنظر می‌گیرند که بر اساس آن بازی‌سازان می‌توانند حمایت‌های دلخواه خودشان را انتخاب و سپس استفاده کنند.

بنابراین حمایت‌های همگرا به تیم‌های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت‌های بازی‌سازی‌ای تعلق می‌گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی‌سازان می‌توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص‌های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص‌ها حمایت دریافت کنند. این شاخص‌ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه‌های فرهنگی بازی

(۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه‌های تاثیرگذاری شرکت/تیم (۱۱٪ کل امتیاز) در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته‌بندی می‌شوند. نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه‌بندی، بسته‌های حمایتی متنوع در اختیار تیم‌ها و شرکت‌ها قرار می‌گیرد که می‌توانند از میان این بسته‌ها، حمایت‌های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت‌های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم‌ها و شرکت‌های متقاضی می‌توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه‌ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت‌ها آغاز می‌شود. بدیهی است بازی‌سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند. بازی‌سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می‌توانند به سایت hamgara.org مراجعه کنند.



حمایت‌ها نیز شامل تبلیغات، بازاریابی، آزمون بازی‌ها (Game Testing)، تجهیزات، امکانات و محل استقرار، جذب تسهیلات مالی و سرمایه‌گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری و بسیاری از موارد دیگر است که در پی تحقیقات لازمه توسط معاونت حمایت بنیاد برای بهره‌مندی بازی‌سازان، آماده‌ی بهره‌برداری قرار گرفته و حق انتخاب را به تیم‌های بازی‌سازی می‌دهد که بتوانند بر اساس امتیازشان از این حمایت‌های موجود در دسته‌ی خود استفاده کنند.

نکته‌ی قابل توجه این است که در کنار بازی‌سازان، آن دسته از صاحب‌نظرانی که می‌خواهند در روند ارزیابی در کنار بنیاد باشند نیز می‌توانند ثبت نام به عمل آورند و پس از ارزشیابی به تیم ارزیاب همگرا اضافه شوند.

بسته‌های حمایتی که توسط همگرا به تیم‌ها داده می‌شود رایگان است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و هیچ ارگان وابسته به این بنیاد، انتفاعی از این حمایت‌های ارائه شده نخواهد برد، اما پیش شرط ورود به همگرا داشتن تنها ۲ خروجی بازی در مدت ۴ سال گذشته بوده است.



نشریه تخصصی گیم آور

اولین نشریه چاپی-الکترونیکی، تخصصی گیم در دانشگاه‌های کشور



دانلود شماره دوم



دانلود شماره اول



مصاحبه گیم آور با برندن شفیلد**سلام، لطفا خودتان را برای مخاطبان ما معرفی کنید.**

سلام، من «برندن شفیلد» (Brandon Sheffield)، مدیر نوآوری (Creative Director) شرکت Necrosoft Games هستم که در اوکلند کالیفرنیا (Oakland) قرار دارد. در حدود ۱۰، ۱۵ سال پیش به عنوان خبرنگار بازی فعالیت می‌کردم و پس از آن استودیوی بازی‌سازی خودم را تأسیس کردم. هم‌اکنون در حال ساخت بازی‌های مستقل هستم و هم‌چنین در زمینه‌ی داستان‌نویسی نیز برای دیگر بازی‌ها فعالیت می‌کنم.

بسیار هم خوب. امکانش هست چند نمونه از نشریات و بازی‌هایی که با آن‌ها همکاری داشته‌اید را نام ببرید؟

من سردبیر مجله‌ای به نام Game Developer بودم که هدف و تمرکز آن فقط بازی‌سازان بود. هم‌چنین ویراستار ارشد Gamasutra هم بودم. در مورد بازی‌ها هم بازی Gunhouse و! Oh Deer را اخیراً منتشر کردیم که مورد رضایت کاربران قرار گرفت. به عنوان نویسنده هم اخیراً روی بازی Street Fighter 30th Anniversary Collection کار کرده‌ام. هم‌اکنون هم در بازی Indivisible با سبک اکشن نقش-آفرینی همکاری دارم.

لطفاً درباره‌ی Oh Deer! بیش‌تر توضیح دهید.

بازی‌ای در سبک رانندگی است که باید با ماشین استیشن تان تا جایی که می‌توانید با وجود مکانیک‌های رانندگی و دریافت، برانید و کم‌تر به گوزن‌های موجود در مسیر برخورد کنید. بازی تقریباً شبه سه‌بعدی یا به کلامی دیگر سه‌بعدی ساختگی است. تمام آرت‌ها پیکسلی و Sprite-scaling است و مثل بازی Out Run سگا، 3D واقعی در بازی وجود ندارد. ما از سازنده‌ی بازی Out Run درخواست کردیم تا بازی ما را بازی کند که بازخورد مثبتی داشتند.

**چه چیزی الهام‌بخش شما برای ساخت این بازی بود؟**

روزی یکی از دوستانم با من در مورد این که وقتی در آمریکا به مناطق بیلاقی می‌روی با علائمی روبه‌رو می‌شوی که روی آن نوشته شده «محل عبور گوزن - ۵ مایل» صحبت کرد، یعنی گاهی اوقات در این مناطق شاهد عبور گوزن‌ها هستیم که باید حواس را خوب جمع کرده و در مواجهه با آن‌ها مراقب باشیم. حال فرض کن به جای این که در ۵ مایل دیگر شاهد گوزن باشی، به اندازه‌ی ۵ مایل پشت سر هم و وسط راه گوزن حضور داشته باشد. همین صحبت دوستم باعث شد که برای ساخت بازی به فکر فرو روم و در نهایت پیاده‌سازیش کنم.

چقدر جالب. چالش برانگیزترین قسمت ساخت این بازی چه بود؟

ما در فرایند ساخت بازی با چالش‌های کمی روبه‌رو بودیم. یکی از آن‌ها پیدا کردن یک موتور بازی‌سازی بود که بتواند شبه سه‌بعدی را خیلی خوب از کار در بیاورد. چرا که اگر به بازی‌های مشابه دیگر که در آن‌ها دنیای سه‌بعدی واقعی به کار برده شده نگاه‌ی بیاندازید، متوجه خواهید شد که آن‌ها به اسپریت‌ها حالت Billboard می‌دهند که به نظر درست نمی‌رسد. بنابراین تولید یک موتور سه‌بعدی ساختگی خیلی پیچیده بود. البته که چالش‌های دیگری هم داشتیم. برای مثال یکی از آن‌ها این بود که باید راه‌های قدیمی ساخت بازی را یاد می‌گرفتیم. چون وقتی خواستار ساخت یک تونل بودم، مجبور می‌شدم برای جلوگیری از افزایش حجم و فضا در Sprite sheetها فقط یک تونل نسازم. پس آن را به دو قسمت تقسیم کرده و فقط یک قسمتش را طراحی کردم و بخش دیگر را ۱۸۰ درجه برگرداندم. سپس بخش میانی‌ای که داشتم را به آن اضافه کرده و کل این بافت (Texture) را به دفعات تکرار کردم تا این حس منتقل شود که شما در تونلی قرار دارید. آخرین چالش بزرگ ما هم این بود که ماشین بتواند کاملاً صحیح دریافت بکشد. بنابراین در این بازی تأکید زیادی روی همین مقوله‌ی دریافت داشتیم.

خیلی ممنون از توضیحات شما. در حال حاضر بازی مورد علاقه‌ی شما چیست و کدام ویژگی از آن برایتان پر اهمیت بود؟

سوال سختی است. بگذارید کمی فکر کنم... من بیش‌تر بازی‌های قدیمی را انجام می‌دهم. اما در حال حاضر یکی از آن‌ها Fairune است. یک بازی نقش-آفرینی کوچک که شرکتی ژاپنی به نام Flyhigh Works آن را ساخته و خیلی دوست داشتم و بامزه است. فقط دو ساعت زمان برای به اتمام رساندنش نیاز است ولی یک نقش-آفرینی کوچک و در عین حال کامل است که دنیایی را در خود جای داده که می‌توانید در آن به جست‌وجو و اکتشاف بپردازید. حسی را به من می‌دهد که برای مدت‌ها با بازی کردن، آن حس را نداشتیم. برای همین است که این بازی را خیلی دوست دارم.



آیا تا به حال بازی ایرانی بازی کرده‌اید؟

برخی از بازی‌های ایرانی را این‌جا بازی کردم. اما مهدی بهرامی را هم می‌شناسم و بازی او را هم قبلا بازی کرده‌ام که فکر کنم بازی او اولین بازی ایرانی‌ای بود که انجام دادم. خیلی فوق‌العاده و بیش‌تر به مانند یک ابزار هنری بود تا یک بازی. اما کاملا واضح است که ایده‌ی ذهنی او بسیار خلاقانه بوده که این واقعا عالی است. یکی از بازی‌های در حال توسعه‌ای که توجه من را به خودش جلب کرد، فیلیپینگ فلیپ است که طراحی هنری خیلی زیبایی دارد اما دیگر بازی‌های ایرانی‌ای را که دیدم متأسفانه فقط کپی از دیگر بازی‌ها بودند که اصلا کار جالبی نیست. بنابراین امیدوارم که بازی‌سازان ایرانی راه مهدی بهرامی یا تیم بازی‌سازی دیدما را پیش بگیرند؛ کاری ابداعی و غیر کپی که زاده‌ی ذهن خلاق خودشان باشد.

چه ویژگی‌هایی از بازی‌سازان ایرانی برای شما جذاب بوده است؟

چیزی که برای من جالب بود، تفاوت فرهنگ است. برای همین، دیدن چیزهایی که در فرهنگ ندارم برای من جذاب خواهد بود. زمانی که بازی‌سازان ایرانی از فرهنگ و خلاقیت‌شان در بازی بهره می‌برند، طبیعتا برای افراد دیگر جذابیت زیادی خواهد داشت. چون دیگر، بازی آن‌ها شبیه به دیگر بازی‌ها نخواهد بود.

به نظر شما در آینده هم چنان شاهد بازی‌های تک‌نفره هستیم یا آن‌ها جای خود را به بازی‌های چند نفره و بتل رویال خواهند داد؟

من به شخصه بازی‌های تک‌نفره می‌سازم و همیشه از من این‌طور بازی‌هایی را خواهید دید، اما فکر می‌کنم که همه‌ی این مدها ادامه پیدا خواهد کرد و هیچ‌کدام از بین نمی‌روند. دنیای بازی‌ها هم چنان رشد کرده و فکر می‌کنم احتمالا از تعداد کسانی که بازی تک‌نفره بازی می‌کنند، کاسته می‌شود و بیش‌تر مشغول بازی‌هایی مثل Fortnite یا ... می‌شوند. مثلا من انتظار ندارم که ۵۰ میلیون نفر بازی من را انجام دهند. همین که ۱۰ هزار نفر هم آن را بازی کنند و لذت ببرند، برای من کافی است.

خیلی ممنون. و کلام آخر؟

بسیار ممنون از نشریه‌ی فعال و خوب شما. اگر بازی‌های من به ایران ورود پیدا کردند، حتما آن‌ها را تهیه کنید.

تابه حال به همکاری با بازی‌سازان ایرانی فکر کرده‌اید؟

بله. تیم فیلیپینگ فلیپ نظر من را به خود جلب کرده است. هم‌چنین با ناشران ایرانی هم صحبت کردم که شاید بازی‌های استودیوی خودم را در ایران منتشر کنم. اما چون کار ما خیلی خاص است، همکاری با دیگر افراد، کمی برایمان دشوار خواهد بود.

آیا پیشنهادی برای بهبود همکاری گروهی بازی‌سازان ایرانی دارید؟

پیشنهادی که من دارم داشتن یک رئیس خوب است که بتواند در عین گوش دادن به تمامی نظرها، حرف آخر را بزند. مثلا در شرکت خود، به برنامه‌نویس ارشدم اعتماد کامل دارم ولی وقتی که می‌خواهم برای گیم‌پلی بازی تصمیم بگیریم، صحبت‌های زیادی با یک‌دیگر می‌کنیم اما در نهایت تصمیم با من است. نکته‌ی دیگر این است که پیش‌کنشگر (Proactive) باشید؛ کار خود را انجام داده و در روند ساخت، هیچ‌وقت از اعضای تیم فاصله نگیرید. و نکته‌ی آخر این که یک نفر (ناظر) باید باشد تا درصد پیشرفت کاری همه افراد گروه را بررسی کند.



مصاحبه گیم آور با گوون چاتاک

سلام، لطفا خودتان را برای مخاطبان نشریه گیم آور معرفی کنید.

سلام، من «گوون چاتاک» (Güven Çatak)، استاد دانشگاه باهجه شیر (Bahçeşehir Üniversitesi) استانبول ترکیه و موسس BUG game lab هستم که این آزمایشگاه ابتدا مرکزی برای بازی سازی استانبول بود و سپس تبدیل به دانشکده ای شامل دوره های لیسانس و فوق لیسانس طراحی بازی شد. می توانم بگویم که این دانشکده برای آموزش و تولید بازی، قطب بازی سازی در استانبول است.

بر اساس شباهت های فرهنگی و منطقه ای میان ایران و ترکیه، آیا فکر می کنید که بازی سازان ایرانی و ترک می توانند همکاری ای باهم داشته باشند؟

بله قطعاً. اصلاً به همین دلیل بود که ما پلتفرم تهران-استانبول را شروع کرده ایم. خوشبختانه دو هفته پیش، یعنی ۱۷ تا ۲۳ ژوئن، اولین رویداد گیم جم تهران-استانبول را سازماندهی کردیم. فکر می کنم این رویداد به نوبه ی خودش اولین است که بین دو کشور و دو شهر صورت می گیرد. به امید خدا ما این رویداد را ادامه می دهیم و این پلتفرم باعث می شود تا بازی سازان، طراحان بازی و ... در این دو شهر گرد هم آمده، با هم همکاری کنند و از هم بیاموزند. قطعاً ما با هم شباهت هایی داریم، در عین حال که تفاوت هایی هم هست. اما نکته ی مهم این است که بتوان از همین تفاوت ها هم در جهت مثبت استفاده و در این راستا به یکدیگر کمک کرد.

خیلی ممنون. بیش تر بازی سازان ایرانی جوان هستند. آیا در ترکیه هم به همین صورت است؟ و اگر هست، چه تجهیزات و امکاناتی را برای آن ها فراهم می کنید؟

بله. بازی سازان جوان بسیاری در ترکیه هستند که در دبیرستان یا حتی زودتر از آن، شروع به توسعه ی بازی، برنامه نویسی یا استفاده از موتورهای بازی سازی کرده اند. در ترکیه بر اساس دولتی یا غیرانتفاعی بودن دانشگاه ها، کالج ها و مدارس، سطح فناوری و تجهیزات باهم تفاوت دارند. اما این تفاوت ها مانعی محسوب نمی شود. چرا که این روزها شما به ابزارهایی با پیکربندی های خاص نیاز ندارید و می توانید بازی سازی را با لپ تاپ خود هم آغاز کنید. اما طبیعتاً برای پروژه های بزرگ تر، نیاز به فناوری، دستگاه و مسلماً یک تیم خوب دارید. ممکن است وقتی که یک بازی را با لپ تاپ خود می سازید، پول چندان خوبی را هم به دست نیاورید، اما به جای آن تجربه ی خوبی را کسب خواهید کرد که نکته ی بسیار مهمی است. ما در دانشگاه خود برای دانشجویان، آزمایشگاه رایانه های شخصی، آزمایشگاه واقعیت مجازی و محیطی به نام BUG Kitchen (محیطی سندباکس گونه) فراهم آورده ایم که بتوانند در آن جا تیم سازی کرده و مشغول فعالیت شوند.

ما خیلی در مورد مرکز رشد بازی سازی ترکیه شنیده ایم و دقیقاً چنین چیزی را در ایران هم داریم. آیا شما چیزی راجع به آن شنیده اید؟

بله. من در این مورد در ماه فوریه از حسن کریمی شنیدم. ما برنامه ای ویژه برای همکاری در این مرکز داریم که طراحان از استانبول به این جا آمده و با بازی سازان ایرانی حاضر در مرکز همکاری کرده و بازی بسازند. هم چنین این قابلیت فراهم است که بازی سازان و طراحان مرکز رشد هم به استانبول بیایند.

ممنون. به نظر شما یک نشریه ی بازی برای پیشرفت نیاز به چه چیزهایی دارد؟

خیلی سوال خوبی پرسیدید. به این دلیل که من کار خودم را به عنوان یک منتقد بازی در سال ۱۹۹۸ شروع کردم. هم چنین در آن زمان، پژوهشگر





آکادمیک بودم. درباره‌ی بازی‌های ویدیویی خیر می‌نوشتم و الان هم گاهی اوقات به نوشتن می‌پردازم. مجلات بازی‌ای که من در آن‌ها فعالیت داشتم، خیلی موفق بوده و مخاطبان زیادی داشتند. نویسندگان آن‌ها خیلی کاربلد و شوخ طبع بودند و روحیه‌ی همکاری تیمی خوبی داشتند که این خود باعث پیشرفت مجله می‌شد. شوخ طبعی (که حد و میزان آن حائز اهمیت است) نکته‌ی بسیار مهمی در این حرفه محسوب می‌شود. چرا که مخاطبین احساس می‌کنند شما هم از بازی کردن لذت می‌برید. هم‌چنین باید در نظر داشت که مجلات در عین حال باید آموزنده باشند و به دنبال کنندگان خود انگیزه بدهند.

آیا به غرفه‌های بازی‌سازان ایرانی هم سر زده‌اید؟ نظرتان راجع به آن‌ها چیست؟

بله. البته من از همه‌ی غرفه‌ها بازدید نکرده‌ام اما بعد از مصاحبه با شما حتما این کار را انجام می‌دهم. من فکر می‌کنم بازی‌های ایرانی خیلی خوش رنگ و لعاب‌تر از بازی‌های ما هستند. به این خاطر که ایران پیش‌زمینه‌ی خوبی در انیمیشن و فیلم‌سازی دارد. من فکر می‌کنم که از لحاظ طراحی بین ما و کشور شما تفاوت‌هایی وجود دارد و بازی‌های ما پیش‌تر مبتنی بر روایت داستانش است.

کتابی در زمینه‌ی بازی‌سازی مد نظر دارید که به مخاطبان ما معرفی کنید؟

یک سری کتاب در این زمینه وجود دارد که می‌تواند کمک‌کننده باشد، مثل Tracy Fullerton، Rules of Play نوشته‌ی Game Design Workshop و Eric Zimmerman و Jesse نوشته‌ی The Art of Game Design و Schell و کتابی دیگر به نام Game Feel.

خیلی ممنون. اگر امکان دارد توضیحات کوتاهی هم از بازی‌های خود بدهید.

حتما. ما در رویداد گیم جم ترکیه که با درون‌مایه‌ی پل بود، دو بازی ساختیم. در یکی از این بازی‌ها باید پازلی را حل کنید و پلی بین رهبران سیاسی بسازید تا به یک‌دیگر برسند. بازی دیگر هم برای VR است که در آن باید خیلی دقیق باشید و پلی را بین دو شهر مثل تهران و استانبول بسازید. این بازی مشابه «تریس» است. به همین دلیل نام آن را «تریج» گذاشتیم؛ ترکیب تریس و بریج.

کلام آخر؟

خیلی ممنون از نشریه پرمحتوای شما و به امید همکاری‌های خوبی بین تهران و استانبول.



انیمیشن‌سازی قزاقستان، اندونزی، مالزی و کشورهای جنوب شرقی آسیا، لایسنس کردیم.

بازخوردهای کاربران درباره‌ی بازی‌هایتان چطور بود؟

بازخوردهای مثبت زیادی را از سوی گیمرها کسب کردیم اما خیلی از گیمرها در جنوب شرقی آسیا نسبت به بازی‌های ویدیویی برخوردار نیستند. بسیار انتقادپذیر دارند. هم‌چنین خیلی وقت‌ها نسبت به بازی‌سازان بی‌انصافی می‌کنند. بنابراین اگر چیزی که انتظار و توقعش را دارند، نتوانند به دست بیاورند یا اگر خدایی نکرده باگی در بازی بیابند علیه شما اساسی دست به کار می‌شوند. مثلاً نظرات بدی برای بازی و سازنده‌اش می‌گذارند و تجربه‌های منفی‌شان را با همه دوستان خود به اشتراک می‌گذارند. پس گیمرها، گروه حساسی از جامعه به حساب می‌آیند که اعصاب درستی ندارند.

چه خدماتی را به سازندگان بازی ارائه می‌کنید؟

منمون از سوال خوبی که پرسیدید. ما این روزها در حال راه‌اندازی خدمت جدیدی به نام TRii در کشور اندونزی هستیم و وبسایت آن هم TRii.global است که فکر می‌کنیم یک پلتفرم بازاریابی جدید، آنلاین و تقریباً منحصر به فردی است که به توسعه‌دهندگان این شانس را می‌دهد که بتوانند با جامعه‌ی بزرگی از گیمرها در ارتباط بوده و برای آزمون و نقد بازی‌های در حال توسعه‌شان با آنها همکاری کنند. هم‌چنین زمانی که بازی‌ها عرضه شدند و گیمرهایی که آنها را تست نموده و به آنها علاقه پیدا کرده‌اند، از آنها دعوت می‌شود تا به‌عنوان یک رسانه‌ی تبلیغاتی خوب هم عمل کنند.

آیا شما هر دو مدل بازی‌های فریمیوم و پریمیوم را منتشر می‌کنید؟

بله. البته ما در شرکت جدیداً فقط با بازی‌های پریمیوم کار می‌کنیم اما الان در حال راه‌اندازی کلوپ‌های بازی‌ای هستیم که از مردم می‌خواهیم در آنها عضو شده و از مزایایی مثل انجام رایگان بازی یا داشتن ۵۰ درصد تخفیف و ... بهره ببرند.



سلام، لطفا خودتان را برای مخاطبان ما معرفی کرده و از سابقه خود بگویید.

من «ژورگ تنت» (Joerg Tente) اصالتاً اهل آلمان هستم، اما در ۲۰ سال اخیر در هنگ کنگ زندگی می‌کنم. به‌نظرم کشور هیجان‌انگیزتری است. در نتیجه نمی‌توانم به شما چیز زیادی در مورد بازار غرب بگویم. اما می‌توانم با شما در رابطه با بازار جنوب شرق آسیا گفت‌وگو کنم که کارمان را در آنجا به‌عنوان ارائه‌دهنده خدمات (Service Provider) شروع کردیم و هم‌چنان

هم خدماتی را برای تلفن‌های همراه ارائه می‌دهیم. هم‌اکنون هم رئیس 8 Elements Asia Pacific Ltd و ناشر بازی‌های رایگان موبایل در گوگل و اپ استور هستیم.

تابه حال چند بازی را منتشر کرده‌اید؟

فکر می‌کنم در حدود ۱۰ تا ۱۵ بازی را عرضه کرده‌ایم. هم‌چنین تاکنون حدود ۲۰ میلیون نصب بازی داشته‌ایم. اساساً موفقیت‌های ما بر پایه‌ی برندهایی است که برای آنها بازی ساخته یا منتشر کردیم. هم‌چنین برندهای کارتون‌ی را از استودیوهای



آیا تا به حال بازی ایرانی‌ای هم انجام داده‌اید؟ کیفیت آن‌ها را چگونه ارزیابی کردید؟

بله این‌جا بازی کردم. کیفیت آن‌ها به قدری خوب است که ما علاقه‌مند شدیم تا با چندتا از آن‌ها وارد مذاکره شویم و به احتمال زیاد دو یا سه تا از آن‌ها را به‌زودی منتشر خواهیم کرد.

صنعت بازی‌های ویدیویی را در ۵ یا ۱۰ سال آینده کجا می‌بینید؟

اوه، چه سوال چالش‌برانگیزی. فکر نمی‌کنم که گوگل پلی و اپ استور همان‌گونه که تا به حال رشد داشته و موفق بوده‌اند، در آینده هم به همین منوال ادامه دهند. این‌طور فروشگاه‌ها دیگر چندان جالب نخواهند بود، چون فقط یک لیستی از ۵ میلیارد اپلیکیشن‌های مختلف هستند. من فکر می‌کنم Sub storeها قرار است که پا به این عرصه بگذارند. پلتفرم‌هایی شبیه استیم هم به بازار خواهند آمد که هدف‌شان بیش‌تر گیم‌های هاردکور است. هم‌چنین فکر می‌کنم قابلیت‌های پرداخت درون برنامه‌ای بازی‌ها دستخوش تغییر شود. هم‌چنین به‌نظرم یکی دیگر از پیشرفت‌هایی که در آینده رخ خواهد داد، دوباره زنده شدن بازی‌های رایانه‌های شخصی خواهد بود.

تشکر. اگر سخن دیگری دارید، بفرمایید.

ابتدا از این نشریه تخصصی بازی‌های ایرانی تشکر می‌کنم و به همه مخاطبان شما و گیم‌های ایرانی درود می‌فرستم. خیلی خوشحالم که این‌جا هستم و بی‌صبرانه منتظرم تا سال آینده هم مجدداً در حالی برگردم که حداقل یکی از بازی‌های ایرانی را منتشر کرده باشم و بتوانم با بازی‌سازان ایرانی بیش‌تر کار کنم.

معیار شما برای انتخاب بازی‌هایی که منتشر می‌کنید، چیست؟

در حال حاضر ما به دنبال بازی‌های استراتژی هستیم. این بازی‌ها باید ویژگی‌های لازم اجتماعی را به همراه داشته تا گیم‌ها بتوانند داخل بازی با دیگران تعامل داشته باشند. هم‌چنین این بازی باید خیلی رقابتی و هیجان‌انگیز باشد به‌طوری که بتواند گیم‌ها را به‌صورت آنلاین به چالش بکشد. بتوانید در این بازی تیم درسته کرده و با تیم‌های دیگر به مبارزه بپردازید. بنابراین همان‌طور که گفتیم، در حال حاضر مهم‌ترین ویژگی‌ها برای ما، اجتماعی و رقابتی بودن بازی است. دومین سبکی که ما مد نظر داریم، سبک کارت بازی است که البته با فرهنگ شما مغایرت دارد، پس بهتر است راجع به آن صحبتی نکنیم اما همیشه در بازارهای دیگر خیلی موفق ظاهر می‌شود.

ممنون از توضیحات. پس حالا بازی‌سازان ایرانی چگونه می‌توانند برای انتشار بازی‌هایشان با شما ارتباط برقرار کنند؟

من بازی‌ها و بازی‌سازهای خیلی خوبی را در TGC دیدم. خیلی از بازی‌ها کژوال هستند که بازاریابی آن‌ها کمی سخت است. اما اگر آن‌ها را با یک برند خیلی معروف ترکیب کنیم، بازاریابی‌شان خیلی راحت‌تر خواهد شد. بنابراین روی صحبت من با بازی‌سازهای این‌جا این است که چنین کاری را در پیش بگیرند. من هم‌چنین با دو یا سه بازی‌ساز ایرانی به توافق رسیدم که بازی‌هایشان را در بازارهای اندونزی، مالزی و سنگاپور منتشر کنم. به بازی‌سازان پیشنهاد می‌کنم که به سایت ما مراجعه کرده و از طریق ایمیل با ما در تماس باشند.



عالی. چه چیزی الهام بخش ساخت بازی Get Even بوده است؟ چالش های پیش روی شما چه بود و چه بازخوردهایی داشت؟

من سال های زیادی را صرف این پروژه کردم و اگر بخواهم مفصل به شما توضیح بدهم، ساعت ها طول خواهد کشید. در نتیجه سعی می کنم که خیلی خلاصه توضیح دهم. اول از همه من همیشه می خواستم بازی ای بسازم که داستانی منحصر به فرد داشته باشد و زمانی که بچه بودم، بازی های آن موقع آنقدری داستان های درگیرکننده ای نداشتند. در نتیجه علاقه داشتم بازی ای بسازم که از لحاظ داستانی مثل فیلم ها و کتاب های داستان، خیلی درگیرکننده و تاثیرگذار باشد. چالش ما این بود که زبان درست داستان سرایی را نمی دانستیم. اما در طی چند سال اخیر، بازی سازان مستقل، چنان انقلابی در زمینه ی روایت داستان به پا کردند که راه های مختلفی برای قرار دادن روایت در داستان و چگونگی هماهنگ سازی آن با گیم پلی بازی ایجاد شد. ما بالاخره توانستیم نه تنها از تجربه ی خود بلکه از تجربه ی دیگران بهره برده و پس از چند سال ایده ی Get Even را در سال ۲۰۱۳ پیاده سازی کنیم. ایده ی این بازی در سال ۲۰۰۴ یا ۲۰۰۵ با دیدن فیلم Butterfly Effect به ذهن من خطور کرد که فیلمی درباره ی شخصی بود که در زندگی اش دچار مشکلی شد و می توانست در حافظه ی خود سفر کرده و به عقب برگردد و وقایع را تغییر دهد. پس از تماشای این فیلم با خودم گفتم که این فیلم مثل یک بازی ویدیویی است. از آن زمان در این فکر بودم که چگونه می توانم بازی ویدیویی بسازم که بتواند از چنین سازوکاری استفاده کند. Get Even بازی ای بود که از این سازوکار استفاده کرد؛ درون این بازی باید سعی کنید که به گذشته برگردید و اشتباهات رخ داده را با تغییر واقعیت یا ساختن یک واقعیت جدید جبران کنید. این ایده ی اصلی بازی بود، اما در عین حال یک داستان رمانتیک و کمی هم عناصر Thriller، اکشن و تیراندازی هم به آن اضافه کردیم. از دیگر چالش های ما رساندن مفاهیم درونی بازی به گیمرها و حتی به اعضای تیم خود بود. بازیکن ها درست متوجه مفهوم بازی نمی شدند و فکر می کردند که با یک بازی اکشن یا Walking Simulator یا غیره روبه رو هستند. بگذارید بگویم که یک تجربه ی تقریبا منحصر به فردی را برای گیمرها ایجاد کردیم که هیچ چیز دیگری شبیه به آن وجود نداشت که البته انجام چنین کاری هم اصلا آسان نبود. زیرا پیش از آن، زمانی که یک بازی عادی تیراندازی را می ساختیم می توانستیم آن را شبیه به ندای وظیفه (Call of Duty) درست کنیم که آن گونه خیلی راحت می توانستند متوجه داستان بازی شوند. اما در مورد عنوان Get Even همه چیز حتی فناوری بازی سازی بر اساس تصویرسنجی یا فتوگرامتری خیلی بی نظیر و یکتا بود. در نتیجه، به علت مشکل در درک مفهوم بازی برای هر یک از اعضای جدید تیم، ساخت این بازی بیش تر از چیزی که انتظار داشتیم به طول انجامید. حتی فکر می کنم که برخی از اعضا، تازه آخر تولید بازی متوجه مفاهیم آن شدند. مانعی دیگر، بزرگی این پروژه برای شرکت ما بود. به این خاطر که قبل از Get Even، بزرگ ترین پروژه ی ما ۳۰ نفر را دربرداشت، در حالی که روی این بازی ۶۰ نفر کار کردند. بنابراین مدیریت این تیم سخت تر هم شد. از سوی دیگر چون از یک سری فناوری های قدیمی بهره بردیم با مشکلات تکنولوژیکی هم دست و پنجه



سلام، لطفا خود را معرفی کرده و از سابقه کاریتان برایمان بگویید.

من «وجزیج پازدور» (Wojciech Pazdur)، مدیر استودیوی The Farm 51، یک استودیوی بازی سازی لهستانی هستم که قبلا در ساخت بازی هایی مانند Witcher و Painkiller همکاری هایی داشته ام. وقتی من فقط ۸ سال داشتم، به خانواده ام گفته بودم که می خواهم یک بازی ساز حرفه ای شوم. در آن زمان افراد کمی کامپیوتر داشتند اما من در سن شش سالگی به این خاطر که پدر و مادرم دانشمند بودند و با کامپیوتر سر و کار داشتند، می توانستم با آن کار کنم. بالاخره در سن ۲۰ سالگی این رویا محقق شد و یک بازی ویدیویی ساختم، چون احساس می کردم هیچ کار دیگری به اندازه ی بازی سازی برایم جذاب و سرگرم کننده نبود.

Meeting
PLACE
#TGC2018



بازی Get Even را انجام نداده، متوجه مفهوم بازی نشده‌اند. به همین دلیل است که مخاطبان ما زیاد نیستند. اما هر کسی که این عنوان را بازی کرده به ما گفته که تجربه‌ای فوق‌العاده (به‌خصوص بعد از یکی دو ساعت بازی کردن) داشته است. به این خاطر که هر چقدر جلوتر می‌روید، داستان بازی جذاب‌تر می‌شود و شما را در دنیای خود درگیر می‌کند. در نتیجه هرچقدر که از بازی می‌گذرد، عطش شما برای ادامه بازی بیش‌تر خواهد شد. نکته‌ی دیگر این است که گیرها همیشه راجع به موسیقی بازی صحبت می‌کنند که یکی از درخشان‌ترین جواهرات در این بازی است. آهنگ‌ساز بازی Olivier Deriviere از پاریس بوده که موسیقی‌هایش خیلی با عناصر بازی عجین شده است. بعضی از کاربران هم آرت بصری بازی را به‌علت واقع‌گرایانه بودن بسیار پسندیدند. به‌طور کلی عقیده‌ی من این است که اگر Get Even دستاورد بزرگی داشته، اول به‌خاطر داستان‌گویی‌ش، دوم به‌خاطر موسیقی و سوم به‌خاطر استفاده از فناوری اسکن سه‌بعدی در محیط و واقع‌گرایانه‌تر کردن آرت بازی بوده است.

نرم می‌کردیم. به‌خصوص که برای آوردنش روی کنسول‌های جدید هم نمی‌توانستیم نسخه‌ی موتور بازی‌سازی را تغییر دهیم. هم‌چنین از نظر ما Action sequence‌ها هم خوب از آب در نیامد. به این دلیل که ترکیب Action sequence با ابزار روایتی که استفاده کرده بودیم خیلی سخت بود. ما به یک‌سری مشکلات فنی در زمینه‌ی هوش مصنوعی و بهینه‌سازی هم برخوردیم. آخرین مسئله ما هم رساندن مفهوم این بازی به گیرها بود که هم یک نکته‌ی مثبت و هم یک نکته‌ی منفی به حساب می‌آید. بازی باعث گیج شدن آن‌ها می‌شد، به این دلیل که وقتی تصاویری از بازی را دیدند چیز دیگری را انتظار داشتند اما با چیز دیگری روبه‌رو شدند. آن‌ها فکر می‌کردند بازی فقط یک اکشن اول شخص تیراندازی است ولی مفهوم بازی کاملاً متفاوت بود. چرا که ما از عناصر اکشن، تیراندازی، اکتشاف و پازل صرفاً برای بیان داستان استفاده کرده بودیم. بنابراین قانع کردن افراد به این منظور که بازی با دیگر بازی‌هایی که انجام داده‌اند غیر قابل مقایسه است، کار خیلی سختی بود. حال اگر بخواهم در رابطه با بازخوردهای کاربران صحبت کنم، باید بگویم که خیلی مثبت بودند. اکثر افرادی که

خیلی ممنون از توضیحات جامع و کامل شما. فکر می‌کنید که شباهت‌های صنایع بازی در ایران و لهستان در چیست؟

من بازی‌های ایرانی زیادی بازی نکردم اما تعدادی را که بازی کردم، شباهت‌های میان بازی‌سازان ایرانی و لهستانی را نمایش می‌دهد که هر دو خیلی بلند پرواز هستند. باید بگویم که مهارت‌های شما در ساخت بازی بسیار خوب است اما در بازاریابی چندان خوب عمل نکرده‌اید. نکته‌ی جالب این‌جا است که بازی‌سازهای ایرانی مانند بازی‌سازان لهستانی به قرار دادن عناصر شعر، داستان و فرهنگ داخل بازی‌هایشان علاقه‌مند هستند؛ حتی اگر این موضوع به گیمرها کمکی برای فهم بیشتر بازی یا بهتر کردن بازاریابی نکند. از سوی دیگر افزودن عناصر بیگانه می‌تواند برای برخی از گیمرها جذاب و الهام‌بخش باشد. این موارد در بازی‌ها باعث شده که مخاطبان آن‌ها هم محدود شود. مورد دیگر این است که صنعت بازی در ایران در حال پیشرفت است، دقیقا مانند موقعیتی که ما چند سال پیش در لهستان داشتیم. امروزه صنعت بازی‌سازی لهستان بسیار پیشرفته است و خروجی‌های خیلی خوبی دارد. اما در گذشته که شبیه به ایران بود، بازی‌های ساخته شده خیلی بومی بودند و بیش‌تر تمرکز آن‌ها بر روی رویاها و اهداف خود تیم و نه گیمرها بود، بنابراین مخاطبان زیادی را با خود همراه نمی‌کرد. من معتقد هستم که اگر در بحث بازاریابی با بازی‌سازان و ناشران کشورهای مختلف صحبت کنید به نتایج بهتری خواهید رسید. ساخت بازی‌هایی با کیفیت بهتر نیازمند بودجه، زمان، متخصص

زمینه‌های مختلف بازی‌سازی و ناشر و توزیع‌کننده است. به‌علت این‌که همه‌ی فاکتورهای فوق بر کیفیت بازی تاثیر به‌سزایی می‌گذارند. از آن‌جایی که بازار در ایران زیاد بزرگ نیست. بالاخره بازی‌سازان ایرانی نیاز دارند تا بازی‌های خود را در خارج از کشور به فروش برسانند. پس باید بتوانند با اشخاص مرتبط در سراسر دنیا در ارتباط باشند و در مورد معیارهایی که توجه گیمرها را به خود جلب می‌کند، آگاه شوند. دنیا نیاز به بازی‌های شبیه بهم ندارد و بازی‌هایی که ساخته می‌شوند باید خاص و منحصر به فرد باشند و برای مخاطبین زیادی طراحی شوند. من مطمئن هستم که ایرانی‌ها می‌توانند با استفاده از داستان‌های جدید و میراث فرهنگی غنی خود، بازی‌های خلاقانه و جذابی را تولید کنند. برای مثال دیروز، چندتا بازی انجام دادم که از اساطیر ایرانی درون بازی‌های نقش‌آفرینی و مبارزاتی استفاده شده و خیلی برای من جالب بود. به هر حال من باور دارم که ارتباط بازارها باهم و درک نیازهای مردم دیگر کشورها نکته‌ی بسیار حائز اهمیتی است. برای مثال بازی‌سازان در لهستان، بازی‌هایی را برای بازار داخلی ساختند که چندان موفق واقع نشد. اما زمانی که به خواسته‌های گیمرها از کشورهای مختلف توجه کرده و شروع به بازاریابی در سطح جهانی نمودند، بازی‌های مستقل و غیر مستقل خوبی پدیدار شد و به موفقیت‌های زیادی دست پیدا کرد.





برخی از بازی‌سازان ایرانی در همکاری تیمی به خوبی عمل نمی‌کنند، پیشنهاد شما برای حل این مشکل چیست؟

مسئله‌ای که در صنعت بازی‌سازی وجود دارد این است که همه تا حدی فردگرا هستند و علاقه دارند که حتما در محصول، اثری از خود بر جای بگذارند که البته این چیز بدی نیست. زیرا بازی یک مدیوم خلاقانه‌ست و شما باید خلاق باشید تا بتوانید یک بازی خوب بسازید. از طرفی دیگر، مدیریت و ارتباط بین افراد از نکات مهمی هستند که باید آن‌ها را بیاموزید و بتوانید روش خود را با توجه به نوع هر شرکت، پروژه و بازی تغییر دهید. از نظر من برقراری ارتباط خوب بین اعضای یک تیم، از مدیریت آن‌ها مهم‌تر است. چرا که اگر ارتباط خوبی بین افراد وجود نداشته باشد، هیچ مدیری نمی‌تواند آن تیم را خوب رهبری کرده و به پیش ببرد. تا جایی که من می‌دانم اکثر تیم‌هایی که در این جا حضور دارند تقریبا کوچک، دوست و مستقل هستند. بنابراین باید از این ارتباط خوب بین یک‌دیگر نهایت استفاده را ببرند. اما باید در نظر داشته باشند که تعادلی را بین دوستی و مسئولیت‌هایشان برقرار کنند. شما هم چنین باید خلاصه‌ی تجربیات موفق و ناموفق بازی‌سازان را مطالعه کنید. چون می‌توانید از اطلاعاتی درباره‌ی بازی، بازاریابی، بودجه‌بندی و برقراری ارتباطی دوستانه در تیم خود و داشتن رهبری شایسته بهره ببرید.

اگر سال دیگر هم TGC برگزار شود، مایل به شرکت در آن هستید؟

قطعاً بله. من خیلی از این رویداد لذت بردم و اگر مجدد دعوت شوم، حتما شرکت خواهم کرد.

بسیار ممنون از شما.

خواهش می‌کنم. برای شما و نشریه خوب‌تان آرزوی موفقیت می‌کنم.





HCH
5/2018





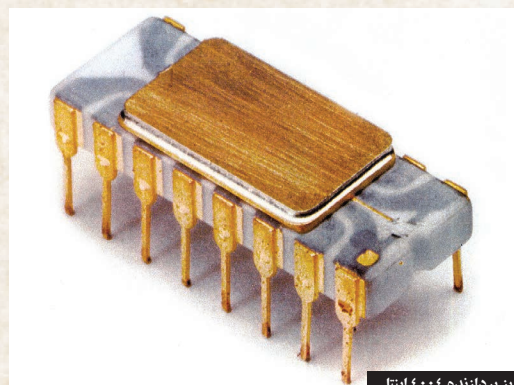
سید جواد وثوق حسینی

کارشناسی ارشد آموزش زبان

تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

از کجا آمده است، با آن چه خواهیم کرد!

در قسمت قبل به پیشرفت رایانه‌های مکانیکی قبل از به کارگیری الکترونیستیمه و نیز توسعه رایانه‌های الکترونیکی در اوایل قرن بیستم پرداختیم. در این قسمت رویه روبه رشد رایانه‌ها و نقش آن‌ها در توسعه بازی‌های ویدیویی را در قرن بیستم دنبال خواهیم کرد. همان‌طور که گفته شد اختراع ترانزیستور در دهه ۱۹۴۰ میلادی گامی بزرگ در جهت پیشرفت قطعات و رایانه‌های الکترونیکی بود. زیرا ترانزیستورها توانستند با هزینه کم‌تر جای لامپ‌های خلاء را گرفته و سبب کوچک‌تر شدن و ارزان‌تر شدن رایانه‌های الکترونیکی شوند. اما مهم‌تر از این موارد، استفاده از ترانزیستورها در ساخت پردازنده‌ها (Central Processing Unit) بود. پردازنده، قلب اصلی یک رایانه و بسیاری از وسایل مانند تلفن همراه، یخچال، ماشین حساب و حتی اتومبیل است. برای اجرای یک بازی ویدیویی، ریزپردازنده به‌عنوان هسته اصلی، مسئولیت محاسبات ریاضی و نیز مدیریت سایر سخت‌افزارها را بر عهده دارد. از اوایل دهه ۱۹۶۰ میلادی بحث مربوط به پردازنده‌ها مطرح شد و این تحول به معنی ایجاد ساز و کار پردازشی استاندارد در رایانه‌ها و دیگر تجهیزات الکترونیکی بود. شرکت «اینتل» (Intel) اولین ریزپردازنده خود به نام اینتل ۴۰۰۴ را در سال ۱۹۷۱ میلادی عرضه کرد. پس از آن مدل دیگری به نام اینتل ۸۰۰۸ در اواسط سال ۱۹۷۲ معرفی شد. علاوه بر اینتل، شرکت‌های دیگری مانند «ای ام دی» (AMD) شکل گرفته و رویه تولید پردازنده تا به امروز ادامه دارد و هر سال شاهد معرفی شدن ریزپردازنده‌هایی با توان بالاتر و معماری جدیدتر هستیم.



ریزپردازنده ۴۰۰۴ اینتل

اما از آن سوی دیگر، تا سال ۱۹۵۸ یک‌سری فعالیت در جهت ساخت وسایل سرگرم‌کننده الکترونیکی انجام گرفت. در سال ۱۹۵۸ میلادی «ویلیام هیگن باتام» (William Higinbotham) با استفاده از اسیلوسکوپ که ابزاری در جهت نمایش ولتاژ الکترونیکی است، دست به ساخت آن چیزی زد که امروزه بازی ویدیویی نامیده می‌شود. این بازی که «تینیس برای دو» (Tennis for Two) نام داشت ساختار بسیار ساده‌ای داشته و هدف از ساخت آن نه تجارت بود و نه کسب درآمد بلکه هدف از ساخت آن تنها ارائه در

نمایشگاه بود. با این بازی ساده، باتام قصد داشت تا بازدیدکنندگان نمایشگاه با آن سرگرم شده و این‌گونه به آن‌ها نشان داده شود که فناوری‌های جدید می‌توانند جنبه مثبت داشته باشند. البته در صورتی هم که باتام قصد استفاده تجاری از بازی خود را داشت در آن زمان این امکان فراهم نبود، چون رایانه‌های شخصی هنوز فراگیر نشده و بیش‌تر برای مواردی به جز سرگرمی استفاده می‌شدند. پس از این نمونه اولیه، در سال ۱۹۶۲ میلادی، «استیو راسل» (Steve Russell) به همراه گروهی از همکاران خود دست به توسعه بازی «جنگ فضایی» (Spacewar!) در دانشگاه «ام آی تی» (MIT) زد. پس از عرضه اولیه جنگ فضایی، این بازی توسط دیگر دانشجویان، توسعه یافته و در رایانه‌های دیگر نیز اجرا شد و توانست در دهه ۶۰ میلادی برای خود شهرتی دست و پا کند.

در سال ۱۹۷۵ «التیر ۸۸۰۰» (Altair 8800) به‌عنوان اولین رایانه شخصی عرضه شد. فروشندگان، التیر را به‌صورت یک کیت عرضه کرده و مشتریان مشتاق مجبور بودند که آن را سرهم کنند. می‌توان گفت التیر اولین رایانه شخصی بود.



اولین جعبه... بپخشید... رایانه خانگی!

در سال ۱۹۷۲ میلادی کنسول «ادیسسه» (Odyssey) به‌عنوان اولین کنسول بازی تاریخ عرضه شد. مراحل توسعه کنسول ادیسسه از سال ۱۹۶۸ میلادی شروع شده بود. این کنسول فاقد توانایی اجرای صدا بود. همراه با کنسول یک‌سری کارت، پول کاغذی و تاس که از اجزای متداول بازی‌های تخته‌ای هستند، عرضه می‌شد. ادیسسه در حقیقت ترکیبی از بازی ویدیویی و بازی تخته‌ای بود که قابلیت انجام بازی‌ها را به‌صورت دو نفره نیز داشت. علاوه بر این، بازیکنان می‌توانستند یک‌سری صفحات طلقی را به صفحه نمایش تلویزیون چسبانده و به بازی‌ها تنوع ببخشند.

در سال ۱۹۷۲ میلادی، شرکت «آتاری» توسط «نولان باشنل» (Nolan Bushnell) تأسیس شد. شرکت آتاری به‌عنوان یکی از اولین شرکت‌های تولیدکننده بازی بود و توانست به موفقیت‌های بسیاری برسد. شرکت آتاری پس از انجام تحقیقات و توسعه فناوری‌هایش اولین کنسول خود به نام «آتاری ۲۶۰۰» (Atari 2600) را در سال ۱۹۷۷ میلادی منتشر کرد.

«استیو جابز» (Steve Jobs) که یکی از کارکنان شرکت آتاری بود از آن شرکت جدا شده و در سال ۱۹۷۶ میلادی شرکت اپل را در یک گاراژ تأسیس کرد.

یک سال پیش از جابز، دو دوست به نام‌های «بیل گیتس» (Bill Gates) و «پل آلن» (Paul Allen) یک تفاهم‌نامه همکاری به نام مایکروسافت را امضا کردند. سپس بر روی رایانه التیر ۸۸۰۰ کار کرده و سعی کردند که با برنامه‌نویسی، عملکرد آن را بهبود بخشند. این اقدام آن‌ها اولین گام در جهت



توسعه یک سیستم عامل جهانی و فراگیر و نیز آغاز فعالیت‌های شرکت مایکروسافت بود.

بدون شک کنسول آتاری از موفق‌ترین کنسول‌های دهه ۱۹۷۰ بود. اما بنا به بسیاری از دلایل چون عدم نوآوری و عدم ارائه سخت‌افزار جدید قدرتمندتر جهت اجرای بازی‌هایی با کیفیت بالاتر نتوانست به موفقیت خود در آینده ادامه دهد و بعدها رقبای قدرتمندی مانند نینتندو و سگا توانستند گوی سبقت را از آن بربایند. در دهه ۹۰ میلادی، آتاری دیگر حرفی برای گفتن نداشت و تولید کنسولش را متوقف کرد. بعدها آتاری تنها در تولید برخی از بازی‌های کنسول‌ها فعالیت می‌کرد. با یک نگاه اجمالی می‌توان دریافت که دهه ۷۰ میلادی دهه‌ای بود که در آن بسیاری از فناوری‌هایی که در گذشته به‌وجود آمده بودند به سمت تجاری شدن و استفاده همگانی گام برداشتند. دوران همه گیر شدن رایانه‌های شخصی و کنسول‌های بازی آغاز شده بود. رایانه‌های شخصی، کنسول‌های بازی و ریزپردازنده‌ها جزو فناوری‌هایی بودند که برای اولین بار در معرض فروش گذاشته شدند. اما این تازه آغاز راه بود و صنعت بازی راه زیادی را برای دستیابی به جایگاه امروزی خود در پیش رو داشت.

از مدل‌های معروف رایانه‌های شخصی دهه ۱۹۸۰ میلادی می‌توان به «کومودور ۶۴» (Commodore 64) و «آمیگا ۵۰۰» (Amiga 500) اشاره کرد. کومودور ۶۴ برای اولین بار در سال ۱۹۸۲ میلادی عرضه شد. در مقایسه با رایانه‌های امروزی، سخت‌افزار کومودور ۶۴ بسیار ضعیف و سطح پایین به‌شمار می‌رود. اما با این حال کومودور یک رایانه خانگی ارزان قیمت بود که می‌توانست دایره وسیعی از بازی‌ها و نرم‌افزارهای کاربردی و آموزشی را تحت سیستم عامل خود که کومودور بیسیک نام داشت، اجرا کند. تمام سخت‌افزار کومودور ۶۴ در یک صفحه کلید تعبیه شده بود و قابلیت ارتقاء نداشت. مانند بسیاری دیگر از رایانه‌های دهه ۸۰ میلادی، کومودور، داده‌ها را بر روی نوار کاست ذخیره می‌کرد. شرکت کومودور توانست به‌طور موفقیت‌آمیزی چند میلیون نسخه از رایانه خانگی خود را به فروش برساند و تولید خود را تا اوایل دهه ۹۰ میلادی ادامه داد.

پس از این دوره و با آغاز دهه ۱۹۸۰ میلادی رایانه‌های شخصی کم‌کم فراگیر شده و رویای هر خانه یک رایانه تا حدی به وقوع پیوست. در این دهه، کاربران عادی رایانه‌های شخصی قادر بودند تا اعمالی نظیر برنامه‌نویسی، آموزش، انجام محاسبات و نیز کارهای اداری متداول را توسط رایانه‌های شخصی انجام دهند. با این حال تنوع رایانه‌ها بالا بود و بعضاً مدل‌های نامتعارفی تولید می‌شد. همین‌طور در کشورهای مختلف، استانداردهای متفاوتی لحاظ می‌شدند و محیط اغلب آن‌ها آنچنان کاربر پسند نبود و بیش‌تر به‌صورت خط فرمانی، یعنی به‌صورت تایپ دستورات عمل می‌کردند. در این زمان، زبان برنامه‌نویسی بیسیک، یکی از پرکاربردترین زبان‌های برنامه‌نویسی برای رایانه‌های خانگی بود.



صفحه کلیدی که یک تنه نرم‌افزارها و بازی‌های بسیاری را حریف بود!



دهه ۸۰ میلادی. رایانه‌های خانگی وارد مدارس شدند.



از دیگر رایانه‌های معروف آن دوران «آمیگا ۵۰۰» بود که باز هم توسط شرکت کمودور عرضه شد. در مقایسه با کمودور ۶۴، آمیگا ۵۰۰ دارای امکانات سخت‌افزاری بهتری بود و به جای نوار کاست، از دیسک گردان (صفحه مغناطیسی) پشتیبانی می‌کرد. با این که آمیگا رایانه خانگی نسبتاً موفق بود اما توانست موفقیت کمودور ۶۴ را تکرار کند و پس از ۴ سال، تولید آن متوقف شد.

همان‌گونه که اشاره شد اکثر رایانه‌های خانگی دهه ۱۹۸۰ میلادی قابلیت ذخیره داده بر روی نوار کاست و یا صفحات مغناطیسی را داشتند. اما پیش از این در دهه ۶۰ میلادی «جیمز تی راسل» (James T. Russell) بر روی ایده اولیه ذخیره صدا بر روی لوح فشرده (Compact Disc) کار کرد. پس از آن دو شرکت سونی و فلیس با تلاش بسیار موفق شدند که در سال ۱۹۸۲ اولین لوح فشرده برای پخش موسیقی را عرضه کنند. در مقایسه با نوار کاست، لوح فشرده با کیفیت بسیار بالاتری قابلیت پخش موسیقی را دارا بود. با این که لوح فشرده در ابتدا برای ذخیره صدا طراحی شده بود، اما در اواسط دهه ۱۹۸۰ میلادی توانست مسیر خود را به سمت رایانه‌های شخصی باز کرده و بعدها از آن برای اجرای بازی‌ها در کنسول‌هایی مانند پلی‌استیشن استفاده شد.

نیتندو بدون شک یکی از بهترین کنسول‌های دهه ۱۹۸۰ میلادی بود. البته در طرف دیگر، آتاری در حال تجربه یک شیب ملایم از نقطه اوج به سمت ورشکستگی بود. سیاست‌های نادرست و باقی ماندن بر رویه‌های گذشته بدون نوآوری‌های چشمگیر در مقابل رقیب، آتاری را به سمت سقوط هدایت می‌کرد. هنگامی که صحبت از نیتندو می‌شود معمولاً یاد آن لوله کش ایتالیایی، یعنی ماریو (Mario) می‌افتیم. بازی شناخته شده‌ای که در اوایل دهه ۸۰ میلادی با تلاش «شیگرو میاموتو» (Shigeru Miyamoto) و تحت پوشش شرکت نیتندو ارائه شد. بازی پر از ایده‌های جدید و آغازگر سبکی خاص در دنیای بازی‌ها بود. ایده‌ها و مکانیک‌های موجود در بازی ماریو الهام‌بخش بازی‌های بسیاری مانند Crash Bandicoot و Rayman و Tiny Toon

ماریو، نسخه‌های بعدی آن نیز تولید شدند که بیش‌تر آن‌ها هم موفقیت‌آمیز بودند.



در اواخر دهه ۱۹۸۰ میلادی، شرکت سگا کنسول معروف خود یعنی «مگا درایو» یا Sega Genesis را عرضه کرد. این کنسول بدون شک یکی از کنسول‌های موفق تاریخ بازی‌های ویدیویی محسوب می‌شود. در مقایسه با کنسول نیتندو، کنسول مگا درایو توانایی پردازش گرافیکی بهتری داشته و از تعداد رنگ‌های بیش‌تری پشتیبانی می‌کرد. برای رقابت با شخصیت ماریو شرکت سگا با همکاری یوجی ناکا (Yuji Naka) دست به خلق شخصیت جدیدی در سال ۱۹۹۱ زد. سونیک (Sonic) همان خارپشت آبی رنگی است که با سرعت زیاد حرکت می‌کرد و حیوانات اسیر را آزاد کرده و تجهیزات آگ من (Egg Man) یعنی دشمن شماره یک خود را تخریب می‌کرد. بازی سونیک به نوعی مدافع طبیعت بود و از نکات مثبت آن حرکت سریع شخصیت بازی بدون افت فریم در اجرای تصاویر بود. مانند ماریو، سازندگان سونیک هم بعدها، نسخه‌های جدیدی از آن را ساختند که البته با افت و خیزهایی همراه بود. از سوی دیگر شرکت نیتندو هم برای این که از قافله‌ی پیشرفت سخت‌افزاری عقب نماند در سال ۱۹۹۰ کنسولی جدید به نام «سوپر نیتندو» را عرضه کرد. از نظر گرافیکی سوپر نیتندو نسبت به مگا درایو برتری داشت، اما از نظر توان پردازشی این مگا درایو بود که حرف اول را می‌زد. این برتری مگا درایو در بازی‌هایی مانند سونیک که سرعت بالایی داشتند کاملاً مشهود بود. تا سال ۱۹۹۳ تولید کنسول سوپر نیتندو ادامه یافت و پس از این دوران، رقابت سگا و نیتندو به شکل‌های دیگری هم چنان ادامه داشت.

تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

یعنی پلی‌استیشن زد که برای اجرای بازی‌ها به جای حافظه‌ی کارت‌تریج (ROM Cartridge) از لوح فشرده استفاده می‌کرد. بعدها شرکت سونی موفق به فروش بیش از صد میلیون نسخه پلی‌استیشن شد و با پلی‌استیشن ۲ به مسیر موفقیت خود ادامه داد.

به‌طور معمول رایانه‌ها در دهه ۸۰ میلادی قابلیت ذخیره داده‌ها بر روی فلاپی دیسک و نوار کاست را داشتند. در مقایسه با فناوری امروز، رایانه‌های آن زمان بسیار ضعیف و ابتدایی هستند. یک تلفن همراه امروزی چند برابر قدرتمندتر از یک ابر رایانه آن زمان است. این پیشرفت، نمایانگر رویه رو به رشد در ساخت پردازنده‌ها و قطعات الکترونیکی و همین‌طور افزایش توقع کاربران است.



شرکت سگا پس از مگا درایو در سال ۱۹۹۵ «سگا ساترن» (Sega Saturn) و در سال ۱۹۹۸ «دریم کست» (Dreamcast) را عرضه کرد. در مقابل، شرکت نینتندو در سال ۱۹۹۶ «نینتندو ۶۴» (Nintendo 64) و «نینتندو گیم کیوب» (Nintendo GameCube) را در سال ۲۰۰۱ عرضه کرد. هم‌زمان با این رقابت‌های کنسولی، شرکت سونی مشغول عرضه کنسول موفق خود یعنی پلی‌استیشن (PlayStation) بود.

قصه ساخت پلی‌استیشن به آنجا بر می‌گردد که در اوایل دهه ۹۰ میلادی دو شرکت سونی و نینتندو توافق کردند که با یکدیگر همکاری کرده و دست به تعبیه لوح فشرده در کنسول سوپر نینتندو بزنند. پس از مدتی این توافق لغو شد اما شرکت سونی دست به ساخت کنسول انحصاری خود



سامورایی‌های رقیب اوایل دهه ۹۰ میلادی؛ سوپر نینتندو در سمت راست و سگا مگا درایو در سمت چپ.



قهرمان شطرنج در مخمصه آبی! هوش مصنوعی وارد می‌شود.

در قسمت بعدی به رویه پیشرفت بازی‌های ویدیویی و ویژگی‌های جدید آن در سال‌های بعدی پرداخته خواهد شد.
ادامه دارد...

در دهه ۱۹۸۰، کنسول‌ها توانایی بیش‌تری را نسبت به رایانه‌های شخصی در اجرای بازی‌ها داشتند. اما این رویه به تدریج در اوایل دهه ۹۰ میلادی تغییر کرده و عناوین جالب توجهی که بسیاری از آن‌ها انحصاری بودند برای اجرا در رایانه‌های شخصی منتشر شدند.

در اواسط دهه ۱۹۹۰ میلادی همراه با پیشرفت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، موج جدیدی از بازی‌ها عرضه شدند که به جای محیط دوبعدی سنتی محیط سه‌بعدی را ارائه می‌کردند. تفاوت قابل توجهی هم که کنسول‌های ارائه شده در اواسط این دهه مانند پلی‌استیشن و نینتندو ۶۴ با نسل‌های قبیل از خود داشتند در محیط‌های سه‌بعدی، پخش موسیقی، و توانایی نمایش فیلم بود.

تا این بازه زمانی دیدیم که چطور فناوری‌های الکترونیکی مربوط به بازی‌های ویدیویی توسعه پیدا کرده و در دسترس عموم قرار گرفتند. اما در سال ۱۹۹۷ یک رویداد جالب توجه اتفاق افتاد. «گری کاسپارف» (Garry Kasparov) شطرنج باز مشهور روسی در یک مسابقه که در برابر رایانه‌ای به نام «دیپ بلو» (Deep Blue) قرار داشت، شکست خورد. این اولین شکست جالب توجه انسان از رایانه و یا بهتر بگوییم «هوش مصنوعی» (Artificial Intelligence) بود. اصطلاح هوش مصنوعی از دهه ۱۹۵۰ میلادی مطرح شده و در این برهه زمانی به پیشرفت قابل توجهی رسیده بود.

معرفی نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

بخش اول

پس از این که صنعت بازی‌های ویدیویی وارد عصر ۱۶ بیتی شد، ظرفیت گرافیک و صدا در آن بسیار افزایش یافت. خون و جراحت (Blood and Gore) نسبت به بازی‌های ۸ بیتی بسیار زنده‌تر و واضح‌تر گشت. به‌عنوان مثال، خون در بازی‌های ۸ بیتی به‌صورت تکه‌ای و ناواضح به‌نظر می‌رسید، در حالی که در بازی‌های ۱۶ بیتی قابلیت نمایش واضح جاری شدن را داشت که کاملاً قابل تشخیص بود. پس از انتشار بازی‌هایی مانند Lethal Enforcers و Mortal Kombat، Doom، Night Trap جنجال‌های زیادی در مورد محتوای بازی‌های ویدیویی به‌وجود آمد. مبحث خشونت بازی‌های ویدیویی و انحرافات که در جامعه به‌وجود آورده است توسط «جو لایبرمن» (Joe Lieberman) و «هرب کهل» (Herb Kohl) که سردمداران آن بودند در اواخر سال ۱۹۹۲ به‌کنگره کشیده شد. نتیجه این شد که به‌صنعت نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده یک سال وقت داده شود تا یک نظام رده‌بندی عملی طراحی کنند وگرنه دولت فدرال وارد صحنه خواهد شد و نظام رده‌بندی را شخصاً تعیین خواهد کرد. در همین زمان، VRC (Video Game Rating Council) توسط سگای آمریکا (Sega of America) تشکیل شده بود که اکثر بازی‌های خود را رده‌بندی می‌کرد. در سال ۱۹۹۳، IDSA (Interactive Digital Software Association) به‌منظور یکپارچه‌سازی صنعت نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده به‌وجود آمد. هم‌چنین در سال ۱۹۹۳ کمپانی 3DO برای بازی‌هایی که روی 3DO Interactive Multiplayer ساخته می‌شدند، نظام رده‌بندی شخصی خود را ساخت که 3DO Rating System نامیده می‌شد.

در سال ۱۹۹۴، RSAC (Recreational Software Advisory Council) توسط تشکیلات ناشران نرم‌افزار، SPA (Software Publisher Association) به‌وجود آمد. اگرچه به‌علت انتقادهای بسیاری که از VRC و RSAC شد، در سال ۱۹۹۴ و RSAC در سال ۱۹۹۹ از رده خارج شدند. در تاریخ بیست و نهم جولای سال ۱۹۹۴ طی طرح پیشنهادی رسمی IDSA به‌کنگره آمریکا، ESRB ارائه و تصویب شد.

در سپتامبر سال ۱۹۹۴ ESRB تأسیس و به‌عنوان رده‌بندی‌کننده رسمی بازی‌های ویدیویی در ایالات متحده شناخته شد. در همان زمان بسیاری از شرکت‌های سازنده بازی مانند LucasArts، Sierra On-Line و 3D Realms به‌علت این که عضو SPA بودند همچنان از سیستم RSCA استفاده می‌کردند. در نتیجه بازی‌های کنسولی و برخی بازی‌های ویدیویی رده ESRB و برخی دیگر از بازی‌های ویدیویی رده RSAC داشتند. سرانجام تمامی شرکت‌ها حتی 3DO پذیرفتند که از سیستم رده‌بندی ESRB پیروی کنند.



نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان

در جدول ۱ به‌نظام‌های مختلف رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان اشاره و در قالب جدولی ترسیم شده است.

نظام رده‌بندی PEGI

سیستم اطلاعات بازی در اتحادیه اروپا PEGI، برای رده‌بندی سنی بازی‌ها در سال ۲۰۰۳ به منظور اطلاع‌رسانی به والدین اروپایی در هنگام خرید این بازی‌ها تأسیس شد. این سیستم برای اطمینان دادن در زمینه عدم استفاده از یک بازی توسط افرادی که از نظر سنی مناسب آن بازی نیستند، طراحی شده است. این سیستم از طرف تولیدکنندگان اصلی کنسول‌های بازی شامل اکس باکس، پلی استیشن، نینتندو و هم‌چنین تولیدکنندگان و ناشران بازی در اروپا مورد حمایت قرار می‌گیرد. سیستم رده‌بندی سنی توسط فدراسیون نرم‌افزارهای تعاملی اروپا ISFE، ایجاد شد و مورد حمایت تشویقی کمیسیون اروپا، که یک سیستم جدید برای هماهنگ‌سازی اروپا در زمینه محافظت از کودکان را مدنظر داشت، قرار گرفت.

در اوایل بهار سال ۲۰۰۳ میلادی، PEGI جایگزین سیستم‌های رده‌بندی ملی موجود در کشورهای مختلف اروپا شد و به‌عنوان سیستم واحد در اکثر کشورهای اروپا مورد استفاده قرار گرفت. رده‌بندی سنی بازی‌ها، بر رو و پشت جعبه و یا جلد بازی‌ها نمایش داده می‌شود.

سیستم رده‌بندی سنی، دو مؤلفه مجزا ولی مکمل یک‌دیگر را با هم مقایسه می‌کند. اولین مؤلفه، رده سنی بوده که تقریباً مشابه سایر سیستم‌های رده‌بندی است. PEGI، از رده‌های سنی ۳، ۷، ۱۲، ۱۶ و ۱۸ استفاده می‌کند. دومین مؤلفه، تعدادی توضیح‌دهنده‌های محتوای بازی هستند؛ این توضیح‌دهنده‌ها به صورت نمادهایی هستند که در پشت جعبه بازی نشان داده می‌شوند و نمایانگر محتواهای موجود در بازی است. با توجه به نوع بازی، تا ۶ سمبل توضیح‌دهنده محتوا ممکن است در پشت جعبه بازی آورده شود. شدت محتواها متناسب با رده سنی مناسب تعیین شده برای بازی است.

ترکیب رده سنی و توضیح‌دهنده محتوا به والدین و کسانی که بازی را برای کودکان خریداری می‌کنند، اجازه می‌دهد متوجه شوند که آیا بازی برای کودک مورد نظر مناسب است یا خیر. سیستم PEGI، در ۳۰ کشور اروپایی و آفریقای جنوبی مورد استفاده قرار می‌گیرد. کشورهای اروپایی استفاده کننده از عبارتند از:

اتریش، بلژیک، بلغارستان، قبرس، جمهوری چک، دانمارک، استونی، فنلاند، فرانسه، یونان، مجارستان، ایسلند، ایرلند، ایتالیا، لائوس، لیتوانی، لوکزامبورگ، مالت، هلند، نروژ، لهستان، پرتغال، رومانی، روسیه، اسلواکی، اسلونی، اسپانیا، سوئد، سوئیس و انگلستان.



۱۲ سال به بالا ۱۶ سال به بالا ۱۸ سال به بالا



۳ سال به بالا ۷ سال به بالا

۲ نظام از مهم‌ترین نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در زیر توضیح داده می‌شود:

نظام رده‌بندی ESRB

ESRB سازمانی است که رده‌بندی و قوانین کلی تبلیغات در زمینه بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی و سایر نرم‌افزارهای تفریحی و سرگرم کننده در ایالات متحده آمریکا و کانادا را بر عهده دارد (این مساله به‌صورت رسمی توسط هر یک از استان‌های کانادا در سال ۲۰۰۵ - ۲۰۰۴ پذیرفته شد). این سازمان در سال ۱۹۹۴ توسط IDSA تأسیس شد و تا اوایل سال ۲۰۰۳ تعداد هشت هزار بازی را که توسط سیصد و پنجاه ناشر فرستاده شده بود، رده‌بندی سنی کرد.

بسیاری از افراد معتقدند که ESRB سبب ترویج محدودسازی رسانه‌ها خواهد شد، در حالی که دیگران وجود رده برای هر نرم‌افزار را یک امر ضروری می‌دانند.

ESRB برای هر بازی بر اساس محتوای آن، رده تعیین می‌کند که دقیقاً مانند کاری است که Motion Picture Rating System انجام می‌دهد و در بسیاری از کشورها مورد استفاده قرار می‌گیرد. هدف از این کار کمک به خریداران برای بهتر دانستن محتوای بازی و تناسب سنی محصول است. رده بازی بر روی جعبه آن چاپ می‌شود و هم‌چنین در رسانه‌ها، تبلیغات و وبسایت‌ها به نمایش درمی‌آید.



۳ سال به بالا ۶ سال به بالا ۱۰ سال به بالا



۱۳ سال به بالا ۱۷ سال به بالا فقط بزرگسالان

Country/System	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18+	Other	Notes
Australia: ACB	G			PG				M		MA15+		R18+					The restricted categories are MA15+ and R18+, the R18+ rating was introduced at the start of 2013. The X18+ rating does not exist for video games.			
EU/ QC only): PEGI		+3		+7			+12			+16		+18					In Portugal, there are 4 and 6 ratings instead of 3 and 7, respectively. Also in the United there is a 15 rating as well as a 16			
Germany: USK		0		+6			+12			+16		+18					Vendors need to perform an age verification. USK 18 games may not be sold via mail order or internet.			
Iran: ESRA		+3		+7			+12			+15		+18					Some games are forbidden. Games with intense violence, strong sexual content or nudity are prohibited.			
Japan: CERO	A						B			C		D	Z	U					These ratings have been used since March 1, 2006. The Z rating is the only rating that is legally restricted.	
New Zealand: OFLCNZ	G			PG				PG		M	R18		R13		R16					All ages may purchase an M title, but parents are advised that the content is more suitable for mature persons 16 years and over.
USA/ Canada/ Mexico: ESRB		EC		E		E10+			T		M	AO	RP					This was adopted in 1994 in North America. The E10+ rating was first used in early 2005.		
South Korea: GRB	ALL						+12			+15		+18					Before 2006, video games released in South Korea were rated by KMRB.			

جدول ۱ - نظام رده بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان

درباره اهمیت رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

را بر مخاطبین خود داشته باشند. برای نمونه در یک بازی خشن، بازیکن ممکن است روزها و ماه‌های متمادی نقش خاصی را در بازی به عهده گرفته و با همزادپنداری، نقش خود را در داستان بازی ببیند و با فهم کامل آن، کاملاً تحت تأثیر آن قرار گیرد. بدین ترتیب، تأثیرات ناشی از بازی‌های ویدیویی می‌توانند چندین برابر یک فیلم در کاربر ایجاد واکنش نمایند.

یکی از مهم‌ترین دلایل گرایش شدید افراد به دنیای مجازی این است که فرد در برخورد با این دنیای نامحدود و جدید، می‌تواند مفاهیمی چون شجاعت، ترس، لذت، سرعت، قدرت، مدیریت و امثال آن‌ها را تجربه نماید. تجربه چنین مفاهیمی در دنیای واقعی و در زمانی بسیار کوتاه، تقریباً غیر ممکن و محال است. بنابراین روز به روز به تعداد افراد مخاطب بازی‌های ویدیویی افزوده می‌شود و این در حالی است که تنوع سنی علاقه‌مندان به بازی‌ها نیز گسترش می‌یابد. بازی‌های ویدیویی می‌توانند تأثیرات ویژه‌ای

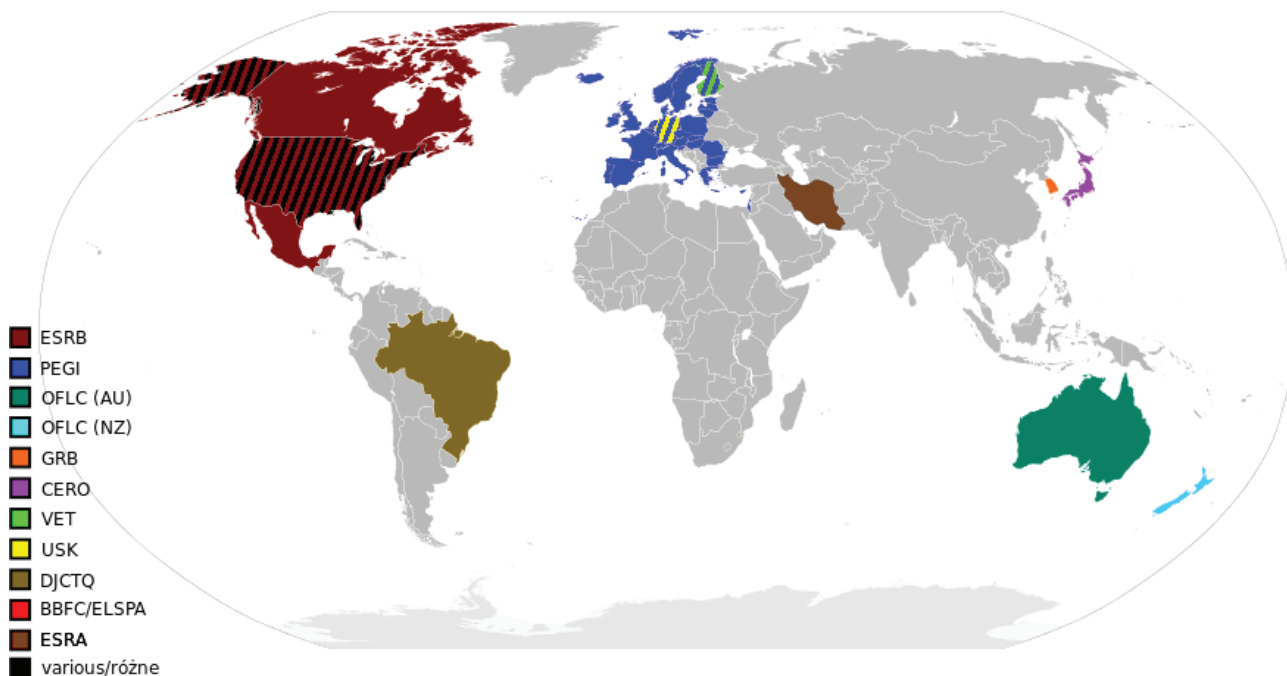
بوده که صاحبان صنعت بازی را تا سالیان سال از ایجاد یک نظام نظارتی و هدایتی بر این گونه تولیدات غافل کرده بود. بدین ترتیب که این کشورها پس از گذشت ۲۰ سال از عمر این پدیده متوجه آثار بهداشتی، روانی، جسمانی، تبعات حقوقی و اجتماعی این صنعت شدند و از ده سال پیش تاکنون سعی بر نظام‌مند نمودن این صنعت کرده‌اند. در این راستا به نظر می‌رسد، ایجاد نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی اعم از وارداتی و تولید داخلی بسیار ضروری است. چرا که این سیستم می‌تواند با پشتوانه قانونی و تبلیغی به خودی خود برای واردکننده، توزیع‌کننده، فروشنده و هم‌چنین مصرف‌کننده بازی بهترین ملاک برای آگاهی باشد.

بنابراین تدوین نظام رده‌بندی بازی‌های ویدیویی، به‌طوری که مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی باشد، امری بسیار ضروری است. بدین ترتیب ما سیستم رده‌بندی نوینی به نام «ESRA» (نظام رده‌بندی اسرا) را راه‌اندازی کردیم. ESRA کلیه بازی‌ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع‌رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می‌دهد.

نقشه‌ای که در زیر نمایش داده شده است، توسط سایت ویکی‌پدیا تهیه گشته که در صفحه معرفی نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی قرار دارد. همان‌طور که در نقشه نیز مشخص بوده، در منطقه خاورمیانه تنها کشوری که دارای این نظام هست، جمهوری اسلامی ایران است.

با توجه به وجود صحنه‌های غیر اخلاقی، خشن، دلهره‌آور و از این قبیل، در بسیاری از بازی‌ها و هم‌چنین نگرانی‌های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده‌ها و مسئولین فرهنگی کشورهای مختلف، کشورها را به تدوین نظام ویژه‌ای برای رده‌بندی بازی‌های ویدیویی وادار کرده است. با تدوین این نظام و داشتن کنترل‌های لازم و ارائه اطلاعات دقیق به خانواده‌ها، می‌توان از صدمات جبران‌ناپذیری که گروه سنی اصلی مخاطب این گونه بازی‌ها، یعنی کودکان و نوجوانان را تهدید می‌کنند، جلوگیری به عمل آورد.

نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی که در کشورهای مختلف تدوین گشته‌اند، تابع قوانین و ارزش‌های فرهنگی، اقتصادی، سیاسی و اجتماعی هر کشور یا منطقه خاصی بوده است. از معتبرترین نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان می‌توان به (ESRB) ویژه ایالات متحده و کانادا، (PEGI) ویژه اتحادیه اروپا (این دو نظام در قسمت قبل معرفی شده‌اند)، (CERO) ویژه ژاپن و آسیای شرقی اشاره کرد. امروزه تمام بازی‌های ویدیویی در کشورهای یاد شده بدون داشتن برچسب ویژه رده سنی مناسب، اجازه توزیع در بازار را نداشته و خانواده و خریداران به‌راحتی می‌توانند با مشاهده این برچسب‌ها، بازی متناسب با خواسته‌های خویش و سن فرزند خود را برای وی تهیه نمایند. آنچه که مسلم است صنعت بازی‌های ویدیویی دارای رشد تصاعدی و روزافزون بوده و این پدیده‌ای است که در دیگر صنایع و تولیدات فرهنگی غرب کم‌تر به چشم می‌خورد. سود سرشار اقتصادی و فرهنگی این گروه از تولیدات، آنچنان قابل توجه



نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان (سایت Wikipedia)

ادامه دارد...

فهرست راجرز با بازی‌های کنشی (Action) شروع

می‌شود. طبق تعریف او، بازی‌هایی که حاصل همکاری حس بینایی و لامسه هستند در این طبقه‌بندی قرار می‌گیرند؛ یعنی اگر قرار است هم‌زمان از دستان و چشمانمان استفاده کنیم، مشغول انجام یک بازی کنشی هستیم. لفظ اکشن بسیار کلی است و خودش زیرمجموعه‌های مختلفی دارد:

کنشی-ماجراجویی (Action-Adventure): بازی مشتمل بر حرکات

مختلف شخصیت اصلی، حل کردن معما، پیدا کردن آیتم‌های کلیدی و انجام ماموریت‌هایی در راستای مسیر داستانی مشخص است. از نمونه‌های شناخته شده‌ی خارجی، مجموعه بازی‌های Tomb Raider و نمونه‌های داخلی بازی گرشاسپ (هر دو نسخه)، «بردیا» و بازی جدید «آرکتوس» (نسخه‌ی iOS هم دارد) هستند.

سکویی (Platformer): تقریباً همه، تجربه‌ی چنین بازی‌هایی را

داریم چرا که بسیار معمول و مرسوم هستند. بازی‌های سکویی آن دسته از تولیدات هستند که در آن شخصیت اصلی با پریدن و جهیدن و حرکاتی که وابسته به جابه‌جایی است به حل معماهای محیطی بازی یا مبارزه با دشمنان می‌پردازد. نمونه خارجی معروف آن، سری بازی‌های Mario و نمونه‌های جدید داخلی بازی‌های «نوروز و شهر شلوغ»، «بینگو دینگو: ازدهای کوچک» (باید شیشه شیر یک بچه ازدها را برایش پیدا کنید) و هم‌چنین «بچه پرو» هستند.

مخفی‌کاری (Stealth): همان‌طور که از نام این دسته معلوم است،

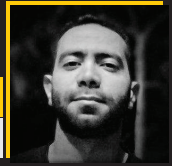
تمرکز این بازی‌ها روی مبارزه‌ی مستقیم با دشمنان نیست و بازیکن مجبور است از راه‌هایی غیر از رودرویی مستقیم، ماموریت‌ها را تمام کند. قوانین حاکم بر بازی به گونه‌ای طراحی شده‌اند که عملاً بازیکن توانایی مبارزه و درگیری با دشمنان را ندارد و ناچار باید از راه‌های غیرمستقیم به اهداف بازی دست پیدا کند. یکی از با سابقه‌ترین و شناخته‌شده‌ترین عناوین این سبک، سری Metal Gear Solid است.

مبارزه‌های (Fighting): مشخصه‌ی اصلی این گونه تولیدات، دامنه‌ی

بالاتر و گسترده‌تر کنترل حرکات شخصیت بازی است. در این سری بازی‌ها، تنوع حرکات بالاست و امکان انجام حرکات ترکیبی (Combo) هم وجود دارد. نمونه بسیار آشنای این گونه بازی Mortal Combat یا همان گمباد خودمان است. در نمونه‌های داخلی هم «خروس جنگی» و «نفس‌کش» در این دسته هستند که البته از نوع مبارزات غیر هم‌زمان حساب می‌شوند.

بزن و بکش (Beat 'em up/ Hack 'n Slash): در این گونه، بازیکن

باید به بالاترین رکورد از بین بردن دشمنان برسد و تمرکز گیم‌پلی روی همین مقوله قرار دارد. از نمونه‌های خاطره‌انگیز، سری بازی‌های شورش (Streets of Rage) هستند، مجموعه‌ای از بازی‌های بزن و بکشی روی کنسول‌های سگا و پی‌اس وان که در حقیقت هیچ ارتباطی به جز این که در یک سبک هستند باهم نداشتند. God of War و Devil May Cry هم در این ژانر ساخته شده‌اند.



علیرضا خزاعی

کارشناسی ارشد ادبیات زبان انگلیسی

سبک‌های مختلف بازی‌ها

گونه، قالب، محتوا

«بازی جدید اومده بکش بکش»، «آقا ماشین سواری جدید رسیده»، «یک بازی تفنگی خریدم»، «فلان بازی رو دیدی؟ استراتژی»، «کسی این بازی جدید رو بازی کرده؟ چه جوریه بازیش؟»

این‌ها من و شما در حال صحبت یا پرس‌وجو کردن در مورد بازی‌های ویدیویی هستیم. ما در هنگام بررسی و انتخاب یک بازی ویدیویی سوالات یا اظهار نظرهایی از این قبیل داریم. چرا؟ چون یک مورد اساسی در انتخاب بازی، گونه یا ژانر آن است. ژانر یا گونه، به تعریف ساده، قالبی است که محتوای بازی درون آن ریخته می‌شود تا به فرم و شکلی خاص و با قوانینی اختصاصی شروع به ارتباط و تعامل با بازیکن کند.

گونه و مباحث مرتبط با آن در هر رسانه‌ای خواص خود را دارد. در مقوله‌ی بازی‌های ویدیویی، گونه‌بندی متأثر از قوانین و مکانیک‌ها و اهداف بازی است، چیزی که ما بیش‌تر به‌عنوان گیم‌پلی با آن آشنا هستیم. به زبان ساده‌تر، این که گونه‌ی بازی چیست به این بستگی دارد که بازیکن باید در آن چه کاری را چگونه انجام دهد. این دقیقاً وجه تمایز بازی‌ها با سایر رسانه‌های بصری-هنری است.

بر این اساس، «اسکات راجرز» (Scott Rogers) به‌عنوان یک نویسنده با سابقه در زمینه مطالب مرتبط با بازی‌سازی و صنعت بازی‌های ویدیویی، اقدام به دسته‌بندی کلی آن‌ها کرده است. راجرز در یکی از کتاب‌هایش با نام «Level Up - 2010»، عمومی‌ترین و مهم‌ترین گونه‌ها را توضیح می‌دهد. لیستی که در این متن برای شما حاضر کرده‌ایم بر اساس اطلاعات این کتاب و سایر منابع مرتبط با بازی‌های ویدیویی است.

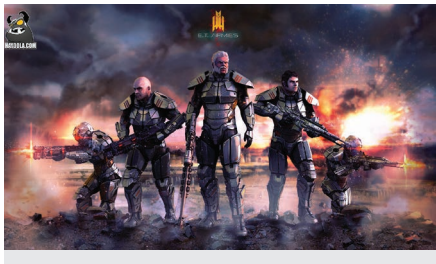


اسکات راجرز



راجرز صحبتش را با بازی‌های سبک تیراندازی (Shooter) ادامه می‌دهد و به‌عنوان توضیح می‌نویسد:

محصولاتی که بر پایه تیراندازی به سمت دشمن طراحی شده‌اند، سرعت عمل و عکس‌العمل در آن‌ها بالاست و هیجانی هستند. این دسته هم شامل طبقه‌بندی‌ای به شکل زیر است:



تیراندازی اول شخص (FPS): بازی تیراندازی با نمای دوربین از نگاه بازیکن. Call of Duty یکی از نمونه‌های بسیار قوی این سبک است. اما در بین کارهای داخلی، «کوهستان سرد» و «ارتش‌های فرازمینی» را می‌توان از تولیدات قابل قبول برشمرد.



بکش بکش (Shoot 'em Up): بازیکن باید با استفاده از سلاح‌هایی که در اختیار دارد تا می‌تواند دشمنانش را ناکار کند. در بازی‌های بکش بکش (به ویژه کلاسیک‌ها) بازیکن در محلی ثابت قرار دارد و توانایی حرکت، محدود به چرخاندن دوربین است. جالب اینجاست که بازی‌های این ژانر ممکن است گیم‌ر را در نقش یک تانک یا یک سفینه فضایی وارد بازی کنند. سری Metal Slug را خیلی‌ها تجربه کرده‌ایم (اگر ببینید یادتان می‌آید). گذشته از بازی‌های فرنگی، «مدافع پارسه» و «۴۸ درجه شرقی» از عناوین تولید داخل در این سبک هستند.

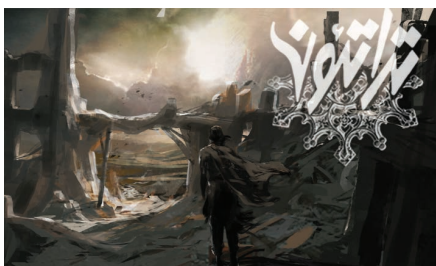


تیراندازی سوم شخص (TPS): تیراندازی با نمای دوربین کمی عقب‌تر از شخصیت بازی یا به اصطلاح نمای پشت سر. این نمای دوربین دید بازتری به بازیکن می‌دهد اما تاثیری روی اصل ژانر ندارد. سری GTA و بازی ایرانی «شبرگرد: طلوع تاریکی» برای رایانه‌های شخصی، از این مدل هستند.

دسته بعدی که راجرز درباره‌ی آن توضیح می‌دهد، سبک ماجرای (Adventure) است. بازی‌های ماجرای بر پایه حل معما و جمع‌آوری آیتم بنا شده‌اند و یکی از عناصر اصلی در آن‌ها مدیریت کوله‌پشتی یا همان Inventory است. چهار دسته‌ای که برای طبقه‌بندی این بازی‌ها نام می‌برد به این ترتیب هستند:

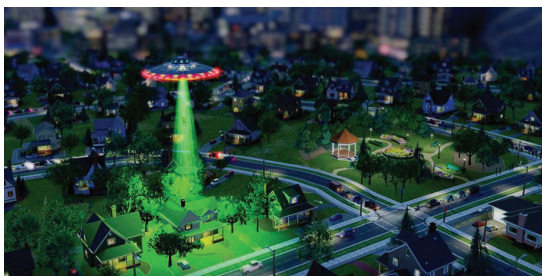


ماجرایی گرافیکی (Point & Click/Graphic Adventure): تولیداتی که تنها رابط کاربری آن‌ها موشواره (یا در مورد تلفن‌های هوشمند، صفحه لمسی) است و باید با استفاده از حرکات موشواره و کلیک کردن روی نقاط مختلف به اهداف بازی دست پیدا کنید. بازی Syberia و کلیه بازی‌هایی که تحت عنوان Hidden Object تولید می‌شوند در این گونه قرار می‌گیرند: مثلاً بازی ایرانی «شهرزاد» که روی سیستم عامل اندروید عرضه شده است.



نقش-آفرینی (RPG): بازی‌هایی که گیم‌ر باید از میان دسته‌های مختلف، یک شخصیت را انتخاب کند و در طول بازی با مبارزه و فتح و جمع‌آوری غنیمت به ارتقای مهارت‌های شخصیتش مشغول باشد. بازی‌های نقش-آفرینی جزو پرکارترین، سخت‌ترین و طولانی‌ترین تولیدات بازار هستند. معمولاً خط داستانی نسبتاً طولانی و عمیقی دارند. به‌طور کل، شرکت‌های بازی‌سازی با ساخت یک بازی نقش-آفرینی خوب، نام خود را در تاریخ این صنعت ماندگار می‌کنند. بازی The Witcher بسیار قوی در این ژانر است. بازی‌های «تراتون» و «شیردل» هم جدیدترین عنوان‌های نقش-آفرینی در بین تولیدات داخلی هستند.





بازی‌های سبک ساخت و ساز و مدیریت مثل سری Sim City.

بازیکن در قالب یک خالق یا یک شهردار یا یک مزرعه‌دار وارد بازی می‌شود. به‌طور معمول نمای دوربین در این بازی‌ها ایزومتریک است؛ یعنی دوربین از جایی بالای زمین ولی با زاویه‌ای ۳۵ تا ۵۰ درجه‌ای نسبت به افق قرار دارد. داستان خیلی عمیقی در این بازی‌ها پیدا نمی‌شود و در حقیقت لذت این سبک در قدرت خلق و خلاقیتی است که در اختیار گیرم قرار می‌دهد.



بازی‌های شبیه‌سازی زندگی مثل سری The Sims.

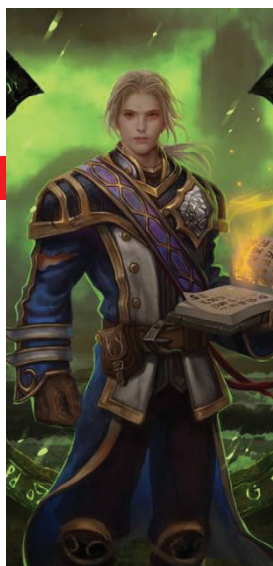
احتمالاً اسم بازی Sims را شنیده‌اید و شاید آن را تجربه کرده باشید. این دسته از محصولات که البته نمونه‌های محدودی دارند، بر پایه شبیه‌سازی زندگی روزمره اما به صورت آرکید هستند؛ به این معنی که قرار نیست در این بازی‌ها تمام فعالیت‌های لازم برای یک زندگی واقعی را انجام دهید. جالبی و جذابیت این دسته در این است که به بازیکن اجازه می‌دهد، مسیر زندگی شخصیتش را خودش انتخاب کند و به دلخواه خودش در آن مسیر پیش برود.



بازی‌های موسیقیایی اریتمیک مثل Guitar Hero و Rock Band.

تولیداتی بسیار جذاب و هیجانی که بازیکن را به جای یک نوازنده یا خواننده در یک گروه موسیقی (معمولاً راک) یا به‌عنوان یک هنرمند در یک گروه رقص قرار می‌دهند. هدف این بازی‌ها پاسخگویی (Response) بازیکن به ریتم و موسیقی است. اوایل، این بازی‌ها را با دسته (Gamepad) یا صفحه کلید انجام می‌دادیم؛ تا این که چند سال پیش گیتار و درام و کمی بعد انواع دوربین‌های حرکتی هم برای بازی تولید شد. (جای این دسته بازی‌ها در میان تولیدات داخلی واقعا خالی است).

نقش - آفرینی آنلاین (MMORPG):



بازی‌هایی که هم‌زمان تعداد زیادی کاربر در حال بازی کردن در نقشه‌های آن هستند و سعی می‌کنند مبارزات تن به تن یا حمله‌های گروهی داشته باشند. فضاها معمولاً مربوط به زمان‌های اساطیری یا دنیاهای موازی در قرون وسطی هستند که امکان استفاده از جادو و معجون‌های متفاوت را به بازیکنان می‌دهد. تنوع مأموریت و دشمن در این بازی‌ها بسیار بالاست و سازندگان این سبک بازی‌ها، با ارائه‌ی بسته‌های الحاقی و به‌روزرسانی‌های مکرر، این تنوع را بیش‌تر می‌کنند. World of Warcraft قدیمی‌ترین و از جمله موفق‌ترین محصولات این زیرمجموعه است.

در حال حاضر نسخه‌ی آنلاین بازی Skyrim، یکی از جدیدترین نقش - آفرینی‌های آنلاین بازار است.

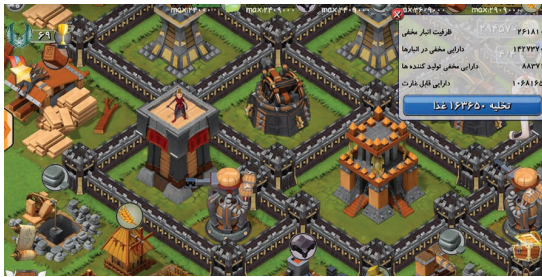
ترسناک / بقا (Survival/Horror):

در این دسته، بازیکن باید با کمبود امکانات و شرایط سخت زنده ماندن دست و پنجه نرم کند. ممکن است شرایط، ترسناک و هول‌انگیز باشد یا غیرطبیعی و سخت. مثال معروف این گروه، سری Resident Evil است. البته این روزها سبک بقا شکل‌های بسیار متنوعی پیدا کرده و تعداد زیادی از بازی‌ها را شامل می‌شود. مولفه‌های بقا، مثل کم بودن مهمات، محدودیت زمانی، نیاز به دارو یا غذا، نیاز به منابع، ساخت و ساز از ابعاد کوچک تا بزرگ و ... راه خود را به سایر بازی‌ها پیدا کرده‌اند. حتی بازی‌های آنلاین هم اخیراً از این خصوصیات استفاده می‌کنند.

Metroidvania:

این سبک که اسمش ترکیب اسم دو بازی Metroid و است نوعی بازی نقش - آفرینی - ماجراجویی است که به‌خاطر وجود چند مشخصه و به‌خاطر پرطرفدار بودن، یک گونه‌ی تقریباً مستقل به حساب می‌آید. اول این که تولیدات مترویدی روند پیشروی خطی ندارند؛ یعنی بازیکن برای رفتن به سطوح و مراحل بالاتر ممکن است پشت یک دروازه گیر کند که برای باز کردن آن مجبور است دوباره به جایی در نقشه برود تا مأموریت جدیدی انجام دهد و سپس مجوز عبور از آن دروازه را به دست بیاورد. دوم این که مسلماً پشت هر در و دروازه‌ی بزرگ، یک غول (Boss) منتظر بازیکن خواهد بود. بدون غول و غول‌آخر، یک بازی مترویدی نخواهد بود.





Strategy: تولیدات گونه استراتژی که نیاز به صبر و حوصله و برنامه‌ریزی و نقشه کشیدن دارند و بازیکن در قالب یک شبه خدا در محیط بازی قرار می‌گیرد. این‌جا هم زاویه دوربین ایزومتریک است تا گیم‌ر بتواند به تمام نقاط نقشه اشراف داشته باشد. به‌طور معمول تمرکز گیم‌پلی روی فتوحات و پیروزی در جنگ‌های میدانی است. قبل‌تر، این بازی‌ها محدود به فضاهای قرون وسطایی یا دنیاهای موازی قدیمی بودند؛ اما چند سالی است که جنگ‌های معاصر و حتی جنگ‌های آینده هم زمینه ساخت بازی‌های استراتژیک شده‌اند. نمونه خارجی فراوان هست اما از عنوان‌های استراتژی ایرانی می‌شود به «قلمرو فرماندهی»، «زاراوان» و عصر پادشاهان اشاره کرد.

Real-time strategy: یک مدل از بازی‌های استراتژیک به نام بازی برخط یا آن‌لاین خیلی مورد استقبال گیم‌رها قرار دارد. این گونه که با عنوان Real-time strategy شناخته می‌شود روی سرعت تصمیم‌گیری و عملی کردن تصمیم، متمرکز است. بازیکنان به‌صورت زنده و هم‌زمان در حال بازی کردن هستند و علاوه بر این که باید بدانند با چه روشی به پیروزی برسند، باید بتوانند سریع عمل کنند تا موفق شوند. نمونه‌ای که خیلی از ما ممکن است آن را تجربه کرده باشیم بازی Warcraft است که قدیم‌تر آن را Dota می‌گفتیم. البته به‌طور خیلی دقیق، Dota نوعی MOBA به حساب می‌آید. MOBA یعنی بازی‌ای که گیم‌ر یک قهرمان (Hero) را کنترل کرده و سایر اعضای تیمش را کامپیوتر اداره می‌کند.



دسته‌ای دیگر از این بازی‌ها با نام 4X شناخته می‌شوند. عدد ۴ نشانگر چهار هدف کلی بازی هستند: اکتشاف، گسترش، استخراج یا بهره‌برداری و نهایتاً از بین بردن. معمولاً برای این دسته بازی Civilization را مثال می‌زنند، اما بسیاری از بازی‌های استراتژی به این شکل و ترتیب هستند.

قلعه یا Tower Defense: از انواع شناخته شده دیگر می‌توانیم از دفاع از قلعه یا Tower Defense نام ببریم. یک قلعه دارید و هزاران دشمن که توسط کامپیوتر اداره می‌شوند؛ از زمین و آسمان به شما حمله خواهد شد و وظیفه شما حفظ قلعه تا زمانی مشخص یا تا از بین بردن همه‌ی دشمنان در آن مرحله است. مثل بازی Plants vs. Zombies و جاده‌های نبرد.

بازی‌های گروهی (Party) که طراحی شده‌اند تا چندین نفر هم‌زمان باهم یک سری رقابت‌ها و چالش‌های کوتاه (معمولاً به‌صورت آفلاین و در یک مکان) داشته باشند. مثلاً یک نمونه Buzz! است. اما خیلی بازی‌ها را می‌توانید به این سبک بازی کنید. حداقل ما که تا قبل از آمدن اینترنت همه بازی‌ها را به همین سبک تجربه می‌کردیم.



بازی‌های معمایی/پازلی که در حقیقت بر پایه‌ی محاسبات منطقی یا تکمیل شکل و الگو هستند. این دسته بسیار گسترده است و عناوین بسیار زیادی مثل Tetris یا بازی‌های به اصطلاح سه-به-سه قطار را شامل می‌شوند.



بازی‌های ورزشی/شبیه‌ساز ورزش مثل Pro Evolution Soccer، FIFA، Madden، NBA2K و ... ورزش‌های زیادی توسط شرکت‌های بازی‌سازی برای تولید بازی انتخاب شده‌اند که البته هیچ کدام به اندازه شبیه‌سازهای فوتبال اقبال نداشته‌اند. یک نمونه اندرویدی ایرانی هم به نام «کات» روی کافه بازار قرار دارد که در آن باید با ضربه‌های ایستگاهی در زمین چمن گل بزنید و امتیاز جمع کنید.



جالب است بدانیم که بازی‌های کارتی هم زیرمجموعه گونه استراتژیک هستند. بازی‌های کارتی ابتدا به‌عنوان مینی‌گیم در بازی‌های بزرگ‌تر معرفی شدند. مثلاً در بازی The Witcher می‌توانستیم با یک شخصیت غیرقابل بازی (NPC) تجربه کنیم. اما در سال‌های اخیر این تولیدات یک سبک مستقل تشکیل داده‌اند و شرکت‌های زیادی در حال تولید و عرضه این نوع محصولات هستند. به‌ویژه این که بازی‌های کارتی دارای پیچیدگی‌های گرافیکی نیستند و برای اکثر پلتفرم‌های دستی، مثل تلفن‌های هوشمند و تبلت‌ها، قابل عرضه‌اند.



رمان افیلم تعاملی یا Real-time 3D: این سبک نوعی خاص در صنعت بازی است. اولین مدل‌های این سبک، مجموعه‌ای از تصاویر و فیلم‌های از پیش تولید یا رندر شده بودند که بازیکن فقط می‌توانست بعضی از صحنه‌ها را با انتخاب خود پیش ببرد. آن زمان بازی‌ها دارای قسمت‌های قابل بازی و غیرقابل بازی یا به اصطلاح Cut-Scene بودند. همان چیزی است که در ایران به آن «دموی بین بازی» می‌گفتیم. این گونه بازی‌ها در حقیقت یک دموی طولانی بودند که در این بین، بازیکن می‌توانست با فشردن یک سری کلیدها (Quick Time Event) تأثیراتی روی روند داستان داشته باشد. بعدها که تکنولوژی پیشرفت کرد این گونه، جای خود را به بازی‌های زنده یا همان Real-time داد. بازی‌های سه‌بعدی و کاملاً تعاملی که حیطه انتخاب و حرکات بازیکن را بسیار گسترش دادند و تمرکز بازی را به سمت قدرت انتخاب و عواقب تصمیم‌گیری‌های گیمر بردند. «دیوید کیچ» یکی از کارگردان‌هایی بود که این سبک را در صنعت بازی‌های ویدیویی به درجه‌ای رفیع رساند. از نمونه‌های این سبک می‌توان Heavy Rain، Shenmue و جدیدترین عنوان یعنی Detroit: Become Human را نام برد.



شبیه‌سازی وسایل نقلیه و رانندگی: بازی‌های رانندگی اتومبیل و قایق و موتور یا هدایت تانک و هواپیما در این دسته هستند. ماموریت‌ها در این بازی‌ها بر اساس رانندگی و مرتبط با سرعت و دقت طراحی شده‌اند. تولیدات شبیه‌سازی رانندگی به دو دسته کلی آرکید و واقعی تقسیم می‌شوند؛ بازی‌های آرکید متمرکز روی لذت رانندگی در شرایط غیر واقعی بوده و شبیه‌سازهای واقعی (مثل بازی Grid) به‌دنبال ایجاد تجربه‌ای هرچه واقعی‌تر از رانندگی هستند. جدیدترین نمونه‌ی آرکید، بازی The Crew 2 است که هواپیمای ملخی و قایق را هم به لیست وسایل نقلیه خود اضافه کرده است. در مورد داخلی‌ها، «شتاب در شهر ۲» و «جی تی: کلوپ سرعت» تجارب نسبتاً موفقی در این سبک هستند. تصور کنید که با یک پراید مدل ۹۰ باید مسابقه بدهید.



دو قسمت پایین را با لبخند بخوانید!

بازی‌های بی‌اهمیت (ترجمه مستقیم Trivia): از بازیکن سوال می‌شود و باید در زمان مشخص به آن جواب دهد. بازی‌هایی که با پیشوند Quiz ساخته می‌شوند مثل Quiz of Kings یا Quiz Bomby از این دسته هستند.

بازی‌های الکی پلکی (ترجمه مستقیم Idle Gaming): این محصولات از شما به‌عنوان گیمر چیز زیادی نمی‌خواهند. کارهایی مثل کلیک‌های پشت سر هم یا کشیدن یک کاراکتر به چپ و راست و اهداف ساده‌ای از این قبیل تمام آن چیزی است که در بازی با آن روبه‌رو خواهید شد. البته این دسته بسیار جذاب و پرطرفدار هستند و روی تلفن‌های هوشمند غوغا می‌کنند و همین بازی‌ها باعث شده خیلی‌ها خودشان را «گیمر» به شمار بیاورند. (لبخند!)



مقاله سبک‌های مختلف بازی‌ها

سبک مستقل بدهیم تقریباً شدنی نیست؛ اما به‌طور کلی بازی‌های Indie یا مستقل دارای سادگی‌های ظاهری هستند و بیش‌تر روی ایده‌های خلاقانه یا طراحی‌های هنری خود مانور می‌دهند.

کلمه‌ی بعدی Sandbox است. جدیداً در خیلی از مقاله‌ها این کلمه را می‌بینیم. بازی‌های Sandbox آن دسته از محصولات هستند که دارای نقشه‌های جهان باز، داستان طولانی، ماموریت‌های مختلف و آزادی نسبی در انتخاب روش رسیدن به اهداف هستند. نمونه‌هایی مثل سری GTA یا Fallout از عناوین سندباکس هستند. سندباکس عبارتی است که قابل بسط به بسیاری از گونه‌ها، حتی برخی عناوین استراتژیک است. بازی‌های سندباکسی خیلی غنی هستند، چون کاراکترها و ماموریت‌های زیادی لازم دارند تا جهان بازی را کامل پوشش بدهند و تجربه‌ای هرچه واقعی‌تر را برای مخاطب خلق کنند.

اما آخرین عبارت معروف که روز به روز استفاده و تکرار آن بیش‌تر می‌شود چیزی نیست جز Battle Royale. همه جا این عبارت به گوش می‌رسد. بازی‌های بتل رویال، آنلاین گروهی هستند. اولین و مهم‌ترین خصوصیت یک بتل رویال، نقشه بازی است؛ از لحظه‌ای که پای بازیکن به زمین می‌رسد، نقشه شروع به کوچک شدن می‌کند. اگر تجربه بازی‌های آنلاین تفنگی را داشته باشید، می‌دانید که تمام مدت باید در نقشه در حال شکار کردن سایر بازیکن‌ها یا فرار از دستشان باشید. حالا تصور کنید که هم‌زمان باید حواستان به نقشه‌ای که هر لحظه کوچک‌تر می‌شود هم باشد و در عین حال به دنبال سلاح و اقلام کاربردی جدید هم بگردید؛ این یعنی بتل رویال. نمونه این دسته هم PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS است که به اختصار PUBG خوانده می‌شود. بد نیست بدانید که بیش از ۳۰ میلیون نفر در سرورهای پابجی ثبت‌نام کرده‌اند. باز هم بد نیست بدانید که پابجی برای اندروید به‌صورت رایگان عرضه شده است.

صحبت از گونه و سبک را با یادآوری چند نکته به شما خواننده عزیز جمع می‌کنیم. گونه‌ها، با این که نسبتاً شامل تعاریف مشخصی هستند، اما حدود و مرزهای مطلق ندارند. در همین نوشته اگر دقت کرده باشید، برخی سبک‌ها در تعریف باهم، هم‌پوشانی دارند. از طرف دیگر، معمولاً بازی‌ها، به‌ویژه در زمان حال، یک سبک خالص ندارند؛ ترکیبی از چند سبک هستند، اما به لحاظ این که مشخصات و ویژگی‌های یک سبک در آن‌ها بیش‌تر است در یک دسته‌بندی خاص قرار می‌گیرند.

نکته دیگر این که ممکن است در منابع مختلف، دسته‌بندی‌های مختلفی پیدا کنید. مثلاً ممکن است در یک مقاله، زیرمجموعه‌های بازی‌های کنشی با مقاله‌ای دیگر تفاوت داشته باشند. این موضوع خودش اثباتی است بر غیر مطلق بودن تعاریف و غیر مطلق بودن سبک‌بندی در صنعت بازی‌های ویدیویی.

آخرین مطلب، این که ترجمه عناوین و دسته‌بندی‌ها شخصی و سلیقه‌ای و کاملاً قابل نقد هستند. پس اگر مایل بودید، نظرات و نکات خودتان را در این مورد یا موارد کلی مربوط به سبک و گونه از طریق ایمیل با ما در میان بگذارید.

ژانری که بسیار در تعریف، شبیه به بازی‌های الکی پلکی بوده، Casual است.

Casual یا ساده، متمرکز بر مکانیک‌های ساده هستند. دقت کنید، لغت کلیدی اینجا «مکانیک» است. بازی قوانین ساده‌ای دارد، تلاش زیادی از بازیکن نمی‌خواهد و برای انجام دادن در زمان‌های کوتاه مناسب است. شاید باورتان نشود اما Call of Duty نوعی بازی ساده است (به ویژه روی درجه سختی Easy). پس دقت کنیم که بازی‌های ساده با سایر بازی‌های مینی‌مال متفاوت هستند.

Exer: با نوآوری‌هایی که شرکت نینتندو در ارائه محصولات حرکتی داشت،

سبک Exer که مخفف کلمه Exercise بود، متولد شد. بازی‌هایی تولید شدند که نقش یک مربی ورزشی یا هنری را داشتند و هدف بازی این بود که بازیکن به حداکثر تطابق حرکتی با مربی مجازی برسد. تعدادی از این بازی‌ها بدون وسایل حرکتی هم قابل اجرا هستند که البته در این حالت عملاً فلسفه‌ی بازی دگرگون خواهد شد.



آخرین دسته‌بندی این نوشته مربوط به بازی‌های آموزشی و جدی است.

هدف در این دسته تولیدات این است که بازیکن چیزی را یاد بگیرد یا یک موقعیت واقعی را تجربه و تکرار کند. مثلاً شبیه‌سازهای پروازی که استودیوی مایکروسافت تولید کرده است برای آموزش خلبان‌ها به کار می‌رود. تعدادی از بازی‌سازان داخلی هم سعی کرده‌اند چنین محصولاتی را تولید کنند.

در کنار همه‌ی این موارد، یک سری اصطلاحات هستند که بسیار در رابطه با گونه‌ها و دسته‌بندی بازی‌های ویدیویی استفاده می‌شوند. دانستن بیش‌تر در مورد این عبارات، کمک زیادی به ما می‌کند تا بهتر و علمی‌تر بازی‌ها را دسته‌بندی کنیم.

یکی از این‌ها کلمه Indie است؛ در ابتدا مخفف کلمه Independent بود اما در حال حاضر و پس از تغییر شکل به‌عنوان کلمه‌ای مستقل در مباحث مربوط به فرهنگ و هنر استفاده می‌شود. Indie محصولی است که وابسته به شرکت‌ها و موسسات سرشناس در یک صنعت نیست. با این که عملاً ربطی بین مستقل یا غیر مستقل بودن یک محصول و گونه‌ی آن وجود ندارد، اما در دسته‌بندی بر اساس ژانر از این کلمه استفاده می‌شود؛ چرا که بازی‌های مستقل که معمولاً توسط تیم‌های چند نفره یا تک نفره ساخته می‌شوند یک سری خصوصیات مشترک دارند، برای همین آن‌ها را در دسته‌بندی «مستقل» قرار می‌دهند. این که بخواهیم توضیح شفافی در مورد



سید جواد وثوق حسینی

کارشناسی ارشد آموزش زبان

چقدر می‌گیری بازی کنی!

پیدا کردن شغل مناسب برای هر انسان امروزی مسئله‌ای مهم و قابل توجه است. شغل، به‌عنوان منبع درآمد، یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های افرادی است که می‌خواهند مستقل زندگی کنند. از سوی دیگر مسائل مربوط به نوع و چگونگی شغل نیز گسترده بوده و جای بحث و بررسی دارد. با گذر زمان و با توجه به پیشرفت‌ها و تغییرات صورت گرفته در زندگی انسان، همواره یک‌سری از مشاغل از رده خارج شده و هم‌زمان با آن، انواعی دیگر وارد عرصه می‌شوند. معمولاً وقتی که می‌خواهیم شغلی را انتخاب کنیم به میزان درآمد، علاقه‌مندی خود و نیز شرایط آن توجه می‌کنیم. در میان مشاغل مختلف، انواعی وجود دارند که عجیب به‌نظر رسیده و به مشاغل نامتعارف معروف هستند. مثلاً در زمین‌های بازی گلف، افرادی به کار گماشته می‌شوند که وظیفه‌ی آن‌ها تنها جمع‌آوری توپ‌های گلف است، یا این‌که در مرغداری‌ها شغل گروهی از افراد تفکیک جوجه‌های نر و ماده از یک‌دیگر است. آزمون‌گر (Tester) غذای حیوانات خانگی و آزمون‌گر بو برای اثر بخشی محصولات بهداشتی از دیگر مشاغل نامتعارف به‌شمار می‌روند. بازی‌های ویدیویی با عمری حدود شصت سال، از پدیده‌هایی محسوب می‌شود که فرصت‌های شغلی بسیاری را برای علاقه‌مندان فراهم کرده است. در مرحله‌ی ساخت بازی، مشاغلی مانند طراح بازی، برنامه‌نویس، آهنگساز، و طراح صدا وجود دارند. علاوه بر این در مرحله فروش و تبلیغات یک بازی نیز به یک‌سری از افراد متخصص نیاز است. در میان این مشاغل، یک شغل نامتعارف در مرحله ساخت بازی وجود دارد؛ البته می‌توان آن را به‌عنوان آزمون نهایی و کنترل کیفی محصول تولید شده در نظر گرفت. آزمون‌گر بازی!

گزارش کرده تا برطرف‌شان سازند. ممکن است برای یک بازی، گروهی از آزمون‌گرها به کار گمارده شده و هر کدام بخشی از بازی را مورد بررسی قرار دهند. بازی‌هایی که به‌صورت چند نفره و تحت شبکه اجرا می‌شوند از آن دسته مواردی هستند که حتماً باید گروهی از تسترها آن را بررسی کنند.

آیا شخص آزمون‌گر باید مهارت‌ها و مدارج علمی خاصی داشته باشد؟

بسته به نظر کارفرما و سازنده‌ی بازی، آزمون‌گر بازی باید دارای مهارت‌هایی در زمینه‌ی توسعه نرم‌افزار، برنامه‌نویسی و یا حوزه‌های مربوط به علوم رایانه باشد. علاوه بر این موارد، داشتن مدرک در زمینه کنترل کیفی نیز توصیه می‌شود.

آیا شغل تست بازی‌ها جای پیشرفت دارد؟

البته. آزمون‌گرهای بازی می‌توانند در مدت کوتاهی تجربه‌های بسیاری از فرآیند ساخت بازی به‌دست آورده و بعدها خود جزو تیم سازندگان بازی بشوند. هم‌چنین سابقه کاری شخص آزمون‌گر در افزایش درآمد وی موثر خواهد بود.

آیا آزمون بازی درآمد خوبی دارد؟

آمارها در رابطه با میزان درآمد آزمون‌گرهای بازی متفاوت هستند. در بسیاری از موارد، تسترهای بازی درآمد قابل توجهی ندارند و حتی گاهی تست بازی را به‌صورت داوطلبانه و بدون دستمزد (مانند اکثر تسترهای بازی‌های ایرانی) انجام می‌دهند. در هر صورت مهم است که بدانیم فرد داوطلب برای آزمون کیفی بازی عضو یک گروه بازی‌سازی می‌شود. در این گروه بستر مناسب برای آشنایی با پروسه ساخت یک بازی فراهم شده و فرد می‌تواند بعدها به‌عنوان یک بازی‌ساز باتجربه در رتبه‌های بالاتر شغلی فعالیت کند.

حفظ اسرار مربوط به نوع و چگونگی بازی قبل از انتشار رسمی، از جمله مواردی است که یک آزمون‌گر بازی باید آن را رعایت کند. در نهایت آنچه که از یک تستر بازی انتظار می‌رود این است که دایره وسیعی از اقدامات مختلف را با صبر و دقت بسیار در بازی انجام دهد تا نواقص و اشکالات مربوط به بازی آشکار شوند. و این یعنی انجام روزانه بازی برای هدفی به جز سرگرمی و تفریح!



آزمون‌گر یا تستر بازی چه کسی است؟

آزمون‌گر بازی شخصی است که در طی ساعات‌های متمادی بارها و بارها دست به انجام یک بازی زده و تمام مسیرها و شیوه‌های موجود در بازی را امتحان می‌کند. این رویه معمولاً در مرحله پیش از انتشار نهایی بازی یا همان مرحله بتا صورت می‌گیرد. آزمون‌گر بازی پس از انجام و بررسی بازی متوجه اشکالات نرم‌افزاری بازی شده و آن‌ها را به سازندگان

 @GAMEOVERMAG



تیم او

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



Scan me

فرصت
شغلی

آموزش

رویداد

تریلر

اخبار



سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ایران



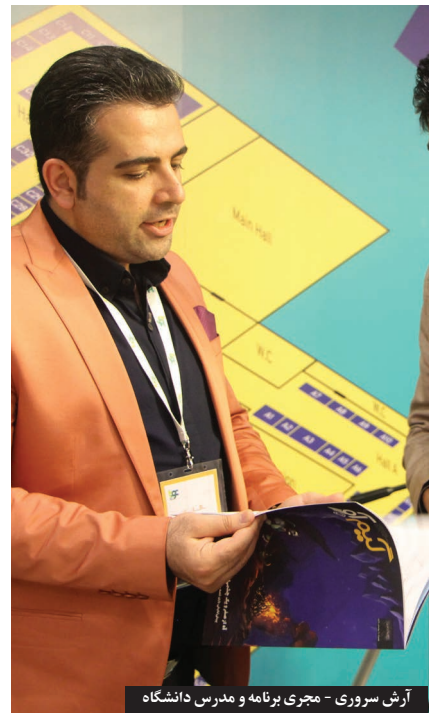
نجمه طاهایی - طراح کاراکتر و موشن کمپیک بازی



مهدی بهرامی - بازی ساز بازی فرش و انگاره



حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



آرش سروری - مجری برنامه و مدرس دانشگاه



همراه با کاروان رسانه پردازان فردوسی و گیم آور



نشریه گیم آور - معرف حضور

حامیان این شماره



بنیاد ملی بازی‌های
رایانه‌ای



وبسایت میهن دانلود



وبسایت پردیس گیم



وبسایت سافت ۹۸



وبسایت گیم لایو



وبسایت بازینامه



نرم‌افزار فیدیبو



وبسایت دنیای بازی



نرم‌افزار طاغچه



وبسایت گیم نیوز



نرم‌افزار کاجستان



نرم‌افزار کتابراه

دعوت به همکاری

زمینه‌های عمومی، شامل: ترجمه
تعهدات و شرایط لازم:

۱. متعهد بودن به زمان نهایی ارسال مطالب
۲. آشنایی با بازی‌های ایرانی و غیر ایرانی
۳. آشنایی خوب با اصول نگارشی
۴. تسلط کافی به زبان انگلیسی برای بخش بازی‌های
غیر ایرانی و ترجمه
۵. داشتن روحیه و تمایل به کار

نشریه گیم آور اولین نشریه چاپی، علمی و تخصصی
دانشگاهی گیم کشور به صاحب امتیازی انجمن علمی
گیم دانشگاه فردوسی، از کلیه استادان و دانشجویان و
علاقه‌مندان که تمایل به همکاری در این نشریه را
دارند، دعوت به عمل می‌آورد.
موضوعات پیشنهادی شورای سیاست‌گذاری:

زمینه‌های تخصصی، شامل:
آموزش بازی‌سازی، سخت‌افزار، مقاله علمی-پژوهشی

در صورت دارا بودن شرایط مذکور، جهت اعلام آمادگی، با ایمیل زیر در تماس باشید:

gameover@rpfc.ir



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

گیم‌آر