

# بازینه

ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی

شماره دهم | آذر ماه ۱۳۹۵

اولین نگاه به بازی «برای افتخار» جدیدترین اثر در حال ساخت یوبی سافت

آشنایی با موتور  
Game Maker: Studio

## در جستجوی افتخار

۶۲

صفحه | به همراه آگهی

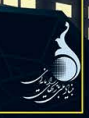
نگاهی به فیلم‌های  
در حال ساخت از روی بازی

## + پنج عنصر اصلی داستان گویی تعاملی

در سال‌های اخیر همیشه این حس را داشتیم که نقش داستان در بازی‌های ویدئویی به خوبی اجرا نمی‌شود و مشکل اصلی در داستان‌نویسی، کاراکترها یا تم بازی نیست، مشکل در روایت کلی داستان است. همیشه عاملی مانع از این می‌شود که حس کنیم داریم یک داستان واقعی را تجربه می‌کنیم. بعد از صرف کمی وقت به لیستی از پنج عنصر اصلی رسیدیم که فکر می‌کنیم برای روایت داستان در بازی ضروری‌اند.



ششمین 6TH  
جشنواره  
بازارهای  
رایانه ای  
تهران  
پنج اسفند  
TEHRAN  
VIDEO  
GAME ۱۳۹۵  
FESTIVAL



# به سوی بازی سازی

انستیتوی ملی بازی سازی با همکاری دانشگاه علم و صنعت برگزار می کند:

## دوره آموزش مجازی (آنلاین) بازی سازی



طراحی بازی



هنری



فنی

مزایای ویژه برای شرکت کنندگان:

- ارائه آموزش و پشتیبانی توسط برترین اساتید و بازی سازان کشور
- صدور گواهینامه معتبر توسط انستیتو ملی بازی سازی و مرکز آموزش های آزاد دانشگاه علم و صنعت
- اولویت در استفاده از مرکز رشد بازی سازی انستیتو
- تخفیف ویژه دوره ها و کلاس ها و رویدادهایی که انستیتوی ملی بازی سازی برگزار می شود.



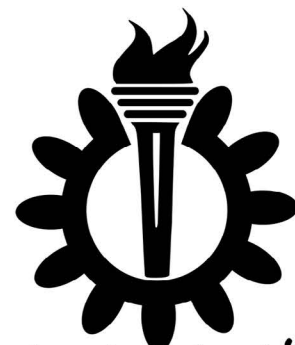
۰۲۱ - ۸۸۳۰۵۹۰۴

۰۲۱ - ۸۸۳۰۵۹۰۵

[www.irangdi.ir](http://www.irangdi.ir)



انستیتو  
مللی  
بازی سازی



دانشگاه علم و صنعت ایران



# بازینامه

صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی

سردبیر: آرش فریدی

طراح جلد و صفحه‌آرا: آرمان محمودی

تحریریه: ارکین زاهدی، میلاد رامهریزی، امین نخعی،

محمدامین برمکی، میثم جوکار، سعید زعفرانی،

احسان موسوی، امیرحسین کرمی، علی خانعلی‌لو،

سید مجتبی محمودی، مسعود آذرباد، علیرضا مرادی،

فائزه خمیرانی، حسین جوان‌رای و آرمین احمدی

با تشکر از مسعود تیموری، امیرحسین والی، طنناز

کمندی و تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری

کردند.

مسئول روابط عمومی: میلاد رامهریزی

مسئول تبلیغات: امیرحسین کرمی

مدیر وب‌سایت: حسام پورغلامعلی

وب‌سایت: [www.bazinameh.org](http://www.bazinameh.org)

پست الکترونیک: [info@bazinameh.org](mailto:info@bazinameh.org)

• تمام حقوق مادی و معنوی نزد "بازینامه" محفوظ است.

• لطفا مطالب و نامه‌های خود را تایپ شده و به پست الکترونیکی مجله ارسال کنید.

• مقالات منتشر شده در مجله، بیانگر نظرات نویسندگان است و نظر "بازینامه" به شمار نمی‌آید.

• "بازینامه" در ویرایش مطالب ارسالی آزاد است.

• هرگونه برداشت و نقل از مطالب درج شده در

"بازینامه" به هر شکل و تحت هر عنوانی، صرفاً با

اجازه کتبی از "بازینامه" امکان پذیر است.

## فهرست

۲۸

ملکه بازی‌سازان

مروری بر زندگی امی هنینگ نویسنده خلاق دنیای بازی‌ها

۴۲

پرونده / پیکار گذشته و آینده

پرونده‌ای در مورد دو عنوان بزرگ شوتر امسال

رومیز بازی کن!

مصاحبه با سایت رومیز

۴۸



## سر مقاله

سلام



آرش فریدی

بگذارید با عذر خواهی شروع کنم. نشریه ما هم مثل تمام فعالیت‌های مستقل با مشکلات کوچک و بزرگی روبه‌رو است و این شماره هم با تأخیر به شما رسیدیم. تلاش تیم بر این است که بتواند مطالب را با کیفیت بالاتر و البته به‌موقع به دست شما برساند و امیدواریم که با همراهی شما بتوانیم مشکلات را هرچه سریع‌تر پشت سر بگذاریم. بازی‌سازی صنعتی است که هر روز پیشرفت می‌کند و با توجه به جامعه بزرگی که به واسطه این صنعت امروز دور هم جمع شده‌اند، نیاز به پیشرفت در کشور ما بیش از پیش حس می‌شود. هدف این رسانه هم هموار ساختن راه پیشرفت است.

از این شماره تمرکز بیشتری بر مطالب و مقالات آموزشی بازی‌سازی خواهیم داشت. تلاش می‌کنیم که ارتباط بیشتری با بازی‌سازان داخلی و خارج از کشور برقرار کنیم و تجربیات آن‌ها را در اختیار شما عزیزان قرار دهیم.



نگاهی به تست‌های بازی و روند شغلی آن‌ها

امتحان‌کننده بازی

کیست؟

۲۶

the      
TESTER

۵۲ بهتر است رفتن یادداشتی کوچک در رابطه با مستند کوتاه "بهتر از زندگی"

پرونده / پیکار گذشته و آینده	۴۲	ملکه بازی‌سازان	۲۸	اخبار	۶
رومیز بازی کن!	۴۸	بازی‌های موبایل	۳۰	شما چه نوع طراح بازی‌ای هستید؟	۸
بهتر است رفتن	۵۲	مستقلیزم	۳۲	پنج عنصر اصلی داستان گویی تعاملی	۱۰
و آنگاه که بازی‌ها فیلم می‌شوند	۵۳	عتیقه	۳۴	بازی‌های رایانه‌ای به مثابه فلسفه	۱۴
تکنولوژی	۵۴	گالری	۳۶	آشنایی با موتور Game Maker: Studio	۱۸
		در جستجوی افتخار	۳۸	در تقابل مردم آزادی!	۲۲
		ترس از ناشناخته‌ها	۴۰	امتحان‌کننده بازی کیست؟	۲۶





## نسخه اختصاصی عنوان The Resident Evil 7 در انگلستان کمی متفاوت است!

الحاقی به نام The Survival Pack و یک ماکت با طرح خانه خانواده ترسناک بیکر دریافت خواهند نمود. مورد انحصاری دیگر که انتخاب آن دلخواه خواهد بود، نسخه استیل بوک بازی است که شامل محتوای الحاقی Survival Pack و همچنین یک قاب استیل مخصوص می‌شود. لازم به ذکر است که نسخه کالکتورز ادیشن همانند خود بازی از طریق فروشگاه آمازون در دسترس خواهد بود، اما محتوای الحاقی The Survival Pack تنها در نسخه کالکتورز ادیشن بازی قابل دسترسی است. عنوان ترسناک Resident Evil 7 در تاریخ ۵ بهمن امسال برای کنسول‌های نسل هشتمی و رایانه‌های شخصی منتشر خواهد شد.

شرکت کپکام که هفته گذشته از نسخه کالکتورز ادیشن عنوان Resident Evil 7 برای آمریکا رونمایی کرده بود، این هفته از نسخه مشابه برای قاره اروپا پرده برداشت که شامل موارد اضافه‌تر و حتی انحصاری می‌شود. در توضیحات شرکت کپکام پیرامون این موضوع آمده است که نسخه کالکتورز ادیشن در قاره اروپا مشابه نسخه مخصوص قاره آمریکا شامل یک USB drive با نماد انگشت قطع شده، قاب فلزی و حکاکی‌های اختصاصی خواهد بود. اما این پایان کار نیست و مخاطبین انگلیسی بازی، علاوه بر موارد اشاره شده یک کتاب هنری ویژه بیستمین سالگرد سری، محتوای

## انتشار عنوان Hellblade: Senua's Sacrifice به زمان نامعلومی در سال ۲۰۱۷ موکول شد

استدیو نینجا تئوری اعلام کرد که عنوان Hellblade بنا به دلایلی تاخیر خورده است و دیگر طبق برنامه پیش‌بینی شده در سال ۲۰۱۶ منتشر نخواهد شد. طبق اعلام استدیو مذکور، فرآیند ساخت بازی به شکل مناسبی در حال تکمیل شدن است اما سرعت انجام پروسه تولید مورد رضایت آن‌ها نیست. نینجا تئوری از آغاز فرآیند تولید این عنوان اعلام کرده بود که جهت آزادی عمل داشتن به صورت مستقل در حال کار روی این عنوان است، تا در نهایت بدون عجله محصول مد نظر خود را ارائه دهد. همچنین در طول این مدت اعضای استدیو این شانس را داشتند که با سایر استدیوها از جمله اپیک گیمز همکاری داشته و از فناوری‌های نوین تولید بازی در صنعت بازی‌سازی بهره‌مند شوند. عنوان Hellblade: Senua's Sacrifice در تاریخ نامعلومی از سال آتی میلادی به صورت همزمان برای کنسول PS4 و رایانه‌های شخصی منتشر خواهد شد.



## برندگان مراسم The Game Awards 2016 اعلام شدند

بهترین بازی موبایل و کنسول‌های دستی: Pokemon Go (Niantic)  
 بهترین بازی اکشن: Doom (id Software/Bethesda)  
 بهترین بازی اکشن ماجراجویی: Dishonored 2 (Arkane Studios/Bethesda)  
 بهترین بازی نقش آفرینی: The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine (CD Projekt RED)  
 بهترین بازی مبارزه‌ای: Street Fighter 5 (Capcom)  
 بهترین بازی استراتژیک: Civilization 6 (Firaxis Games/2K Games)  
 بهترین بازی ورزشی: Forza Horizon 3 (Playground Games/Microsoft)  
 بهترین بازی آنلاین چندنفره: Overwatch (Blizzard)  
 مورد انتظارترین بازی: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo)

طی مراسمی که در دومین روز ماه دسامبر سال ۲۰۱۶ برگزار شد، برگزیدگان در بخش‌های مختلف مراسم The Game Awards اعلام شدند که مهم‌ترین آن‌ها بدین شرح است:  
 بهترین بازی سال: Overwatch (Blizzard Entertainment)  
 بهترین استودیو و کارگردانی بازی: Blizzard (Overwatch)  
 بهترین داستان سرایی: Uncharted 4: A Thief's End (Naughty Dog/Sony)  
 بهترین کارگردانی هنری: Inside (Playdead)  
 بهترین موزیک و طراحی موسیقی: Doom (id Software/Bethesda)  
 بهترین صدایشگویی: Nolan North as Nathan Drake (Uncharted 4)  
 تاثیرگذارترین عنوان سال: That Dragon, Cancer (Numinous Games)  
 بهترین بازی مستقل: Inside (Playdead)

## سری Persona تا به حال نزدیک به ۷ میلیون نسخه فروش داشته است

مجموعه بازی‌های پرسونا با اینکه از بازی‌های خیلی مهم صنعت بازی نبوده‌اند اما همیشه طرفداران خاص خود را دارند. حال به تازگی سگا اعلام کرده است که این مجموعه تا به حال نزدیک به ۷ میلیون نسخه فروش داشته است. این سری تا به حال به‌طور دقیق ۶.۹ میلیون نسخه در سرتاسر دنیا فروش داشته است. لازم به ذکر است که جدیدترین قسمت این مجموعه یعنی پرسونا ۵ فروردین ماه عرضه خواهد شد.



## عنوان Assassin's Creed 3 بازی رایگان ماه دسامبر یوبی سافت خواهد بود

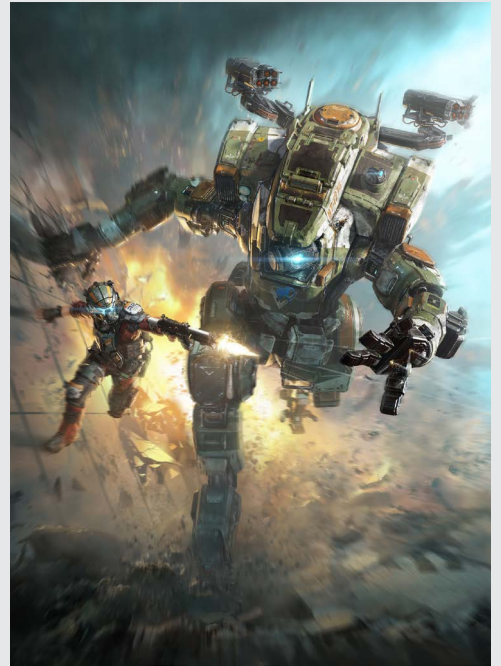
عنوان رایگان این ماه کاربران شبکه یوبی سافت هم مشخص شد و همان طور که از تیترا مطلب مشخص است این بازی رایگان عنوان خاطره انگیز Assassin's Creed 3 خواهد بود. همان طور که می دانیم به مناسبت سی سالگی شرکت یوبی سافت این کمپانی هر ماه یکی از بازی های خود را به صورت رایگان در اختیار کاربران شبکه یوبی سافت قرار می دهد به طوری که عنوان منتخب ماه نوامبر یوبی سافت Far Cry 3: Blood Dragon بود که مورد توجه مخاطبین قرار گرفت و در ماه اکتبر نیز بازی محبوب Beyond Good & Evil به صورت رایگان در اختیار عموم قرار گرفت. برای اینکه بتوانید به صورت رایگان به تجربه این عنوان پیردازید کافیسست وارد حساب کاربری خود در شبکه یوبی سافت شده و بازی را دانلود نمایید.

## نمایش جدید عنوان Death The Stranding در مراسم Game Awards

جدیدترین اثر هیدئو کوجیما یعنی بازی مورد انتظار Death Stranding در جریان مراسم گیم آواردز ۲۰۱۶ با نمایشی جدید از خود تماشاگران را غافل گیر کرد. اگرچه این تریلر اطلاعات چندانی از گیم پلی بازی به ما نمی دهد، اما طی آخرین نمایش جذاب بازی دریافتیم که علاوه بر Norman Reedus، شخصیت منفی سریال دکتر استرنج یعنی Mads Mikkelsen نیز در این عنوان به ایفای نقش خواهد پرداخت. همچنین دو پوستر جدید از بازی نیز ارائه شده است که یکی از آن ها شخصیت Mads Mikkelsen را نشان رفته و دیگری نشان دهنده حضور گیلرمو دل تورو در جریان ساخت بازی است. کوجیما نخستین بار طی کنفرانس سونی در نمایشگاه E3 از این عنوان پرده برداشت و اعلام کرد که بازی در تاریخ نامعلومی در سال ۲۰۱۸ منتشر خواهد شد.

پیتر مور مدیر اجرایی کمپانی EA معتقد است که عنوان Titanfall ۲ رفته رفته بهتر از قبل خواهد شد و انتظار دارد که این بازی سال های سال بفروشد. قرار است عنوان Titanfall ۲ که بعد از انتشار مورد علاقه هر دو قشر منتقدین و مخاطبان قرار گرفته است تا مدت زیادی در رده بالای جدول فروش بازی ها باقی بماند و فروشی بلند مدت داشته باشد. در خصوص میزان فروش این عنوان فرضیه هایی مطرح شده از جمله اینکه فروش این بازی به دلیل قرار گرفتن بین تاریخ انتشار دو عنوان بزرگ شوتر اول شخص یعنی Battlefield ۱ و Cod: Infinite Warfare مورد لطمه قرار گرفت و یا اینکه بازی بازان به دلیل عرضه کنسول های جدید دو شرکت سونی و مایکروسافت خرید این بازی را به تعویق انداختند. آقای مور هر دو احتمال را رد می کند و معتقد است که علی رغم اینکه این بازی توانست در ابتدای انتشار میخ خود را محکم بکوبد اما انتظار می رود که فروش طولانی مدتی را در بازار تجربه کند. ایشان در ادامه اعلام کردند که آمار فروشی که اخیرا اعلام شده بود، شامل نسخه های دیجیتالی فروخته شده نبوده است و شرکت الکترونیک آرتز به قدرت فروش دیجیتالی بازی ها به خوبی واقف بوده و حتی نگاه ویژه ای به رویداد حراج جمعه سیاه دارد تا بتواند از این طریق میزان فروش بلند مدت عنوان Titanfall ۲ را به میزان قابل قبولی در آینده برساند.

## مدیر اجرایی کمپانی الکترونیک آرتز از آینده عنوان Titanfall 2 می گوید



داریم و امیدواریم که بتوانیم با عرضه این بازی دنباله سزاواری را برای این سری تدارک ببینیم. ما می دانیم که داستان سزایی در این سری چقدر اهمیت دارد، خصوصا اگر این داستان مربوط به دو شخصیت دوست داشتنی جوئل و الی باشد. بعد از سال ها صرف وقت و کار کردن روی ایده های مختلف و تقریبا تسلیم شدن، در نهایت ما موفق شدیم که به داستانی برسیم که می تواند به طور خاص ما را راهی یک سفر حماسی سازد. مشخصا زمان زیادی تا انتشار بازی باقی مانده است، اما نمی توان برای تجربه این عنوان خوش ساخت صبر نمود و از طرف دیگر مطمئنا در روزهای آتی شاهد انتشار اطلاعات بیشتری از این بازی خواهیم بود.

## عنوان The Last of Us Part 2 در مراسم PSX امسال معرفی شد

طی مراسم PlayStation Experience ۲۰۱۶ تریلری از نسخه بعدی عنوان مورد انتظار The Last of Us که مشخص شد Part ۲ نام دارد به نمایش درآمد که در آن ما شاهد جنگلی متروک و اتومبیل هایی زنگ زده که در سرتاسر محیط پراکنده شده اند هستیم. سپس در پرده بعد ما شاهد صحنه گیتار زدن شخصیت الی که حالا دیگر بزرگ تر و با تجربه تر شده است در مقابل مردی مرده هستیم که ظاهرا او و دوستانش در همان مکان کشته شده اند. بعد از آن تجدید دیداری کوتاه با شخصیت جوئل خواهیم داشت که به اتاقی که الی آنجاست می رود، سپس طی دیالوگی الی اشاره می کند که مصمم است ماموریت خود را انجام داده و تمام افراد باقی مانده از آن ها را به قتل برساند. نیل دراگمن کارگردان بازی در این خصوص می گوید: «می توانم به شما بگویم که ملاقات مجدد و همراه شدن در داستان جذاب دیگری با جوئل و الی چقدر رضایت بخش است. مانند بسیاری از شما، ما هم عشق و علاقه عمیقی نسبت به این عنوان



# شما چه نوع طراح بازی ای هستید؟



Ernest Adams

مترجم: فائزه خمیرانی

[faezeh.khomeyrani@gmail.com](mailto:faezeh.khomeyrani@gmail.com)

مدتی پیش بود که با گروهی از سازنده های بازی، درگیر بحث مهمی در رابطه با اهمیت ذخیره بازی ها شدیم. به عنوان یک مهندس نرم افزار سابق، معتقدم که قابلیت ذخیره سازی، یکی از اساسی ترین نیازهای استفاده از نرم افزار است که تأثیر مهمی در طراحی بازی دارد. اگر بازیکن نتواند حالت فعلی اش را روی یک نرم افزار ذخیره کند، مشکل آن برنامه است، جدا از اینکه در یک بازی چه معنایی می-دهد. اگر ذخیره کردن بازی در تضاد با گیم پلی شماست، پس بهتر است از اول طراحی کنید.

با این وجود، می دانم که دیدگاه های متفاوتی در این زمینه وجود دارد. در میان این بحث و با شنیدن نظرات دیگران، به این نتیجه رسیدم که اختلاف سلیقه ما فراتر از موضوع ذخیره بازی است و به نقش طراح بازی برمی گردد. کسی که به خصوص در بازی های تک نفره، به تعیین مسیر بازیکن می پردازد. حتی متوجه شدم یکی از طراحانی که با من صحبت می کرد، نظری خصمانه نسبت به بازیکنانش دارد. به طوری که انگار از تماشای شکست خوردن و تلاش های نافرمان آن ها لذت می برد. در حقیقت خودش هم طرفدار این سبک از بازی ها بود. به عقیده او امروزه بازی ها طوری طراحی شده اند که بازیکنان حتی اگر پیشانی شان را هم به دسته بازی بکوبند برنده می-شوند. در حالی که لذت واقعی در گذراندن ساعت های متوالی برای رد کردن مرحله ای خاص است.

با وجود این اختلاف نظرها به این نتیجه رسیدم که دو نوع طراح بازی وجود دارد: نوعی که با بازیکنان مانند اسیران جنگی برخورد می-کنند و نوع مهربان تر. ولی هرچه بیشتر در موردش فکر کردم دیدم که این مدل ساده کافی نیست. طراحان بازی در دسته های متفاوتی قرار دارند که هر کدام را می توانید از روی بازی هایی که طراحی کرده اند و برخوردی که با بازیکنان دارند، تشخیص دهید.

## گروه بانظامی

همه گوش کنید. هرچیزی را که تا الان فکر می کردید در مورد بازی های ویدئویی می دانید، فراموش کنید. سه روش داریم، روش درست، روش غلط و روش ارتشی و شما الان در ارتش هستید. من با سختی دادن به شما آموزش می دهم تا به روش من در این دنیا دوام بیاورید. این جا مغز شما کاربردی ندارد. هر جا که من گفتم و هرچیزی که گفتم، باید از دستورات اطاعت کنید.

## ارباب ذهن

ذات واقعی بازی نفوذ ناپذیر است. کسانی که بخواهند بازی را شکست بدهند، پیروز نمی شوند. تنها با تسلیم شدن در برابر بازی، می توان به مهارت رسید. بازی را نباید با منطق شناخت، باید درک کرد چرا که از لایه های مرموزی ساخته شده است. کسانی که به تمام کردن بازی می اندیشند، موفق نخواهند شد. با تمرکز روی برنده شدن، ذات بازی را از دست می دهید، ذهنتان را خالی کنید.

## رقیب

شما رقیب من هستید و باید شما را شکست بدهم. من طراح بازی ام پس همه چیز به نفع من است. من می توانم شما را به چالش بکشم، اذیتان کنم، از شما را فریب بدهم و حتی اگر بخواهم تقلب کنم. از هر مانعی که بگذرید، سخت ترش را پیش روی شما می گذارم. وقتی شکست خوردید نوشته ای را جلوی شما می گذارم که مسخره تان کند. تنها راهی که می توانید بازی من را برنده شوید، این است که بارها تلاش کنید، آن وقت شاید، اگر واقعا خوب بودید، اجازه بدهم که امتیازتان روی صفحه ای نمایش داده شود.

## خدا

این دنیای من است. من خالق و طراحش هستم و همه چیز زیبا و بی نقص است. این دنیا متعلق به من است. شما فقط یک موجود ضعیف هستید که هیچ اهمیتی برای من ندارید. شاید حضور شما را در این دنیا تحمل کنم، اما مراقب خشم من باشید، می توانم در یک چشم بر هم زدن شما را نابود کنم.

## فروشنده ماشین های دست دوم

"هی ارنی! می توانم ارنی صدات کنم؟" بیا راجع به این بازی برات بگم. این بازی فوق العاده است، هیچ وقت چیزی به این خوبی ندیدم. گرافیک، موسیقی.. همه چیز. هرکسی که از این بازی استفاده کرد راضی بوده. بچه ها هم عاشقش شدن. این ویدئو رو ببین. بهتر از این نمی شه. چی؟ میخوای یه دمو از بازی رو تست کنی؟ ببین این بازی به حدی مبتکرانه و جدیده که نمی خوایم چیزی لو بره. ولی به من اعتماد کن. تیم سازندش نابغه هستن!"

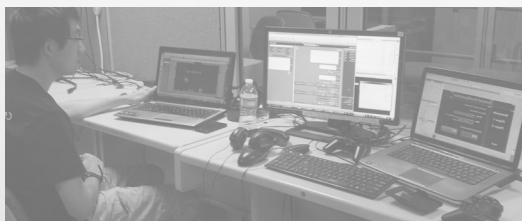
## مبلغ مذهبی

این بازی برای اعضای فرقه من است و قوانینش تضمین شده است. این بازی مسیر ما را به عنوان عده ای برگزیده، در راه مقابله با گناهان و وسوسه های بازی های دیگر نشان می دهد. هیچ خواسته شخصی ای در این راه وجود ندارد و همه تصمیمات درست برای ما واضح است. برای ورود به بهشت و برنده شدن در این بازی باید از ما پیروی کنید.

## سارق آثار هنری تابل

بگذار ببینم، کمی پریدن به بازی اضافه کنم. مردم دوست دارند در بازی بپرند و تیراندازی کنند و رانندگی





را نمی دانستید، امکان ندارد برنده شود.

### مهندس

این بازی یک سیستم دقیق و منظم است. هر بخش وظیفه مخصوصی دارد. هیچ چیزی بدون هدف نیست. داستان، کاراکتر و احساسات، بخش های زائد هستند. کسانی که در بخش هنری تصاویر را درست می کنند، اهمیتی ندارند، موتور بازی کار من و مهم ترین بخش است. به عنوان بازیکن، وظیفه شماست که مکانیک های اصلی بازی و کنترل ها را درک کنید. زمانی می توانید برنده شوید که به هسته اصلی بازی تسلط پیدا کنید و حواستان با ظاهر سطحی و بی اهمیت پرت نشود.

### ارباب سیاه پالت

من این دنیا را خلق کردم تا شما بازی کنید، با همه زیبایی ها و زشتی هایش و به چیزی که ساخته ام افتخار می کنم. ولی این دنیا بدون حضور شما بی معنی است. هدف من شخصی نیست، می خواهم با تمام توان آسایش شما را فراهم کنم. برای رسیدن به پیروزی شما را به چالش می کشم و وقتی شکست خوردید، شما را تشویق به ادامه می کنم. من موانع را سر راه شما قرار می دهم، ولی برای دوری از آن ها، شما را راهنمایی می کنم. سرگرمی شما، مسئولیت اصلی من است. گاهی راهنمای شما هستم، گاهی رقیب و گاهی دوست. ولی مهم تر از همه باید مطمئن شوم که شما از بازی لذت می برید، در غیر این صورت شکست خورده ام. با این اوصاف می توانم بگویم که من در کدام دسته قرار می گیرم. مهارت در بازی، هنر و نظم دقیق همه مهم است ولی تمرکز من در طراحی بازی، روی بازیکن است. هدف من این است که افراد بیش تری از بازی ام لذت ببرند. هرچند راضی نگه داشت همه ممکن نیست، ولی یک طراحی خوب، اصولی و دقیق مخاطبین بیشتری را جذب می کند و این چیزی است که من به دنبالش هستم.

کنند. هفته پیش بازی ای را دیدم که یک سپر آبی رنگ درخشان، وقتی ضعیف می شد، رنگش قرمز می شد. جالب بود، پس من هم همین کار را می کنم. این مرحله خیلی آسان به نظر می رسد، بهتر است یک هزارتو هم اضافه کنم. ولی چطور در داستان توجیهش کنم؟ مهم نیست، بازی است دیگر.

### هنرمند

این بازی تجسم احساس و هنر من است. باید من و کارم را ستایش کنید. آرام باشید! نمی خواهم به نظرات شما گوش بدهم. شما مخاطب من هستید و تنها می توانید ببینید و یاد بگیرید. وقتی که خودم بازی می کنم، نیازی به راهنما و آموزش ندارم و دلیلی هم بینم که شما نیاز داشته باشید. چرا ذهنتان این قدر کوچک است که فقط به خودتان فکر می کنید؟ نبوغ و استعداد من را نمی بینید؟

### بازیکن حرفه ای

من فقط برای بقیه بازیکن های حرفه ای احترام قائلم. اگر می خواهید در این بازی برنده شوید، بهتر است شرایط بازی را بدانید. به هر چیزی که حرکت می کند، شلیک کنید. هر چیزی که قابل انفجار است باید منفجر شود. هر چیزی که می توانید جمع کنید، مهمات و زره پدکی. هم تیمی های شما نمی توانند به شما آسیب برسانند. هرچقدر هم سروصدا کنید، در هر زمان تنها ۴ یا ۵ نفر به سراغ شما می آیند. مواد منفجره را داخل راه تهویه هوا بگذارید. زخمی شدن تاثیری ندارد و به سرعت خوب می شوید. از نظر اخلاقی مشکلی نیست که دشمن های نیمه جان را غارت کنید. می توانید به راحتی از لبه پرتگاه ها بپرید. وقتتان را برای لذت بردن از مناظر تلف نکنید. اگر تا الان این ها





# چطور بازیکن را درگیر داستان کنیم؟

پنج عنصر اصلی داستان گویی تعاملی

Thomas Grip

مترجم: فائزه خمیرانی  
faezeh.khomeyrani@gmail.com





"بازی از همان اول باید برای روایت یک داستان طراحی شده باشد"



"مهمترین هدف تعامل در روایت داستان این است که بازیکن حضور خود را در آن دنیا کاملاً حس کند"

در سالهای اخیر همیشه این حس را داشتم که نقش داستان در بازی های ویدئویی به خوبی اجرا می شود و مشکل اصلی در داستان-نویسی، کاراکترها یا تم بازی نیست، مشکل در روایت کلی داستان است. همیشه عاملی مانع از این می شود که حس کنم دارم یک داستان واقعی را تجربه می کنم. بعد از صرف کمی وقت به لیستی از پنج عنصر اصلی رسیدم که فکر می کنم برای روایت داستان در بازی ضروری اند. مطلبی که در ادامه می بینید، تجربیات شخصی من در این زمینه است نه یک تئوری ثابت شده است. با این وجود معتقدم که بهترین چهارچوب را برای روایت کامل داستان و چیزی که بیش تر مردم از این بازی ها انتظار دارند، پیش روی شما گذاشته ام. هم چنین در نظر داشته باشید که این عناصر در کنار هم، بازی را کامل می کنند. حذف حتی یکی از آن ها می تواند تجربه داستان را خراب کند.

## ۱- تمرکز روی داستان گویی

ساده ترین اصل، یک بازی از همان اول باید برای روایت یک داستان طراحی شده باشد. بازی می تواند فقط محدود به حل کردن پازل ها، پیدا کردن الماس ها یا تیراندازی به هدف های متحرک باشد. البته همه این موارد می توانند بخشی از بازی باشند، ولی هسته اصلی باید مربوط به روایت داستان باشد. دلیل اصلی ساخت یک بازی، این است که بازیکن ها دنیای داستان را تجربه کنند. هدف از گفتن این نکته کاملاً واضح است، بازی ای که از ابتدا طراحی شده تا بهترین تجربه انتقال داستان را به بازیکن بدهد، تمام تمرکزش را روی این موضوع می گذارد. بسیاری از مشکلاتی که در ادامه بیان می کنم، به این دلیل پیش می آیند که این نکته را به اندازه کافی جدی نگرفته اند. برای این کار لازم است که داستان بازی، باورپذیر و ملموس باشد. کاراکترهایی که بتوان با آن ها ارتباط برقرار کرد و تاثیرگذار باشند. داستان بازی نباید بیش از حد ساده یا پیچیده باشد.

## ۲- بیش ترین زمان، به بازی کردن گذرانده شود

بازی های ویدئویی جزو رسانه های تعاملی هستند، بنابراین باید بازیکن را به نحوی با خود درگیر کنند. هسته اصلی آن ها باید در رابطه با بازی کردن باشد، نه خواندن متن های طولانی یا تماشای میان پرده ها. البته بازی کردن طولانی هم ممکن است خسته کننده شود، نکته اصلی تعادل بین این دو موضوع است تا تجربه خوبی به مخاطب داده شود. اگرچه این موضوع، خیلی ساده و یکی از قوانین اساسی طراحی بازی به نظر می رسد، ولی معمولاً اشتباه برداشت می شود. یک باور عمده در طراحی بازی، این است که "انتخاب" همه چیز است. همان طور که Sid Meier می گوید: "یک بازی، ترکیبی از انتخاب های سرگرم کننده است." با این وجود من فکر می کنم که این مساله در مورد همه بازی های داستان محور صادق باشد. اگر انتخاب، مهم ترین



بخش بود پس کتاب هایی که به شما امکان می دهند تا خط داستانی را مشخص کنید، در این صنعت پیروز می شدند. در صورتی که این طور نیست. بیش تر بازی های معروف و داستان محور هیچ انتخاب اساسی ای در طول بازی به شما نمی دهند که مسیر داستان را عوض کند. (مثال The Last of Us) حالا این سوال پیش می-آید که آیا تعامل در بازی اهمیتی دارد؟

البته که دارد، ولی نه فقط در حد انتخاب کردن. از نظر من، مهم ترین هدف تعامل در روایت داستان این است که بازیکن حضور خود را در آن دنیا کاملا حس کند و همه چیز را شخصا تجربه کند. اگر برای زمانی طولانی حضورش در بازی بی تاثیر باشد، در تجربه داستان اختلال ایجاد می شود. مخصوصا زمانی که بازیکن احساس می کند باید کنترل بازی را در دست داشته باشد. تاثیر حضور بازیکن باید همیشه مشخص باشد.

### ۳- تجربه بازی باید با روایت داستان هماهنگ باشد

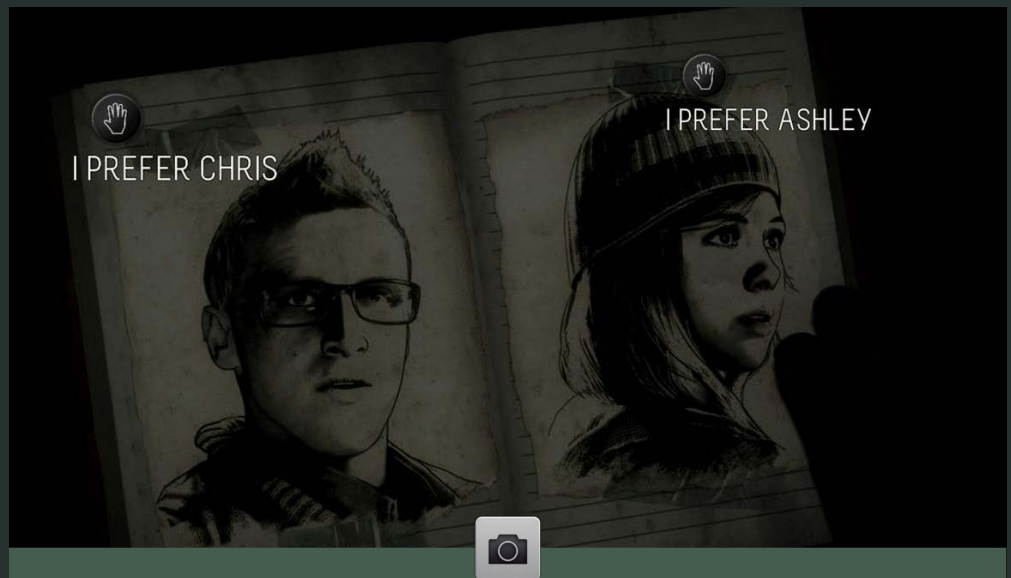
برای نشان دادن این که بازیکن در روایت داستان تاثیر گذار است، کارهایی که در بازی انجام می دهد، باید با اتفاق های مهم داستان ارتباط داشته باشد. گیم پلی می تواند مستقل یا حتی در حاشیه از داستان قرار بگیرد. دو دلیل اصلی برای این نکته وجود دارد.

اول، بازیکنان باید احساس کنند که در روایت داستان نقش دارند، نه اینکه فقط تماشاگر باشند. اگر هیچ کدام از لحظه های مهم داستان به حضور بازیکن نیاز نداشته باشند، حضورشان در بازی بیهوده به نظر می رسد. اگر گیم پلی بازی شما، شامل جمع کردن الماس ها برای باز کردن درهاست، اهمیتی ندارد که جریان بازی بی وقفه ادامه پیدا کند یا نه. این کارها بدون ارتباط با داستان، پیش می روند و فقط بازیکن را درگیر می کنند. ولی برای روایت داستان خوب، گیم پلی باید زیربنای داستان باشد، نه اینکه فقط بازیکنان را سرگرم کند تا به میان پرده بعدی برسند.

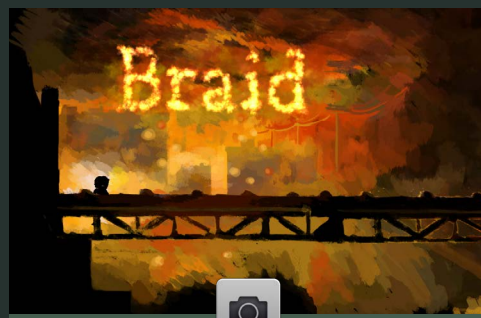
دوم، بازیکنان باید از طریق کارهایی که در بازی انجام می دهند، نقش خود را در داستان درک کنند. اگر در نقش یک کارآگاه قرار دارند، گیم پلی باید در همین رابطه باشد. بازی ای که برای روایت داستانش به متق یا میان پرده نیاز داشته باشد، در انتقال تجربه داستانی شکست خورده است.

### ۴- از کارهای تکراری پرهیز کنید

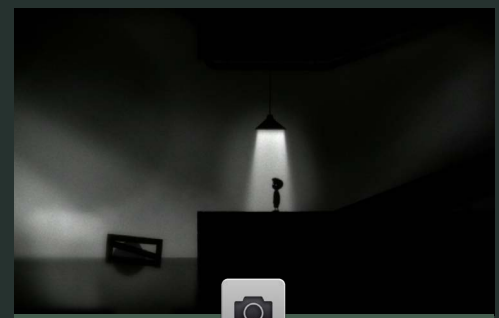
در بیشتر بازی ها، تمرکز اصلی روی مهارت پیدا کردن در مکانیک ها است. هرچه بازیکن زمان بیشتری را صرف کند، بازی اش بهتر می-شود. این به معنی انجام دادن کارهای تکراری است. اما در روایت داستان، تکرار چیز خوبی نیست. ما می خواهیم هر اتفاق تا زمانی که معنایی دارد، بخشی از بازی



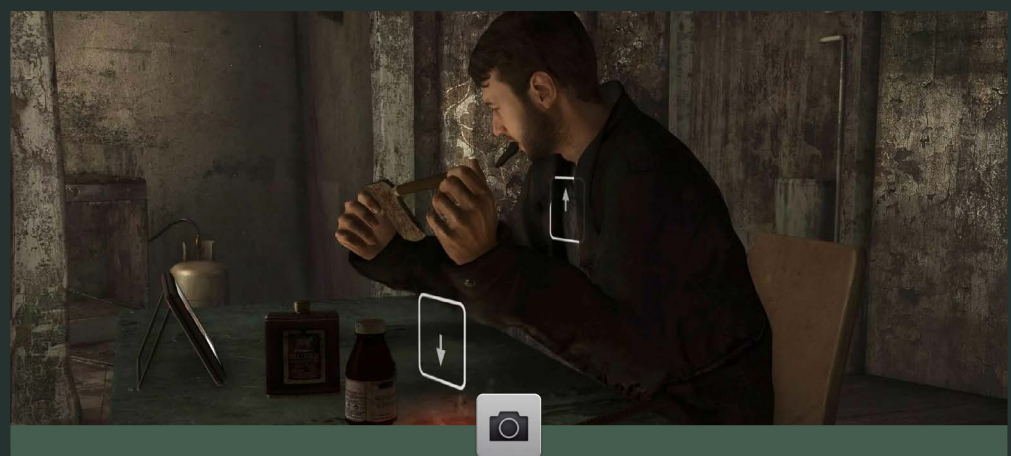
"بازیکن باید از طریق کارهای که در حین بازی انجام می دهد نقش خود را در داستان درک کند"



"می توان با استفاده از المان های کلاسیک در داستان سربازی های ویدیویی داستانی زیبا به وجود آورد"



"بازی لیمبو بدون یک خط دیالوگ داستانی قوی را برای ما بیان می کند"



"ولی برای روایت داستان خوب، گیم پلی باید زیربنای داستان باشد، نه اینکه فقط بازیکنان را سرگرم کند تا به میان پرده بعدی برسند."

باشد. اینجا هدف، تسلط پیدا کردن در مکانیک خاصی نیست، بلکه هدف از بازی کردن، جلو بردن داستان است. مشکل دیگر تکرار، این است که جلوی خلاقیت بازیکن را می گیرد. رسانه های دیگر، درک مفهوم بخش هایی از داستان را به عهده ذهن مخاطبین می گذارند. فیلم ها و کتاب ها به اندازه کافی مبهم هستند تا جا برای برداشت شخصی باز بگذارند. اگر این اتفاق در بازی نیفتد، بازیکنان به جای تجربه داستان، دیدی ماشینی نسبت به بازی پیدا می کنند. اما لازم نیست که مکانیک های اصلی بازی مدام تغییر کنند، فقط کافی است به شکل های مختلفی از آن ها استفاده شود. بازی هایی مانند Limbo و Braid مثال های خوبی در این زمینه هستند. گیم پلی این بازی ها در یک دقیقه یاد گرفته می شود، در حالیکه به اندازه کافی تنوع در اختیار بازیکن قرار میدهد.

### ۵- جلوی پیشرفت بازیکن را نگیرید

برای این که بازیکن خودش را در دنیای بازی حس کند، داستان همیشه باید در حال روایت باشد. یعنی اگر چالشی هم در بازی وجود دارد، نباید مانع پیشرفت داستان بشود. به یاد داشته باشید که بازیکنان میخواهند داستان را تجربه کنند. اگر در جایی از بازی گیر کنند، تمرکز به جای داستان روی حل مساله می رود و دنیای داستان غیر واقعی می شود. معمولا به سه روش این اتفاق در بازی می افتد: معماهای پیچیده، مرحله هایی که نیاز به مهارت در یک مکانیک خاص دارند و محیط هایی شبیه به هزارتو که بازیکن در آن ها گم می شود. اگر بازیکن ها ندانند که در ادامه چه کاری باید انجام دهند و یا مهارت کافی نداشته باشند، به راحتی در این قسمت ها گیج می شوند. چالش های بازی نباید مانع پیشرفت داستان بشوند.

### سخن آخر

واضح است که این عناصر ربطی به کیفیت بازی ندارند. ممکن است یک بازی خوب، هیچ یک از این ویژگی ها را نداشته باشد و بسیار طرفدار باشد، ولی این بازی در زمینه های دیگر موفق شده و نمی تواند ادعا کند که با هدف تکیه بر روایت داستان، به این جا رسیده است. در حقیقت در این بازی ها، تمرکز سازندگان روی ارائه تجربه داستان به مخاطبین نیست. به همین شکل، بازی ای که همه این عناصر را داشته باشد هم لزوما بازی خوب و موفقی نمی شود. چرا که یک بازی تنها با داشتن داستانی خوب و قوی، نمی تواند مخاطب زیادی جذب کند. برای این کار لازم است که همه بخش های بازی با هم هماهنگ بوده و ترکیبی قابل قبول برای ارائه داستان داشته باشند. امیدوارم که این قوانین به شما کمک کند تا به هدفی که از ساخت و طراحی بازی دارید، برسید و تجربه بهتری را در اختیار مخاطب قرار دهید.

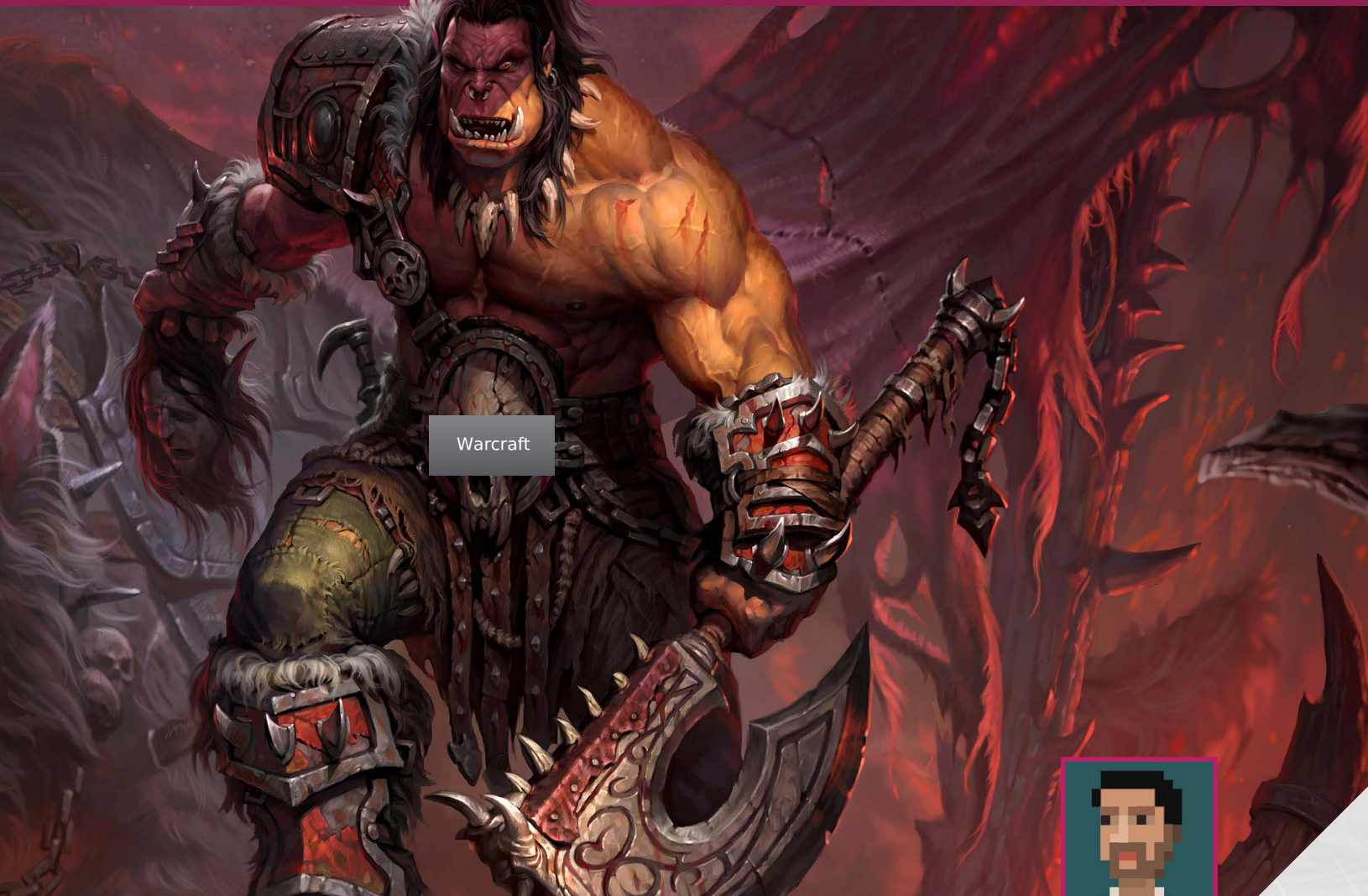


"تاثیر گذاری مستقیم در پیش روی داستان توسط بازیکن تجربه دیدن یک فیلم سینمایی را برای ما تداعی می کند"



"بایوشاک با نحوه داستان سربازی اش نشان داد که داستان یک بازی می تواند در حد یک فیلم یا کتاب قوی باشد"





Warcraft



Aazarbad@yahoo.com مسعود آذرباد

# فلسفه مسیحی

## بازی‌های رایانه‌ای

## به مثابه فلسفه



زیبایی وابسته به ذوق‌های هر عصر و روزگاری است این مسئله مستقیماً با ثابت بودن پروردگار در تعارض است. پروردگاری ثابت چگونه می‌تواند هنر و زیبایی متغیری خلق کند؟ این سوالی است که آگوستین به آن پاسخی ندارد!

صحبت پایانی درباره هنر و زیبایی در نزد آگوستین آن است که هنر و اخلاق مسیحی همان رابطه ای را دارند که هنر و اخلاق در نزد افلاطون با یکدیگر دارند. هنر ابزاری است در دستان اخلاق نه صرفاً موجودیتی قائم به ذات و مستقل. هنر باید ما را از اعمال تاریخی و روزمره به مرحله فراتاریخی و فراروزمرگی برساند که این همان امر متعالی است.

آکویناس دیگر فیلسوف مشهور قرون وسطی است. او در سده سیزدهم میلادی می‌زیست و دنیای مسیحی به گستردگی زیادی در ابعاد مختلف



Dragon Age Inquisition

آگوستین قبل از آن که مسیحی شود شخصیتی بود متأثر از هنر و ادبیات روم باستان. سیرون خطیب مشهور یونانی، از شخصیت‌های مورد علاقه بودند. فلسفه رواقی، ادیان غیر ابراهیمی مانند مانوی و دیدگاه‌های مادی گرایانه زیادی او را به سمت ود کشیدند اما پس از مدتی او همه آن‌ها را رها کرد و مسیحیت را با آغوش باز پذیرفت.

او مستقیماً در هیچ کدام از کتاب‌های خود به مسئله هنر نپرداخته است. اما نوشته‌های او درباره زیبایی که در کتاب اسماء الهی نوشته شده است می‌تواند راهی برای درک ما از مسئله هنر نزد او باشد. او در این کتاب زیبایی را از صفات الهی می‌داند و در آن به تعریف و تحلیل زیبایی می‌پردازد. زیبایی جزء ذات الهی و غیرقابل انفکاک از ذات او است. البته توضیحات آگوستین در این باره ناقص است. او وقتی درباره خلق از عدم صحبت می‌کند آیا به این نیز معتقد است که هنرمند نیز به سان خالق خود از عدم خلق می‌کند؟ جواب او منفی است. خدا از عدم خلق می‌کند اما انسان چون مخلوق اوست خداوند در ذهن هنرمند چیزهایی را قرار داده است تا از آن‌ها برای آفرینش اثر هنری استفاده کند. معنای دلالتی هنر انسان به مثابه مُاد معنای والاتر هنر الهی است. در نتیجه هنرمند مسیحی از خالقیت خالق تقلید می‌کند. می‌توان به صورت غیرمستقیم نظریه مُثل افلاطون را که حال رنگ مسیحی گرفته است در

دیدگاه آگوستین دید. زیبایی طبیعی متأثر از زیبایی پروردگار است. در نتیجه هنرمند باید زیبایی پروردگار را ترسیم کند. در جای دیگر آگوستین بین زیبایی و خوشایندی ارتباط برقرار می‌کند. چیزی خوشایند است که زیبا باشد. آگوستین معنای لفظی را همپای معنای روحانی گردانیده تا حقیقت و حیوانی را حفظ کند و نجات دهد.

اما با تمام توضیح‌ها و توجیه‌هایی که آگوستین می‌آورد نظریه او دارای چند اشکال است. نخست شیوه‌ای روشن و کاربردی برای توضیح زیبایی تقلیدی هنر و طبیعت از طریق القای زیبایی پروردگار وجود ندارد. مگر با توسل به تفسیر و به مدد واژگانی که مورد تأیید آموزه‌های مسیحی است. دوم برداشت ما از سخن آگوستین درباره هنر و زیبایی احتمالاً وابسته به ذوق‌های هر عصر و روزگاری است. حال اگر قائل باشیم که هنر و



قرون وسطی در اروپا، دورانی که عموماً، به غلط آن را دوران سقوط بشر در بسیاری حوزه‌ها می‌دانند. دیدگاه اصلی یک چیز است، تنها حوزه‌ای که توانست پیشرفت کند دین بود. مسیحیت پولسی که از قرن سوم میلاد در سراسر امپراطوری روم دین رسمی اعلام شد با فروپاشی امپراطوری در اواخر قرن پنجم میلاد از بین نرفت؛ رشد کرد و حضور در خود را در تمامی شئون زندگی انسانی نشان داد. اما ماجرا به همین سادگی نیست. در قرون وسطی هنر و هنرمندی جایگاه مخصوص به خود را داشت. علی‌رغم تمام فراز و فرودها، ماجرای هنر در عالم مسیحیت از پا نماند. مسیرش را عوض کرد اما خاموش نشد.

پندار ما درباره فلسفه قرون وسطی نیز همین گونه است. هیچ فیلسوف بزرگی که جهان فلسفه را تغییر دهد در اروپا سر برنیآورد. اما این پندار نیز غلط است. ما باید از چارچوب‌هایی متناسب با ذات قرون وسطی برای سنجش آن استفاده کنیم نه از معیارهای کنونی. در این دوران مهم‌ترین دیدگاه فلسفی جهان دیدگاه نوافلاطونی بود. افلوپین فیلسوف یونانی که در اسکندریه زندگی می‌کرد متأثر از دیدگاه‌های افلاطون و تاحدی ارسطو، فلسفه جدیدی را بنیان گذاشت. دنیای مسیحیت این فلسفه را با آغوش باز پذیرفت. فلسفه نوافلاطونی بذر اول فلسفه مسیحی بود.

دو فیلسوف مشهور قرون وسطی، آگوستین در قرن چهارم میلادی و آکویناس در قرن سیزدهم میلادی.



علت ناقص بودن تعریف لفظ یکپارچگی، می‌توان بین تمام انسان‌ها و فرهنگ‌ها به معنی دقیق کلمه یکپارچه دست یافت. دومین اشکال به دیدگاه او درباره وضوح و مصداق‌های آن است. مصداقی که آکویناس آورده است- اشیائی که رنگ روشن و پر تلالؤ دارند زیبا هستند- مشمول قانون گذر زمان و تغییر ذائقه‌ها است. آیا هنر مدرن، تماماً فقط آثاری با رنگ روشن را می‌پذیرد؟ تابلوی پسرک آبی‌پوش که رنگ‌های سرد در آن بیشترین قسمت را به خود اختصاص داده دارای

موجوی است ناقص و موجود ناقص می‌تواند شیء کامل خلق کند. همین دیدگاه با نظریه او درباره اینکه همه چیزهای عالم خیر هستند و نقصانی در آن‌ها وجود ندارد متناقض است. اگر منظور معنای انسانی و دنیوی باز هم به

رسیده بود. جنگ‌های صلیبی را پشت سر گذاشته بود. واردات فرهنگی زیادی از دنیای اسلام و مسلمین داشت. بیان آکویناس در مورد امر زیبا تابع عقاید آگوستین، و از جهت مفهومی متمال به فلسفه نوافلاطونی است. البته او به مانند ارسطو امر خیر و زیبا را یکی می‌داند. نتیجه این دیدگاه، همان نظریه آگوستین است. امر زیبا باید خوشایند باشد. از دیگر جنبه‌هایی که آکویناس به آن پرداخت مسئله لذت بود. نفس باید از اثر هنری لذت ببرد. اگر لذتی حاصل می‌شود پس آن زیبا و هنری نیست. آکویناس نظریه‌اش درباره زیبایی را ملزم به تحقق سه شرط می‌کند: نخست تمامیت (یکپارچگی) یا کمال شیء؛ زیرا آنچه ناقص است لاجرم زشت است. دوم تناسب یا هماهنگی، سوم وضوح- از این رو می‌گویند اشیائی که رنگ روشن و پر تلالؤ دارند زیبا هستند.

تعریف آکویناس چند اشکال اساسی دارد. اول آنکه ما نمی‌دانیم منظور او از یکپارچگی و کمال، معنای الهی آن است یا معنای انسانی و دنیوی آن. اگر منظور معنای الهی باشد همه دست ساخته‌های انسان زشت است. چرا که انسان



God of war

وضوح است یا نه؟

سوالاتی که برای آکویناس مطرح می‌شود پاسخی از جانب او برای ما ندارد. مگر پیروان او در دوران معاصر ما، برای این سوالات پاسخی داشته باشند. اگر بتوان اعتدال و میانه‌روی آکویناس را در امر لذت و سرگرمی با این عقیده او که هنر نمی‌تواند چیز تازه‌ای خلق کند ترکیب کرد شاید بتوان ادعا کرد که درک صحیحی از محدودیت‌هایی که او بر هنر تحمیل می‌کند حاصل شده است. از این جهت نظر او کلاً با تلقی جدید از هنرهای زیبا به هیچ وجه همسو نیست.

گرچه نمی‌توان آکویناس و آگوستین را متهم به ایجاد نظام فلسفی پر از حفره و اشکالی متهم کرد که سعی نکردند اشکالات آن را برطرف کنند. آن‌ها خود را صرفاً یک فیلسوف نمی‌دانستند. در مرحله اول آن‌ها خود را مؤمنان مسیحی می‌دانستند که باید از مسیحیت در برابر هجوم دیگر دیدگاه‌های موجود در عالم دفاع کنند. مسیحیت پولسی-نسخه تحریف شده دین عیسی- که زیربنای مسیحیت قرار گرفت بذری سوخته بود که دیدگاه‌های فلسفی مسیحیت نیز به صورت ناقص رشد کرد. حال با تمام این اوصاف، زیبایی شناسی مسیحی برای بازی‌های رایانه‌ای و دیجیتال چه جایگاهی قائل است؟ آن‌ها را می‌پذیرد؟ به رشد و تعالی آن‌ها کمک می‌کند؟ آیا با رواج آن‌ها در جامعه موافق است؟ پاسخ به هیچ وجه مثبت نیست. بازی‌های رایانه‌ای اصلاً هنر محسوب نمی‌شوند تا زیبایی شناسی مسیحی بخواهد درباره ویژگی‌های آن سخنی بگوید. بازی‌های رایانه‌ای مایه غفلت انسان از پروردگار و نزدیک شدن به شیطان هستند. خصوصاً بازی‌هایی که از دوران روم باستان و اسطوره‌های یونانی و رومی و اسکاندیناوی و ژرمن‌ها سخن به میان آورد. خدای جنگ (God of War)، وارکرفت (Warcraft)، عصر اژدها (Dragon Age)، مِشتی هستند (Age of Mists) نمونه خروار که مطمئناً اگر کلیسای

کنونی همان قدرت سابق خود در قرون وسطی را داشت مطمئناً به شهرت و اقبال امروزی خود هرگز نمی‌رسیدند!

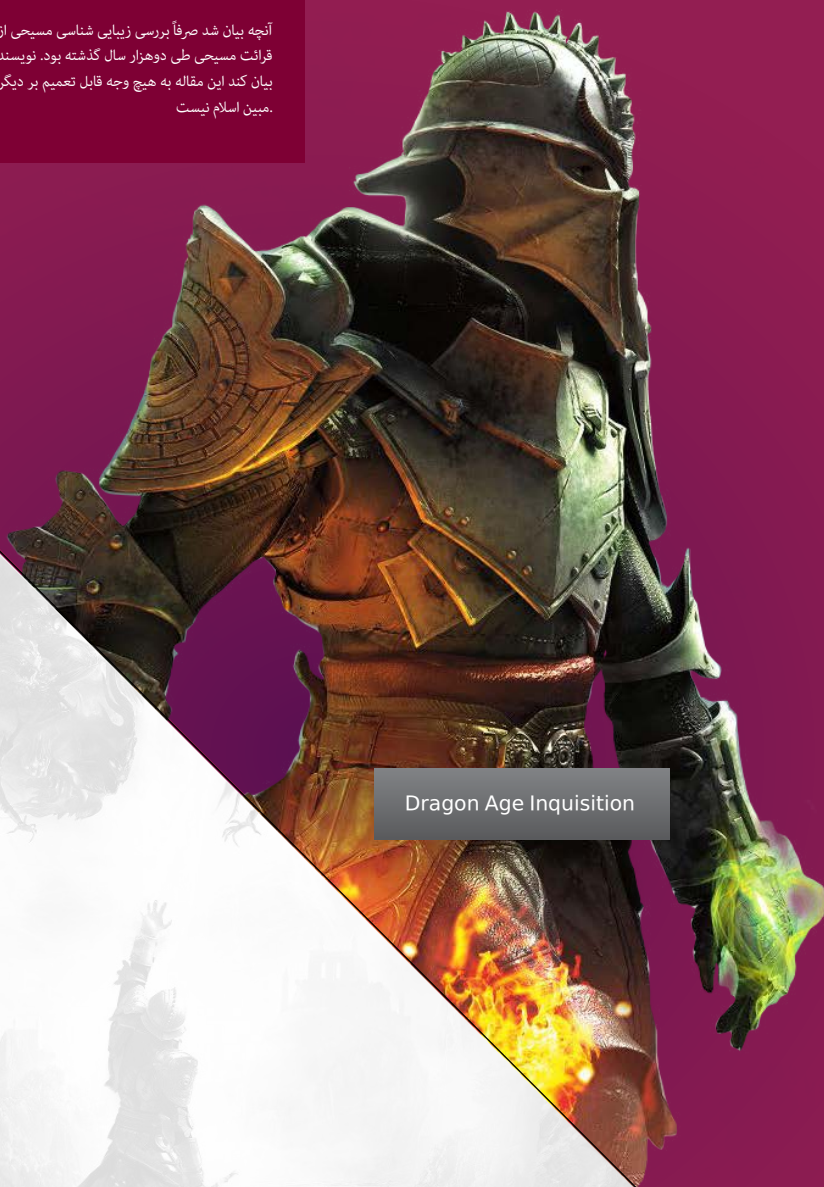
البته زیبایی شناسی مسیحی متأثر از دیدگاه‌های برخی پاپ‌ها که هنر را برای آگاهی اقشار مردم خصوصاً اقشار بی‌سواد کاربردی می‌دانستند. بازی‌هایی که باعث شود آگاهی مردم از حقیقت و تاریخ مسیح و مسیحیت آگاه شوند بسیار سودمند است. اما آیا زیبایی شناسی مسیحی به چه نحو مبلغ این بازی‌ها خواهد بود؟ حتماً باید به صورت مستقیم در تم، گیم‌پلی و گرافیک این حضور را حس کرد یا اگر غیرمستقیم با مخاطب سخن گفته شود مورد قبول است؟ باز هم پاسخ منفی است. تاریخ هنر مسیحی نشان می‌دهد آنچه در تمام این دوران از هنر مسیحی دیده‌ایم صرفاً نشان دادن چهره و اعمال مسیح و رسولان

است. مردم بی‌سواد قابلیت دریافت غیرمستقیم آموزه‌های مسیحی را ندارند.

پس می‌توان نتیجه گرفت بازی‌های انتزاعی اعم از دیجیتال و رومیزی، بازی‌های مربوط به دوران ماقبل مسیح یا هر بازی دیگری که مبلغ دیدگاه‌های غیرمسیحی باشد هنر محسوب نمی‌شوند. چرا که آن‌ها نه یکپارچگی دارند نه بخاطر نشان دادن دنیایی تیره از وضوح برخوردار هستند و از همه مهم‌تر مخالف دیدگاه مسیحی محسوب می‌شوند. فقط و فقط بازی‌هایی که مبلغ تاریخ، آیین و دیدگاه‌های مسیحی باشند هنر محسوب شده و قابلیت بررسی در زیبایی شناسی هنر مسیحی دارند.



آنچه بیان شد صرفاً بررسی زیبایی شناسی مسیحی از مهم‌ترین و اثرگذارترین قرائت مسیحی طی دوهزار سال گذشته بود. نویسنده بر خود لازم می‌دارد بیان کند این مقاله به هیچ وجه قابل تعمیم بر دیگر ادیان الهی خصوصاً دین مبین اسلام نیست.



Dragon Age Inquisition





# آشنایی با موتور Game Maker: Studio

faridi.a71@gmail.com

آرش فریدی

**گیم میکر:** استودیو ابزاری کامل برای ساختن بازی‌های ویدیویی است، با ویژگی‌هایی از قبیل ویرایش مراحل، مدیریت منابع، ویرایشگر کد و زبان برنامه‌نویسی مخصوص به خود به نام GML (Game Maker Language). نسخه‌های قبلی گیم میکر بسیار ابتدایی بود و بیشتر برای تازه کارها استفاده می‌شد، اما حالا قضیه با موفقیت‌های چشمگیر چند بازی که توسط این موتور ساخته شده، فرق کرده است.

## Game Maker: Studio برای چه کسانی ساخته شده است؟

این موتور با ویژگی‌های مختلفی عرضه می‌شود، نسخه رایگان آن فقط خروجی‌های ویندوز و مکینتاش را در اختیار کاربر قرار می‌دهد. پکیج کامل گیم میکر: استودیو با نام تجاری (Game Maker: Studio Master Collection) ویژگی‌های چند پلتفرمی را برای رایانه‌های شخصی، کنسول‌های نسل هشتم، دستگاه‌های موبایل (iOS و اندروید) و HTML 5 را دارا است. هزینه کلی آن ۸۰۰ دلار است و می‌تواند گزینه مناسبی برای بازی‌سازی که به دنبال ساخت بازی چند پلتفرمی یا تیم‌های مستقل بازی‌سازی با بودجه اندک باشد.

نکته‌ای که مانع ورود خیلی از بازی‌سازان به دنیای گیم میکر: استودیو می‌شود، قضاوت زود هنگام از روی رابط کاربری drag and drop موتور است. در صورتی که این حالت برای کسانی است که تجربه کمی در برنامه‌نویسی دارند. این رابط کاربری به نسبت ساده راهی مناسب برای آشنایی با روند ساخت برنامه و یادگیری برخی اصول پایه است.

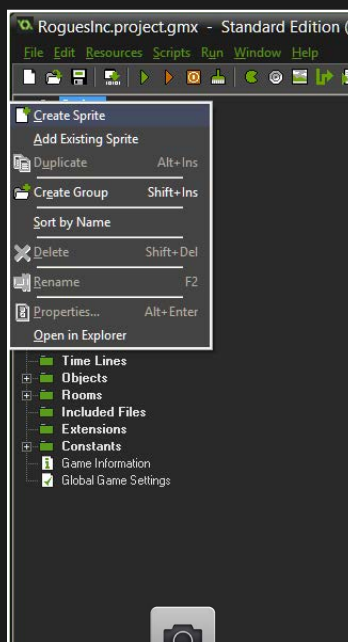
**گیم میکر:** استودیو دو روش مختلف برای ساختن بازی به ما ارائه می‌کند. اولین روش رابط کاربری drag and drop است. به این صورت که شما با استفاده از موس و ابزار شبیه آن می‌توانید تغییرات دلخواه خود را در اجزای بازی ایجاد کرده و بازی خود را بسازید. این رابط کاربری قدرتمند به شما اجازه ساخت قوانین پیچیده‌ای را می‌دهد و در زمان کوتاهی نتیجه بازی خود را می‌بینید. روش دوم استفاده از زبان برنامه‌نویسی Game Maker Language است. این زبان توانایی اجرای تمام کارهایی که می‌توان با استفاده از drag and drop را دارا است و دست بازی‌ساز را برای انجام عملیات بیشتر را باز می‌گذارد.



نمایی از Action های GMS - در سیستم drag and drop با توجه به تنوع زیاد action ها می توان رفتار اجزای بازی را در هنگام رویداد یک اتفاق مشخص کرد

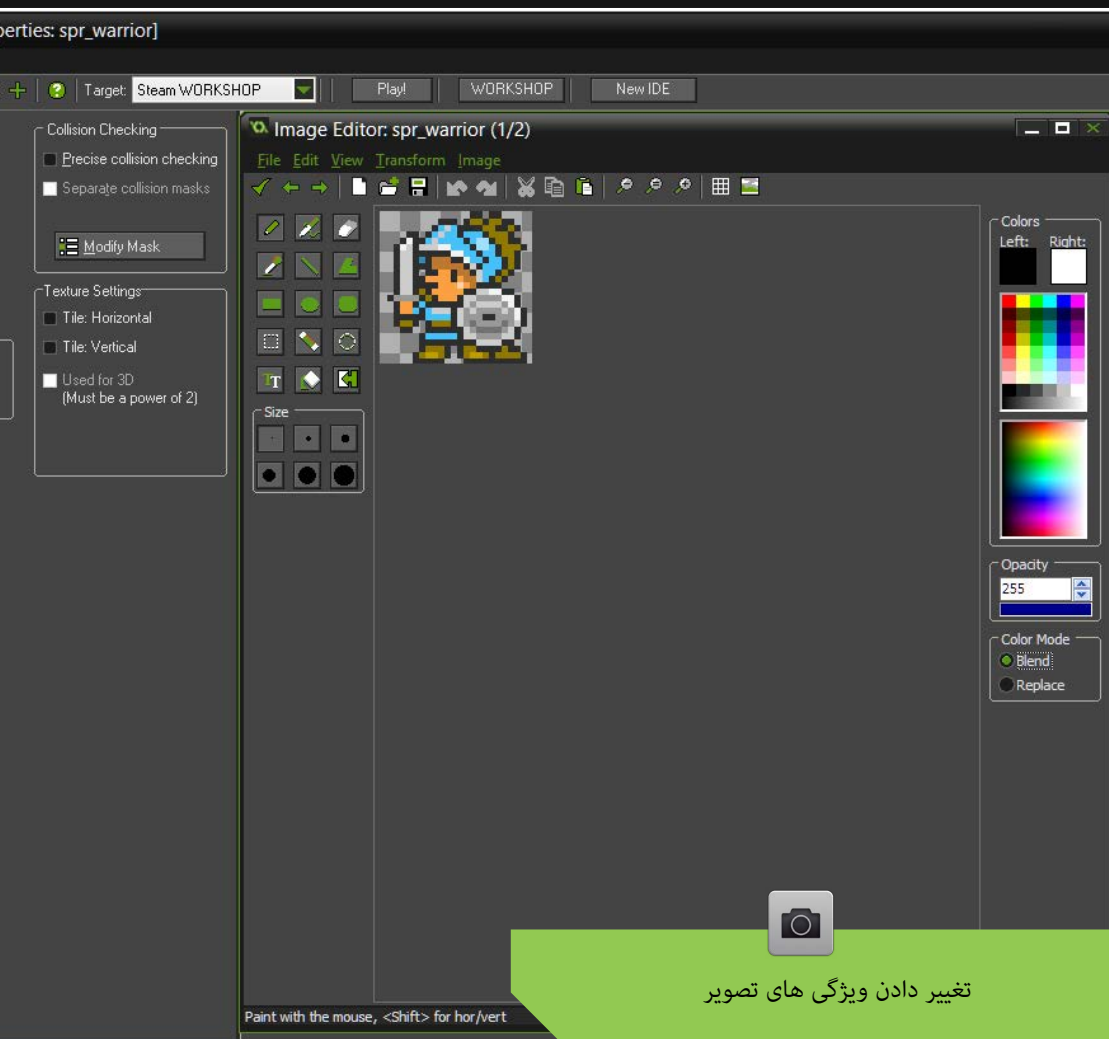


نمایی از لیست Event ها

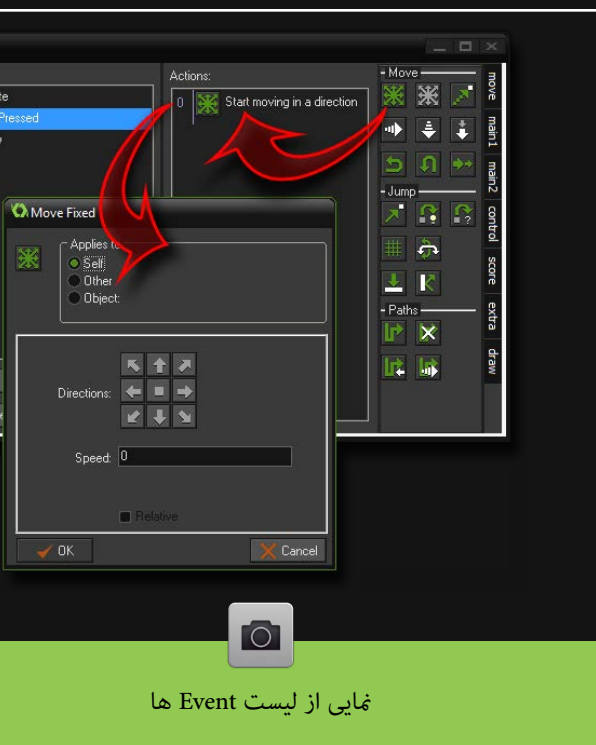


ساختن تصویر





تغییر دادن ویژگی های تصویر



نمایی از لیست Event ها



مارک اورمارس- دانشمند علوم کامپیوتر و سازنده موتور بازی سازی Game Maker

Game Maker Language یک زبان اسکریپت نویسی است که در گیم میکر استودیو از آن استفاده می‌شود و سرعت بسیار پایین‌تری نسبت به ++C و Delphi دارد. از این زبان به منظور بالا بردن هرچه بیشتر کیفیت و کنترل بهتر طراحی بازی توسط قاعده‌های مرسوم برنامه‌نویسی جهت تکمیل عملکرد سیستم drag and drop استفاده می‌شود.

### ویژگی‌ها مثبت گیم میکر استودیو:

#### - سیستم مدیریت منابع :

زمانی که بازی‌ساز یک تصویر را ساخت، اضافه کردن آن تصویر به موتور بازی‌سازی فقط با چند کلیک انجام می‌شود و زمانی که تصویر وارد موتور شد، تغییرات آن می‌تواند از طریق خود موتور انجام بگیرد. با توجه به ابزارهای مدیریت منابع گیم میکر: استودیو، بازی‌سازان می‌توانند که بازی‌های ساده را به سرعت از مرحله ایده به اجرا برسانند که این مورد در Game Jam ها و ساخت دموهای قابل بازی اولیه اثر بسیار مثبتی دارد.

#### - دسترسی به منابع از طریق کد:

زمانی که منابع را وارد موتور می‌کنیم، منبع ما به یک Game Object تبدیل شده و برخی ویژگی‌های آن‌ها (ابعاد تصاویر، درجه صدای فایلهای صوتی و از این قبیل ویژگی‌ها) از طریق کد دیده می‌شوند و قابل تغییر هستند. این ویژگی پروسه ساختن اجرای بازی را بسیار ساده می‌کند و برای مدیریت و به پایان رساندن پروژه‌ها در زمان کوتاه بسیار کارآمد است.

#### - برنامه نویسی متناسب با شرایط:

ویرایشگر Game Object به دلیل دارا بودن سیستم «اتفاق - عمل» (Event - Action)، ابزار مفیدی است برای آموزش به تازه واردها و راه ساده‌ای را برای تغییر Game Object فراهم می‌کند و به شما این اجازه را می‌دهد که برای هر اتفاق خاص، کد مناسب را بنویسید.

### توضیحی مختصر در مورد سیستم «اتفاق - عمل» (Event-Action) در گیم میکر: استودیو

Event ها در اصل لحظه‌هایی در چرخه بازی هستند که در آن‌ها بر اساس آنچه شما از قبل برنامه‌ریزی کردید اتفاق‌هایی می‌افتد. گیم میکر استودیو در دایره‌ای از این Event ها کار می‌کند. از زمانی که مرحله شما آغاز می‌شود تا ثانیه‌ای که به پایان می‌رسد، در هر لحظه یک سری از این اتفاق‌ها در حال رخ دادن هستند. شما با استفاده از سیستم drag and drop یا برنامه نویسی می‌توانید این اتفاق‌ها را برنامه‌ریزی کنید. Action ها در واقع دستورها و تابع‌هایی هستند که عملکرد اجزای بازی را در هنگام رخ دادن Event مشخص می‌کنند. هر یک از Event ها می‌توانند با تعداد زیادی از Action ها همراه باشند.

## بازی‌های موفق ساخته شده با موتور گیم میکر: استودیو

Spelunky  
سال تولید: ۲۰۱۳  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۹۰

Dustforce  
سال تولید: ۲۰۱۲  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۷۹

Hotline Miami  
سال تولید: ۲۰۱۲  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۸۵

Gunpoint  
سال تولید: ۲۰۱۳  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۸۳

Stealth Bastard Deluxe  
سال تولید: ۲۰۱۲  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۸۰  
Hyper Light Drifter  
سال تولید: ۲۰۱۶  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۸۵

Downwell  
سال تولید: ۲۰۱۵  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۸۳

Nidhogg  
سال تولید: ۲۰۱۴  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۸۱

Undertale  
سال تولید: ۲۰۱۵  
امتیاز در سایت متاکریتیک: ۹۲  
Nuclear Throne



## گیم میکر: استودیو برای چه کسانی نیست؟

- کسانی که می‌خواهند یک بازی با جزئیات کامل را با فشردن چند دکمه بسازند، ساختن یک بازی خوب زمان‌گیر است.

- کسانی که می‌خواهند یک MMO جدید بسازند. ابزارهای کار با شبکه و بازی‌های تحت شبکه به تازگی وارد موتور گیم میکر: استودیو شده‌اند و ابزارهای بسیار بهتری برای ساختن اینگونه بازی‌ها وجود دارد. - برنامه نویسانی که انتظار یک محیط و زبان برنامه نویسی عملکرد محور را دارند (این موضوع دلیلی بر ناکارآمد بودن زبان GML نیست، اما نباید انتظار زبان‌هایی مثل ++C/C را از GML داشت)

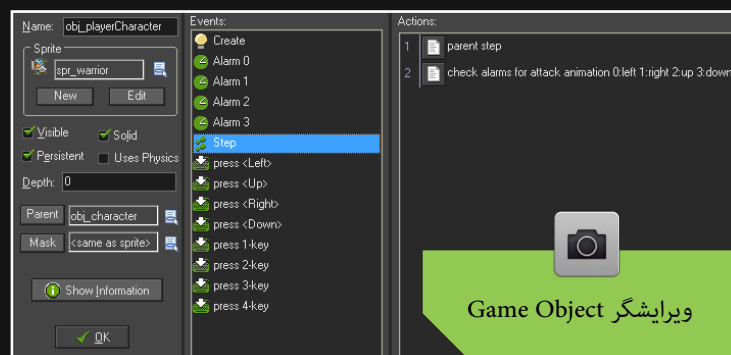
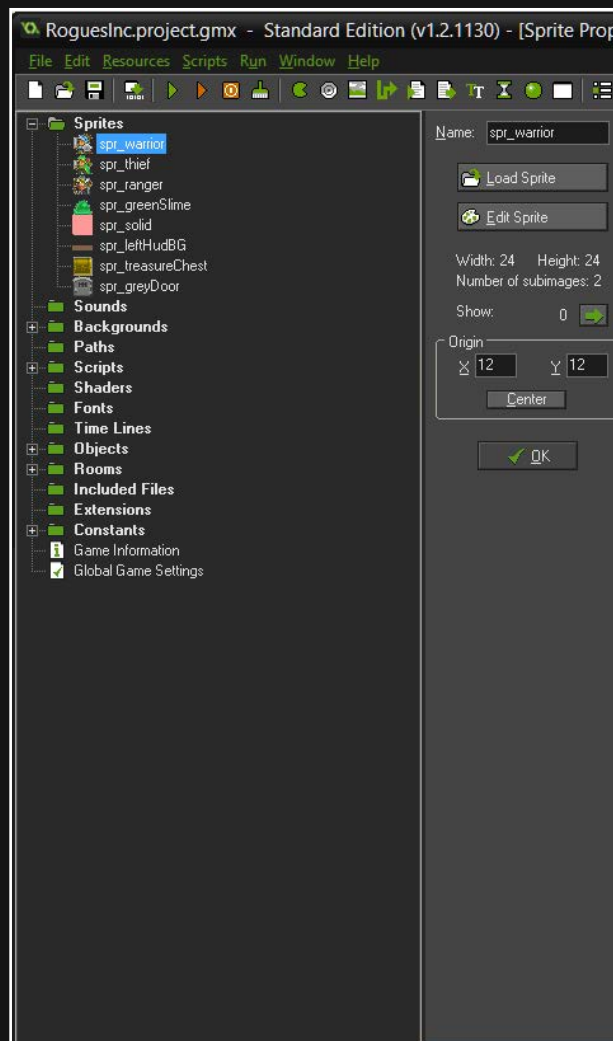
## ویژگی‌های منفی گیم میکر: استودیو

- GML در واقع یک زبان شی‌گرا نیست. در اصل اجزای بازی دارای یک سری ویژگی‌های خاص و حتی یک سری روابط پدر-پسری هستند، اما ویژگی‌های هر Game Object مخصوص به خودش است و این موضوع شاید کار را برای کسانی که با پس‌زمینه برنامه‌نویسی شی‌گرا وارد گیم میکر: استودیو می‌شوند سخت کند. - گیم میکر: استودیو توانایی ساخت بازی‌های سه بعدی را دارد، اما تمرکز اصلی این موتور بر ساخت بازی‌های دو بعدی است. این موتور ویرایشگری برای اجزای سه بعدی بازی ندارد و برنامه نویسی برای اجزای سه بعدی بسیار پیچیده می‌شود. اگر قصد ساخت بازی‌های سه بعدی را دارید پیشنهاد من استفاده از ابزارهای دیگر است.

## نتیجه‌گیری

گیم میکر استودیو ابزاری مناسب برای تازه واردان و حتی حرفه‌ای‌ها است. ویژگی خوب زبان برنامه نویسی مخصوص به خودش و همچنین سیستم مدیریت منابع آن در مقابل قیمت نسبتاً پایینش، گیم میکر: استودیو را مرقوم به صرفه می‌کند.

این موتور ابزار مناسبی برای تیم‌های کوچک و یا بازی‌سازی که تجربه‌ی خوبی در برنامه نویسی دارند است و باتوجه به در دسترس بودن و سیستم «اتفاق - عمل» آن که به واسطه رابط کاربری drag and drop انجام می‌شود محیطی بسیار کارآمد برای کسانی که تجربه برنامه نویسی را ندارند به وجود آورده است.







میثم جوکار

meysamjokar@gmail.com



# در تقابل مردم آزاری!

خودش نپرسید که چرا من باید همسایه بیچاره که شاید تنها عیب بدی که داشت ظاهر کمی نازیبا بود را مورد آزار و اذیت قرار دهم؟ مگر کارهایی که این شخص انجام می‌داد به شما آزاری می‌رساند؟ واقعا چرا؟ به واسطه جلوه‌های بصری زیبا و همان حس درونی هر انسان و البته اتفاق‌های بامزه که در این بازی می‌افتاد هیچ‌کس احساس ناراضی‌تبی از آزار همسایه بیچاره نمی‌کرد. یا حداقل گاهی دل آدم می‌سوخت اما با دیدن واکنش این مرد و کتکی که می‌زد این حس هم از بین می‌رفت و شما از نو شروع می‌کردید. حالا برای اینکه ما از این لذت آزار و اذیت دور نشویم و از طرفی اینگونه هم رفتار ناپسند بی‌دلیل انجام ندهیم چطور هست ماموری بشویم در محله خودمان در جهت آزار اشخاصی که موجبات آزار همسایه‌ها را فراهم می‌کنند. شما فرض کنید در یک بازی شما در محله کشیک می‌دهید و هرکسی رفتاری انجام داد که در آن ملاحظه دیگر همسایه‌ها را نکرده، شما چیزی شبیه به همان رفتار را با ملاحظات فرهنگی و درست و تصمیم مناسب با

خودش انجام دهید. برای مثال یکی از همسایه‌ها از تاریکی شب استفاده می‌کند و زباله‌های خودش را جلوی درب دیگران می‌گذارد یا در ساعت مناسب جلوی درب منزل خود نمی‌گذارد یا اینکه زباله‌ها را در محیط محله رها می‌کند. خب شما هم زباله‌ها را بردارید و با



یک فیلم یا بازی بر روان اشخاص و در طبع آن نمود پیدا کردن در واقعیت است. برای مثال شما در یکی از مراحل بازی ندای وظیفه؛ جنگاوری نوین ۲ می‌بینید که نیروهای تروریستی به خون‌خواهی و برای ایجاد رعب و وحشت وارد یکی از فرودگاه‌های بین‌المللی شده و به قتل عام بی‌رحمانه مردم بی‌گناه و بی‌سلاح می‌پردازند. بعد از آن بارها خبرهایی از اقدامات مشابه در دنیای واقعی شنیده‌ایم که گرچه با شکست مواجه شده‌اند اما تحقیقات نشان داده که شخص خاطی تحت‌تاثیر این بازی و فشار روانی درونی خود اقدام به این کار کرده است.

اما اگر ما بخواهیم از این روش تبعیت کنیم و به ساخت بازی‌هایی با این درون‌مایه‌ها اقدام کنیم هم اینکه ضرر زیادی به فرهنگ و تمدن خودمان زده‌ایم و هم اینکه پیرو روشی اشتباه در بازی‌سازی هستیم که کاملا تجاری است و هیچ‌گونه دیدی به معناگرایی و یا ساخت فرهنگ درست و یا حتی دید هنری و ارزشمندی کار ندارد. پس چگونه بین این جذابیت و این هدف خوب تعادل برقرار کنیم و از این جذابیت در جهت مثبت استفاده کنیم؟

## آزار همسایه آزار

بازی همسایه جهنمی که معرف حضور همه شما دوستان عزیز هست. در این بازی شما بدون اجازه وارد خانه همسایه می‌شوید و با استفاده از ابزار و وسایل خود شخص شروع به اذیت و آزار همسایه می‌کردید و هرچقدر این همسایه بیچاره را بیشتر مورد اذیت و آزار قرار می‌دادید و بیشتر عصبانی می‌شد امتیاز بالاتری کسب می‌کردید. اما هیچ‌کس از

فصل پاییز برگریز هزار رنگ رو به پایان است و امیدوارم از زیبایی‌های این فصل کمال استفاده را برده باشید. روحیه من هم از این فصل زیبا الهام گرفته و تصمیم گرفتم تا در این مقاله فرهنگی از بازی‌های اول شخص و اکشن البته نه خیلی ولی نسبتا دوری کنم و ایده بازی‌سازی این شماره از مجله را به ایده‌های کم‌خشونت‌تر و پرکاربردتر تعلق دهم. همه ما بازی‌های زیادی دیدیم که با ایده‌های جالبی وارد دنیای بازی شده‌اند و علاقمندان خاص خودشان را پیدا کرده‌اند و سال‌ها از گذشت آن‌ها گذشته ولی هنوز همه با آن‌ها خاطرات خوبی دارند. برای مثال بازی همسایه جهنمی یا Neighbor From Hell را هیچ‌کسی نیست نشناسد یا بازی نکرده باشد. یا بازی معروف سرقت بزرگ اتومبیل از اولین شماره آن خیل عظیمی از طرفدارهای خودش را پیدا کرد. اما به نظر شما علت اینکه بازی‌های شبیه به این بازی‌ها که درون‌مایه غیراخلاقی و انسانی دارند چرا اینقدر طرفدار پیدا کرده‌اند؟ و چرا تقریبا انسان‌ها در هر سنی علاقمند به بازی اینگونه بازی‌ها هستند؟ به‌طور خلاصه اگر بخواهم علت این امر را خدمت شما خوانندگان عزیز عرض کنم نوعی واکنش روانی و درونی انسان هست که انسان دوست دارد کارهایی که از انجام آن‌ها منع شده است و یا کارهایی که درون‌مایه هنجارشکنی دارد را حداقل یک بار تجربه کند. سازندگان بازی‌های این چنینی هم از این اثر روانی استفاده می‌کنند و انواع بازی‌ها با درون‌مایه هنجارشکنی تولید می‌کنند. برخی از روانشناسان معتقد هستند که این گونه بازی‌ها حتی اثرات روانی مثبت و درمانی در بعضی اشخاص دارد و می‌تواند سطح عصبانیت و خشونت جامعه را کاهش دهند. اما بارها و بارها خبرهایی از خشونت‌های گوشه و کنار جهان شنیده‌ایم که علت این خشونت‌ها یا رفتارها تاثیر





دقت بدون اینکه این شخص متوجه شود زباله‌ها را درون منزل خودش بریزید. یا اینکه شخصی بدون توجه به حق همسایگی در محله وسیله نقلیه خودش را در محل نامناسب پارک می‌کند شما با روشی به این شخص نشان می‌دهید که این کار شخص اشتباه بوده است. یا انواع و اقسام حقوقی که در محله‌ها یا آپارتمان‌ها توسط افرادی که خودخواه هستند زیر پا گذاشته می‌شود. البته باید بگویم که نباید طوری رفتار کرد که رفتار ما هم ناهنجاری باشد اما می‌شود با تفکر مناسب روش‌هایی را پیدا کرد که پاسخ ما هم ناهنجاری نباشد و هم درس عبرتی برای همسایه آزار باشد.

### سرقت بزرگ اتومبیل از نوع وطنی!

اینکه شما بخواهید در شهر آزادانه بگردید و هر اسلحه‌ای دوست داشتید به دست بگیرید و هرکاری دوست داشتید انجام دهید و پلیس و کل مردم را به هیچ چیزی حساب نکنید که امری غیرممکن است. اما اگر بخواهیم لذت دنیای باز بودن یک بازی را به چنگ بیاوریم و از طرفی رفتارهایمان هم ناهنجاری نباشد می‌توانیم از دنیای نسبتاً باز و در نقش شخصی که در مقابل ناهنجاری می‌ایستد و هرکاری می‌کند تا جلوی ناهنجاری را بگیرد استفاده کنیم. یعنی شخصیت اصلی بازی ما یک پلیس کارکشته و کار بلد باشد که در شهر برای ایجاد نظم و قانون می‌جنگد. طبیعتاً برای این پلیس اعمالی که ناهنجاری هست باید دارای تبعات شدید و بدی باشد تا شخص بازی‌کننده مجاب شود که حتی اگر پلیس هم باشی نمی‌توانی هرکاری خواستی انجام دهی. مثلاً خب برداشتن ماشین دیگران در نقش پلیس غیرقانونی نیست یا حمل اسلحه در خیابان. یا درگیری فیزیکی با افراد خاطی ( نه هرکس از راه برسد) و اینطور رفتارهای لذت بخش. به این وسیله هم از انجام این امور لذت بخش دور نخواهیم شد هم رفتار ما ناهنجاری نخواهد بود. مثال خوبی که در این سبک بازی می‌توان نام برد بازی True Crime بود که تقریباً این فاکتورهایی که بنده خدمت شما عرض کردم را داشت. یک چیز جالبی که این بازی داشت این بود که شما می‌توانستید اشخاص رهگذری که در خیابان نسبت به آن‌ها ظنیم می‌شدید را مورد تفتیش قرار دهید





و اگر اسلحه یا مواد همراه داشتند بازداشت کنید. یا اگر در اثر درگیری خیابانی شخص معمولی صدمه می‌دید هم میزان محبوبیت شما به شدت کاهش پیدا می‌کرد و هم امتیاز زیادی از شما کسر می‌شد. از طرفی با ایجاد فضای مبارزه‌ای و آموزشی خوبی که برای شخصیت اصلی بازی بود می‌توانست توانایی‌های مبارزه‌ای خود را افزایش دهد و این کار هم شما را به سمت مبارزه‌های تن به تن سوق می‌داد و هم این بخش مبارزات را جذاب و زیبا می‌کرد. در نهایت این بازی یک نمونه خوب برای لذت بازی دنیای باز با ویژگی‌های لذت بخش و البته ناهنجاری کمتر بود.

### پلیس راهنمایی رانندگی

چند سال پیش یک بازی خوب روی کنسول سگا عرضه شد که طرفداران زیاد در ایران داشت و حسابی معروف شد. در این بازی که با نام Chase H.Q در آمریکا و ایران مشهور بود شما در نقش پلیس راهنمایی و بزرگراه اقدام به دستگیری ماشین‌های خاطی می‌کردید که در راه دستگیری این ماشین‌ها باید اینقدر به این ماشین‌ها ضربه می‌زدید تا آن‌ها از کار بیفتند و شما بتوانید راننده این ماشین‌ها را دستگیر کنید. از طرفی شما با توجه به نوع جاده و آب و هوا و نوع ماشینی که می‌خواستید دستگیر کنید باید بین یک ماشین سریع، یک ماشین سنگین یکی را انتخاب می‌کردید و ماموریت خود را به پایان می‌رساندید. این ایده واقعا ایده خوب و مناسبی

برای یک بازی خوب و جذاب است. اینکه شما در نقش یک پلیس راهنمایی اول چند ماشین خوب برای انتخاب داشته باشید و در ماموریت‌های مختلف بتوانید انواع ماشین‌هایی که قوانین را زیر پا می‌گذارند یا حتی طی یک عملیات صاحبان آن‌ها مجرم هستند را دستگیر کنید و از ناهنجاری قانون شکنی در جای مناسب استفاده کنید. به این وسیله هم از لذت یک بازی ماشین‌سواری با انواع حرکات مهیج می‌توانید لذت ببرید و هم اینکه کارهای شما غیرقانونی نخواهد بود و از طرفی قدرت پلیس راهنمایی هم به چشم می‌آید و دیده می‌شود. می‌توان حتی داستانی در دل این بازی قرار داد و از سبک یک بازی ماشین‌سواری صرف خارج کرد و کمی با چاشنی داستان بازی را زیباتر جلوه داد.

### حیوان نیازی!

فرض کنید شما در یک محله بزرگ زندگی می‌کنید که در آن محله عده‌ای حیوان آزار هستند. شما در نقش کسی که مانع حیوان آزاری می‌شود وارد عمل می‌شوید و با استفاده از اسلحه‌های ساده مثل نی، خودکار و کاغذ یا کمان سیمی و میوه کاج یا دیگر سلاح‌های بی‌خطر اقدام به پیدا کردن افراد حیوان آزار کرده و جلوی کارشان را می‌گیرید. البته آن شخص حیوان آزار نباید متوجه کار شما شود. این بازی می‌تواند از دید اول شخص باشد و تنوع خاصی در بازی ایجاد کند. با این بازی هم به زشت بودن حیوان آزاری پرداخته می‌شود و هم اینکه شخص حیوان آزار چون در نقش دشمن شما است خود به خود در بین افراد شخص حیوان آزار یک شخص بد جلوه می‌کند و این کار به آرامی حیوان آزاری را از بین می‌برد. که متأسفانه در جامعه ما هنوز دیده می‌شود و هستند افرادی که از آزار حیوانات زبان بسته لذت می‌برند و با افتخار در مورد آن صحبت می‌کنند.

### دزدگیر

بازی پرشور و زیبایی «لبه آینه» را اکثر بازی‌بازهای دنیا می‌شناسند. در این بازی اول شخص شما با استفاده از تکنیک‌های ورزش دو آزاد یا پارکور به انجام ماموریت و مقابله با نیروهای دولتی می‌پردازید. شور و هیجانی که هنگام پرش و یا انجام حرکات ورزشی در این بازی به انسان منتقل می‌شود بینظیر است و همین امر این بازی را جز بازی‌های پرترفدار قرار داده است. با این اوصاف شما یک بازی را در نظر بگیرید که در آن شما به همین سبک بتوانید از ورزش پارکور استفاده کنید و از ساختمان‌ها و معابر در جهت درست استفاده کنید. یعنی در شهر دزدهایی پیدا شده‌اند که با توجه به توانایی‌های فیزیکی خاصی که دارند اقدام به دزدی می‌کنند و متواری می‌شوند و اینجاست که پای تیم شما به میان می‌آید و نیروهای پلیس از شما درخواست می‌کنند تا با استفاده از توانایی‌های شما در این ورزش بتوانند این دزدها را دستگیر کنند و به سزای اعمال خود برسند. در این بازی می‌توان شخصیت‌هایی از هر دو جنس زن و مرد قرار داد تا گستره محبوبیت بازی را بالا برد و نقش پذیری دختران در جامعه که یک بحث داغ این روزهای جامعه ما است را تحت پوشش خود قرار دهد. همچنین می‌توان این بازی را بومی‌سازی کرد و از نقشه‌های اصلی شهرها استفاده کرد و این می‌تواند جذابیت بازی را دو چندان کند. همچنین خود اصل بومی‌سازی این بازی یک اهرم موفقیت فروش و همه‌گیری این بازی است. اینکه شما مجاب می‌شوید درون یک بازی از بالای فلان ساختمان معروف که هر روز آن را می‌بینید به روی یک ساختمان دیگر بپرید. یا اینکه در محله‌هایی که می‌شناسید به دنبال دستگیری یک دزد باشید و با توجه به شناختی که در دنیای واقعی از یک محله دارید بتوانید سریعتر به هدف خود برسید. در یک نگاه دیگر این کار می‌تواند تبلیغی درونی





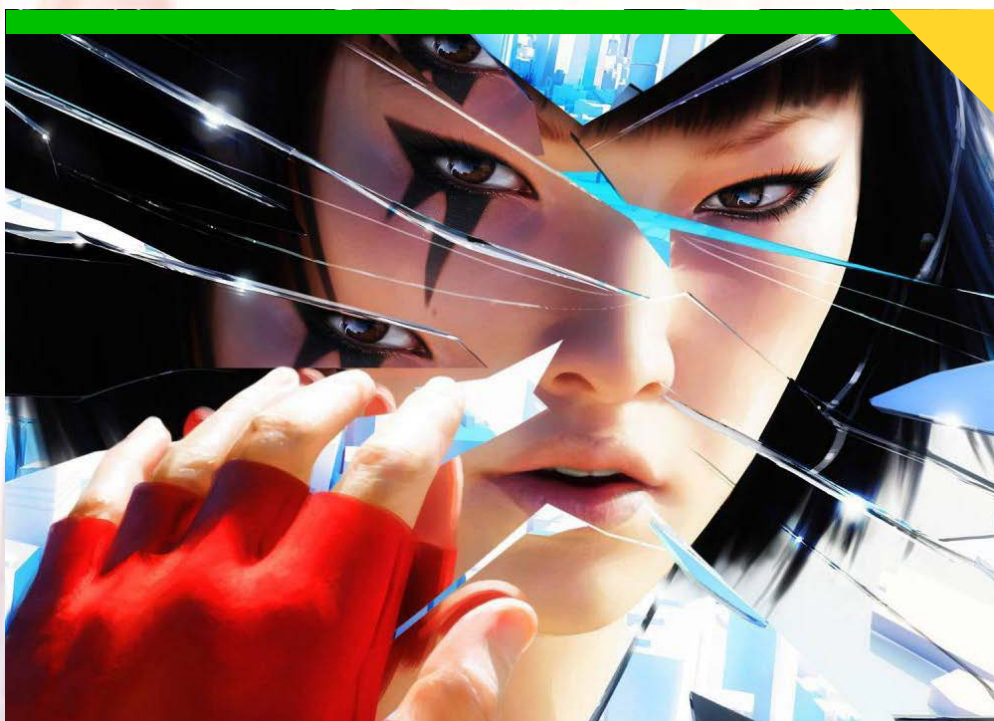
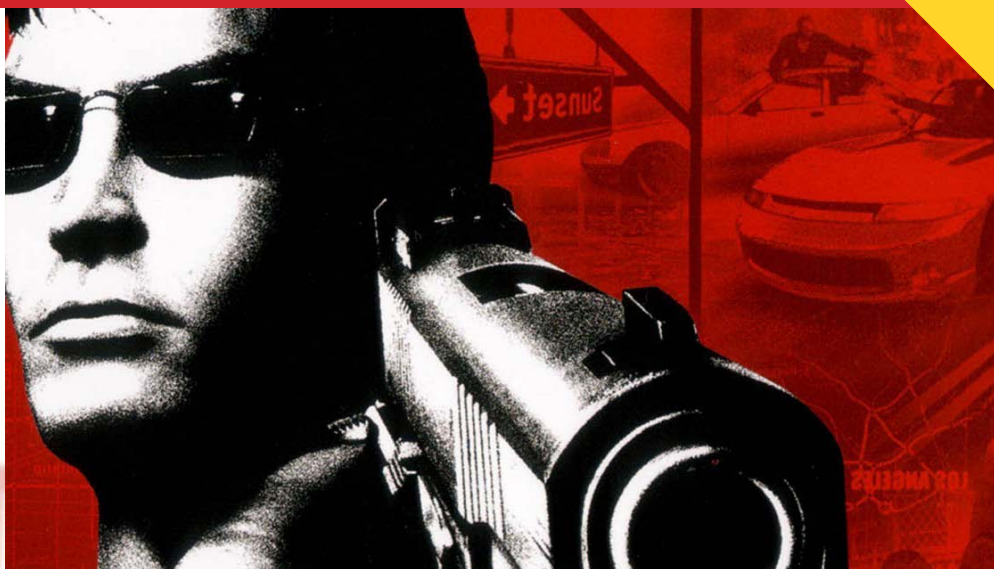
دیگر جنبه‌ها باز همانند و این خود به خود در عقب ماندگی یک اثر موثر است. مردم ما مردم باهوشی هستند و چیزهایی در بین ایرانیان ماندگار خواهد شد که بسیاری از جنبه‌های محیطی و زندگی آن‌ها در نظر بگیرد در غیر این صورت پس از مدت کوتاهی به کناری گذاشته می‌شوند و فراموش خواهند شد. آن‌ها الله که روزی بیاید که بازی‌های ساخت ایران هم در بین بازی‌های معروف دنیا از هر ژانری حرفی برای گفتن داشته باشد و ما هم سر خود را بالا بگیریم و با افتخار اعلام کنیم این بازی ایرانی است.

که یک بازی‌ساز می‌تواند با در نظر گرفتن جوانب مختلف یعنی هم جنبه‌های فرهنگی و انسانی و هنجاری یک جامعه و هم زیبایی شناختی اثر و هم جنبه‌های فروش و کسب درآمد و محبوبیت یک بازی اقدام به ساخت بازی کند. بازی‌هایی که هم جذاب هستند و هم تاثیر مثبتی به صورت ناخواسته بر بازی‌کننده خواهند داشت. بازی‌هایی که با فکر می‌توان ساخت بسیار هستند تنها کافی است کمی جامع به مسایل پیرامون خود بنگریم. اما خب همانطور که می‌دانید معمولا افراد هنگام تلاش برای ساخت یک اثر نه فقط بازی که در کل حیطه‌های کاری تنها یک جنبه را در نظر می‌گیرند و تمام نیروی خود را برای رسیدن به آن جنبه می‌گذارند و این ناخواسته باعث می‌شود که شخص از رسیدگی به

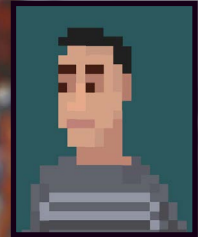
برای ورزش و ورزشکاران باشد و افراد را به ورزش کردن و تحرک بیشتر مجاب کند. از طرفی باز قدرت ورزشکاران ایرانی را به رخ می‌کشد و نشان می‌دهد که این ورزش‌ها در انحصار یک کشور خاص نیست و این‌طوری نیست کسی در کشورهای دیگر نتواند موفقیت در آن کسب کند. در نهایت شما هم شور و هیجان این گونه بازی‌های ضد هنجار را به همراه دارید و هم اینکه کار شما ناهنجاری نیست و نمود بد و نادرست در جامعه نخواهد داشت. که این هدف اصلی یک بازی می‌تواند باشد.

### صحبت پایانی

این ایده‌هایی که در اینجا خدمت شما تقدیم شد تنها بخشی از هزاران فکر و ایده‌ای می‌تواند باشد







Annie Gray

مترجم: علی خانعلی‌لو

alikhanalilou@gmail.com

## امتحان کننده بازی کیست؟

نیست! یک تستر باید برای یک بازی خاص کنسول ۳DS شش ماه به طور مستقیم وقت بگذارد. در زمان خاص می‌شود شش یا هفت روز کاری در هفته و بیشتر از ۱۲ ساعت کار در هر روز روی همان بازی! احتمالاً شما شگفت‌زده هستید که آن‌ها زمانی را که روی صندلی دپارتمان «سوال و جواب» می‌نشینند چه کار می‌کنند؟

کار اصلی یک تستر این است که بازی را اجرا کند و جاهایی را که بازی در آن‌ها درست اجرا نمی‌شود یا مطابق میل توسعه‌دهندگان اجرا نمی‌شود را پیدا کند. تمام قسمت‌های ساخت یک بازی ویدئویی مثل طراحی، بخش‌های هنری، انیمیشن، صدا و برنامه‌نویسی در معرض باگ هستند. این‌ها حاصل سهل‌انگاری توسعه‌دهندگان یا خستگی و بی‌توجهی آن‌ها است. هر بار که تستر یک باگ را پیدا می‌کند باید آن را برای حل شدن به توسعه‌دهندگان گزارش کند. پس از اینکه سازندگان موفق به رفع باگ شدند تستر دوباره باید به محل قبلی باگ در آپدیت جدید بازی رفته و چک کند که مشکل حتماً برطرف شده باشد. این چرخه تا زمان آماده شدن محصول برای عرضه به بازار ادامه پیدا می‌کند. در انتهای بعضی از پروژه‌ها تقریباً ۱۰۰۰ باگ توسط دپارتمان «سوال و جواب» پیدا شده است.

شده‌اند به این باگ‌ها آلوده بوده‌اند. تنها راه مقابله با این هجوم سخت‌افزاری این است که تیمی را از اشخاصی که تصمیم دارند هزاران ساعت از عمرشان را صرف پیدا کردن و گزارش دادن این «اشکالات» بکنند استخدام کنیم. اما چقدرتایی از این باگ‌ها باز پنهام می‌مانند.

بازی‌های شما به کاری بسیار حوصله سربر تبدیل خواهند شد اگر قرار باشد برای تضمین کیفیت آن‌ها به‌عنوان یک کار جدی و سخت، آن‌ها را بازی کنید و این دقیقاً کاری است که تسترها یا امتحان‌کننده‌ها انجام می‌دهند.

### گیم تستر یا امتحان کننده بازی کیست؟

در صنعت بازی‌سازی به کسی که یک یا تعداد زیادی بازی را بارها و بارها و در طی چند ماه بازی می‌کند تستر می‌گویند. یک تصور غلطی که افراد خارج از این صنعت دارند این است که تسترها برای یک ساعت اسکایپریم بازی می‌کنند تا نشان دهند کار می‌کنند بعد ساعت‌ها استارکرفت ۲ بازی می‌کنند و برای استراحت هم بعد از ظهرها پرندگان خشمگین بازی می‌کنند! آن‌ها همیشه می‌پرسند: «همه‌ی کاری که شما می‌کنید این است که کپه‌ای از بازی‌ها را تمام روز بازی می‌کنید، درست است؟» نه درست

فکرش را بکنید، سه ساعت تمام است که نشسته‌اید و روی یک کنسول مشغول انجام بازی مورد علاقه‌ی خود هستید. اژدهای کهنی که تا به حال چندین بار شما را کشته سلامتی‌ش به ۵ درصد مقدار خودش رسیده، با شمشیر سرنوشت‌ساز ایمان و شما به خوبی می‌دانید که کشتن اژدها به شما یک زره فلزی و مقدار زیادی امتیاز تجربه می‌دهد که با آن‌ها می‌توانید تراز شخصیت خود را ارتقا داده و مأموریت خود را به پایان برسانید و در ازای اتمام آن تعداد زیادی مأموریت هیجان‌انگیز در مکان‌های مختلف نقشه برایتان باز می‌شود که قبلاً قادر به شروع آن‌ها نبودید.

اژدهای زخمی در اوج فلاکت دم آتشینش را روی شما می‌گشاید و شما به موقع با سپر طلائی خود آن را دفع می‌کنید. با شجاعت بسیار شمشیر بزرگ را برمی‌دارید و ضربه‌ای قدرتمند را به گلوی اژدها وارد می‌کنید. ناگهان صفحه ثابت می‌ماند گویا می‌خواهد از لحظه‌ی پیروزی شما یک اسکرین‌شات تهیه کند. شما چند ثانیه‌ای را منتظر می‌مانید تا بازی ادامه پیدا کند ولی... هرگز ادامه پیدا نمی‌کند. تنها راه چاره این است که کنسول خود را دوباره راه اندازی کنید و تمام مرحله را از نو انجام دهید. در این لحظه شما یک باگ را کشف کرده‌اید، یک «hard lock»، و تمام بازی‌های ویدئویی که تا به حال ساخته

# دپارتمان‌های سوال و جواب



باگ واضحی باشد که باعث شود آن‌ها مانع شروع چرخه‌ی تست بازی شوند. اگر سازندگان نسخه‌ای را ارسال کنند که در هنگام اجرای صفحه‌ی اصلی بازی کرش کند، فقط باعث نمی‌شود که سازنده‌ی اثر کمی شلخته به نظر برسد. این اتفاق باعث می‌شود پروژه به تأخیر بیافتد، زیرا حالا سازنده آدرس محل باگ را دارد و آن را درست کرده است، پس دوباره باید build جدیدی ساخته شود و دوباره برای ناشر فرستاده شود. اگر بازی یک عنوان AAA کنسولی باشد، یک نظارت ساده از سوی تیم توسعه می‌تواند مانع از این شود که پروژه یک روز کامل را عقب بیافتد. داشتن یک تستر داخل خانه یعنی کسی که عمل "spot check" یا > بررسی موضعی < را بتواند روی build ساخته شده تا قبل از ارسال انجام دهد یک مولفه‌ی ضروری در ساخت بازی است.

## تست بازی با یک سازنده

### مزایا

- کار کردن مستقیم با برنامه‌نویس، هنرمند و طراح
- فرصتی را برای ارتقا به یک طراح بازی به شما می‌دهد
- رقابت خیلی کم، یک تستر توسعه‌دهنده‌ی پر کار می‌تواند داخل استودیو دوام بیاورد

### معایب

- مدت زیادی طول می‌کشد تا شما بتوانید آلبوم خود را داشته باشید؛ یعنی رزومه‌ی شما با کندی پر می‌شود
- کار فصلی؛ یک استودیوی توسعه همیشه در شروع یک پروژه یا پس از عرضه‌ی یک بازی به تست‌های زیادی احتیاج ندارد
- کار پاره وقت در همه‌ی اوقات

### مزایا

- مسیر شغلی عالی، تسترها می‌توانند مستقیماً وارد پروسه‌ی ساخت بازی شوند
- حقوق کم در مقابل سایر بخش‌ها، اما در واقع نسبت به توسعه‌دهندگان و تسترهای 3rd Party زیاد است
- ظرف مدت زمان کوتاهی رزومه‌ی شما از عناوین مختلفی پر می‌شود

### معایب

- پایان کار، هر زمان می‌تواند باشد و حتی می‌تواند مدت خیلی طولانی طول بکشد
- نشستن و بازی کردن برای ساعات طولانی آن هم به مدت چند سال می‌تواند سبب بروز مسایلی مانند سندرم تونل کارپال شود
- رقابت شغلی زیاد در بخش سوال و جواب برای رسیدن به موقعیت شغلی بالاتر

## تیم‌های توسعه‌دهنده‌ی سوال و جواب (تضمین کیفیت)

استودیوهای توسعه‌ی بازی هم به تسترها نیاز دارند، یک تستر داخل خانه باعث بالا رفتن سرعت پیدا کردن باگ‌ها در پروژه خواهد شد چون باگ‌های پیدا شده می‌توانند به تیم توسعه آدرس دهی شوند. یک تستر توسعه‌دهنده در حقیقت به یک کیت توسعه‌ی نرم افزاری مسلط است، پس در هنگام پیدا شدن یک باگ، برنامه‌نویس پروژه به‌طور خودکار می‌تواند بفهمد که محل باگ دقیقاً در کجای کدها قرار دارد. همچنین یک تستر توسعه‌دهنده می‌تواند پیش طراح یا هنرمند رفته و به آن‌ها بگوید که نگاهی به این باگ بیندازند. استودیوهای بازی‌سازی، تیم‌های کنترل کیفیت بزرگی ندارند، چون این کار وظیفه اصلی ناشر بازی است. با این حال، وقتی پروژه رو به انتها است یا زمانی که بازی به انتشار نهایی خود نزدیک است، توسعه‌دهندگان یک "build" نهایی را برای ناشر ارسال می‌کنند، و لازم است که این نسخه عاری از هرگونه

این بخش شامل تعدادی زیادی از تسترهای صنعت بازی‌سازی می‌شود که کار همه‌ی آن‌ها امتحان کردن است. دپارتمان سوال و جواب وظیفه دارد پروژه‌های آن‌ها را در مسیرهایی وابسته و موازی هم مدیریت کند.

## تیم سوال و جواب ناشر

قبل از این که ناشران بزرگی مثل EA، Activision یا Ubisoft عناوین خود را به بازار عرضه کنند به دپارتمان سوال و جواب خود برای امتحان کردن بازی‌ها تکیه می‌کنند. به یاد داشته باشید که سوال و جواب به معنی تضمین کیفیت است، ولی معنی این کلمه این نیست که مسئولیت ساخت یک بازی سرگرم‌کننده بر عهده‌ی تسترها است. آن به این معنی است که بازی باید رضایت شما را به همراه داشته باشد. به آن اعتقادی داشته باشید یا نه، باگ‌های زیاد یک بازی روی امتیاز متای آن اثر می‌گذارد. به خاطر همین است که عرضه‌ی بازی‌ها با حداقل باگ‌ها به بازار کاری مهم به حساب می‌آید. اندازه‌ی سوال و جواب تیم‌های ناشر بسته به این که چند بازی در مرحله‌ی توسعه قرار گرفته می‌تواند بزرگ یا کوچک باشد و تسترها هر آن ممکن است خود را در حال تست چند بازی با هم ببینند.

برای یک ناشر، تستر بودن بسیار هیجان‌انگیز است. هر چند حقوق کمی می‌گیرید و ساعات زیادی را باید کار کنید، اما چون که عضو یک کمپانی مشهور هستید و فرصت‌های زیادی برای طی کردن پله‌های پیشرفت در اختیار دارید، تولیدکنندگان، VPs و مدیران اصلی بسیاری وجود دارند که در ابتدا در سوال و جواب‌ها حضور داشتند. به‌علاوه شما برای کار کردن روی عناوین بزرگ AAA شانس بیشتری خواهید داشت که باعث می‌شود رزومه و نمونه کارهای شما بستر از بقیه به چشم بیاید. تست کردن بازی برای یک ناشر







قسمت اول

"مروری بر زندگی امی هنیگ"

# ملکه بازی سازان

سید مجتبی محمودی

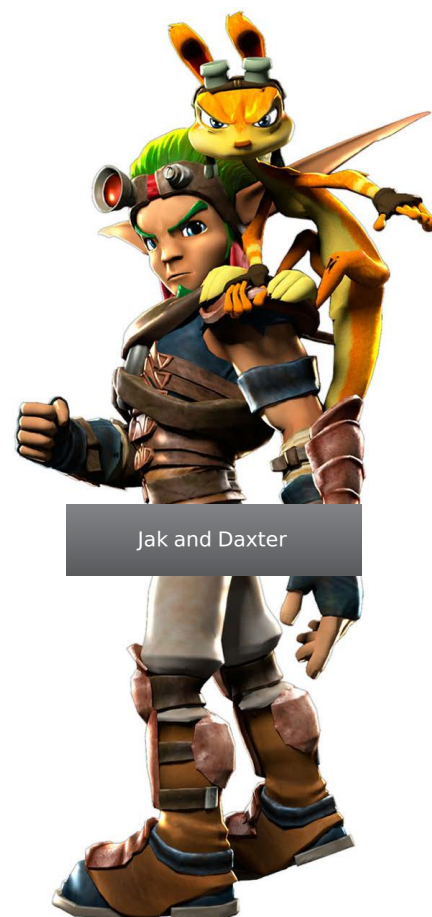
seyedmojtaba1375@gmail.com

هشت میلمتری قرض می‌گرفت و به همراه دوستان مدرسه و با استفاده از چند عروسک، فیلم‌های استاپ موشن می‌ساخت. پس از گذراندن دوران مدرسه، امی در دانشگاه برکلی کالیفرنیا به تحصیل در رشته ادبیات انگلیسی پرداخت و در نهایت با مدرک کارشناسی از آنجا فارغ التحصیل شد. وی با انگیزه نویسنده شدن به سراغ این رشته رفت و در آن دوران داستان‌های کوتاهی با تأثیر از داستان‌های «سی.اس. لوئیس» و «جی.آر. آر. تالکین» نوشت. اما در نهایت نتوانست در دانشگاه به آن چیزی که می‌خواست برسد. پس از خارج شدن از دانشگاه، وی به یک مدرسه فیلم‌سازی در سانفرانسیسکو رفت و مقطعی را در کلاس‌های آن‌جا گذراند. پس از فارغ‌التحصیلی در آن مدرسه، وی هدف بزرگی برای خود در نظر گرفت؛ اینکه وارد دنیای ماجراجویی‌های بلاک‌باستر سینما شود و راه «جرج لوکاس» و «استیون اسپیلبرگ» را ادامه دهد. اما وی زود فهمید که چنین چیزی میسر نخواهد بود. یکی از استادان هنیگ به وی گفته بود که او به عنوان یک زن، نمی‌تواند یک تصویربردار، یک کارگردان و یا حتی یک فیلم‌ساز ساده شود. او اعتقاد داشت که زنان آن قدر نیرو ندارند که بتوانند وسایل فیلم‌سازی را حمل کنند!

پس از خارج شدن از مدرسه فیلم‌سازی، هنیگ برای مدتی علایق‌اش را کنار گذاشت. او به یاری خواهرش شتافت که تازه طلاق گرفته بود و وظیفه

در بسیاری از مشاغل و صنایع می‌توان این موضوع را مشاهده کرد که حضور مردان در یک شغل خاص بسیار بیشتر از زنان است و در آن زمینه زنان مشهور بسیار کمی داریم. با اینکه حضور زنان در صنعت بازی‌سازی نسبت به بسیاری از مشاغل دیگر بیشتر است، اما باز هم در راس مشاهیر این صنعت مردان وجود دارند. «هیدئو کوچیما»، «کن لوین»، «شینجی میکامی»، «تیم شیفر» و چندین و چند اسم دیگر که همگی مرد هستند. اما زنانی نیز در بین این مشاهیر وجود دارند که فقط بهترین نیستند، بلکه در بین بهترین‌ها هم جزو بهترین‌ها اند. یکی از این زنان موفق بدون شک خانم «امی هنیگ» (Amy Hennig) است.

«امی هنیگ» در نوزدهم آگوست سال ۱۹۶۸ میلادی در آمریکا به دنیا آمد و در شهر سانفرانسیسکو بزرگ شد. وی پیش از آن که به سمت ساخت بازی‌های رایانه‌ای کشیده شود، به دنیای سینما و ساخت فیلم علاقه داشت. علاقه‌ای که نشأت گرفته از دوران کودکی‌اش بود. در سال ۱۹۷۶ میلادی و زمانی که امی دوازده سال داشت، اولین فیلم ساخته شده از سری «جنگ ستارگان» به نمایش درآمد و او را محو خود کرد. به گفته خودش، این فیلم و دنیای‌اش کاملاً متفاوت از هر چیزی بود که تا آن دوران دیده بود و آن زمان بود که دریچه‌ای در ذهن‌اش گشوده شد. امی در آن دوران از والدین والدین‌اش یک دوربین



Raider جدید را نپذیرفت، وی وسایل خود را جمع کرد و عازم سانتا مونیکا شد. هنیگ می‌گوید: «در آن زمان فکر کردم که شاید یک سالی بمانم و ببینم اوضاع چگونه است.....»  
ادامه دارد...



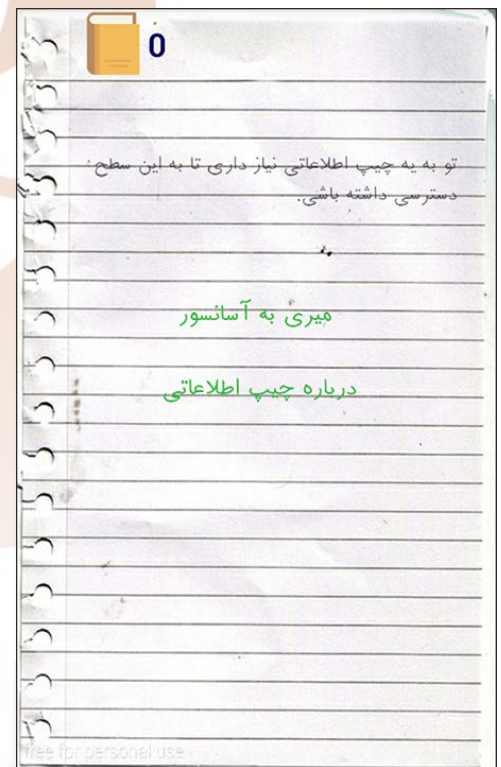
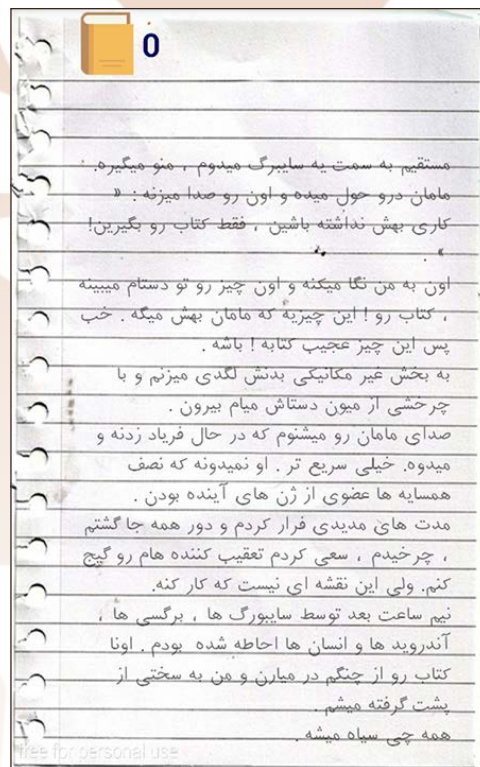
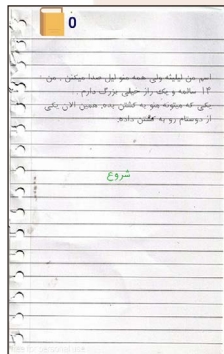
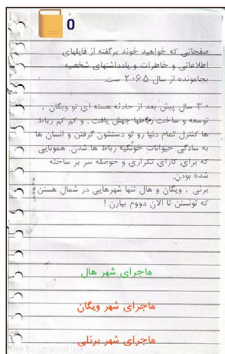
بازی در نهایت امتیازات خیلی بالایی نگرفت، اما بسیاری از منتقدان از سناریو و دیالوگ‌های بازی به عنوان نقطه قوت آن یاد کردند. هنیگ بعدتر کارگردانی و نویسندگی عناوین بعدی سری یعنی Soul Reaver ۲ و Legacy of Kain: Defiance را نیز انجام داد. در اواسط ساخت Defiance، آقای Evan Wells که مدتی همکار هنیگ در کریستال داینامیکس بود و تازه به استودیوی «ناتی داگ» رفته بود، به وی پیشنهاد آمدن به استودیو و کار روی سومین عنوان از سری Jak & Daxter را ارائه داد. هنیگ به ولز گفت که باید تا پایان پروژه صبر کند؛ چرا که یکی از اصول کاری هنیگ این است که یک پروژه را تا وقتی تمام نشده، رها نمی‌کند. البته عوامل دیگری هم وجود داشت تا هنیگ از رفتن به ناتی داگ مطمئن نباشد. مثل مکان استودیو که در سانتا مونیکا بود و انتقال به آنجا، وی را از خانواده دور می‌کرد. اما در نهایت، هنیگ پیشنهاد ولز را برای سر زدن به استودیو قبول کرد. پس از اینکه استودیوی کریستال داینامیکس پیشنهاد وی برای به دست گرفتن پروژه ساخت یک Tomb



بزرگ کردن دو بچه بر دوش‌اش بود. در کنار کمک به خواهر، امی برای تامین مخارج به سراغ کارهای مختلفی مثل تست نرم‌افزار و پردازش کلمات برای یک شرکت داروسازی رفت. اما در سال ۱۹۸۹ میلادی بالاخره اولین جرقه آینده درخشان هنیگ رقم خورد. در یک بعدازظهر یکشنبه، هنیگ یکی از دوستان دوران دبیرستان‌اش را در یک حراج لوازم خانگی ملاقات کرد و امی به او گفت که تحصیل را رها کرده و دنبال کار است. دوست امی در حال ساخت یک بازی برای آتاری بود و در بخش گرافیک و طراحی احتیاج به کمک داشت. از قضا، هنیگ در دانشگاه مهارت انیمیشن‌سازی را هم تا حدودی یاد گرفته بود و در کنار کار و کمک به خواهرش، اوقات زیادی را به همراه خواهرزاده‌های شش و نه ساله‌اش به بازی کردن NES می‌گذراند. این گونه بود که فعالیت وی در زمینه بازی‌سازی آغاز شد. خود هنیگ می‌گوید: «جوان‌ها همیشه از من می‌پرسند که من چگونه وارد این صنعت شدم؛ و حقیقت این است. با شانس.»  
هنیگ چند هفته دیگر را با بازی‌های NES گذراند و یک نسخه از مجله Nintendo Power Magazine خرید و با یک ذره‌بین به بررسی دقیق اسکرین‌شات‌های مختلف از بازی‌ها پرداخت. خود هنیگ می‌گوید: «این یک مهارت بود که بتوانی از پالت‌ها، پیکسل‌ها و حافظه گرافیکی محدود آن سیستم‌های قدیمی‌ترین بهره را ببری. این بررسی کمک می‌کرد تا ببینی سازندگان چه فنی به کار برده‌اند تا پس‌زمینه‌های باجزئیات و کاراکترها را تنها با سه رنگ بسازند. من فقط می‌خواستم ببینم آن‌ها چگونه آن پیکسل‌ها را استفاده می‌کردند.»  
هنیگ تا سال بعد بر روی آن بازی کار کرد و به خانه برنامه‌نویس بازی در سن خوزه رفت و ساعت‌های زیادی به طراحی اسپریت‌ها و پیکسل‌ها پرداخت. شغل بعدی هنیگ در زمینه بازی‌سازی در همان سال نود میلادی فراهم شد. وی به عنوان یک آرتیست در شرکت EA استخدام شد و ابتدا روی عنوان Bard's Tale ۴ کار کرد که متأسفانه هرگز عرضه نشد. پروژه دوم هنیگ عنوان محبوب Desert Strike برای کنسول جنسیس سگا بود که اولین بازی منتشر شده هنیگ به حساب می‌آید. پروژه بعدی هنیگ بازی Michael Jordan: Chaos In A Windy City بود که در میانه ساخت آن، طراح اصلی بازی پروژه را ترک کرد و هنیگ مسئولیت او را بر عهده گرفت.

در سال ۱۹۹۵ میلادی، امی هنیگ شرکت الکترونیک‌آرتز را به مقصد استودیوی «کریستال داینامیکس» ترک کرد تا به عنوان مدیر طراحی بر روی عنوان Blood Omen: Legacy of Kain و پس از آن Legacy of Kain: Soul Reaver کار کند. در هنگام شروع پروژه Soul Reaver هنوز نویسنده بازی مشخص نشده بود. این‌جا بود که هنیگ از فرصت استفاده کرد و نویسندگی بازی را بر عهده گرفت. با اینکه





# فراموش شدگان



سپهر ترابی

sepehrtorabi1997@gmail.com

از آن لذت می‌برید. با انتخاب شهرها و شخصیت‌های مختلف، داستان به گونه‌های متفاوتی رقم می‌خورد. شاید در نظر اول برای خیلی از بازی‌بازها مخصوصا افرادی که بازی‌های کلاسیکی که به این شکل بودند را تجربه نکرده‌اند، آخرین شهرهای شمالی کسل‌کننده به نظر برسند ولی با پیشروی در داستان و غرق شدن در آن متوجه جذابیتش می‌شوید. پیچش‌های داستانی موجود در بازی خیلی زود شما را مجذوب خودش می‌کند و در پی آن هستید تا زودتر آن را پایان برسانید. البته اگر خیلی حوصله ندارید تا به حد نصاب برسید تا شهرهای مختلف را باز کنید می‌توانید از طریق پرداخت‌های درون برنامه‌ای به سرعت به همه شهرها دسترسی پیدا کنید. گرچه این بازی ترجمه‌ای است و ایراداتی نیز دارد اما واقعا قابل تحسین است. جای چنین بازی‌هایی واقعا خالی بود و حس می‌شد. تجربه آخرین شهرهای شمالی قطعاً خالی از لطف نخواهد بود.

که باید کنید خواندن داستان و انتخاب نوع پیشرفت آن است. آخرین شهرهای شمالی یک بازی ماجراجویی کلاسیک تمام عیار است که در هیاهوی بازی‌های بزرگ موبایل، به نظرم توانسته عملکرد بسیار خوبی از خود نشان دهد. آخرین شهرهای شمالی یک تلنگر کوچک به همه ما بود تا به‌خاطر آوریم بازی‌های ماجراجویی چه بودند، الان چه شدند و ما چقدر از آن لذت‌های کلاسیک فاصله گرفته‌ایم. گرچه این بازی ترجمه است و محتوای کلی آن توسط سعید قلی‌زاده طراحی نشده اما واقعا لذت‌بخش است. پس از مدت‌ها یک بازی خاص در کافه بازار عرضه شد. بازی خاص حتما نیاز ندارد یک گرافیک پرهزینه و گیم‌پلی افسانه‌ای داشته باشد. گاهی رجوعی به بازی‌های کلاسیک و حفظ کردن ریشه‌های یک ژانر، باعث خاص شدن بازی شما می‌شود. در کل بازی شما یک برگ‌های یک دفتر را می‌بینید که منو، داستان و هر چیزی که مربوط بازی است در آن قرار دارد. همه چیز روی اصول خاص خودش است و در عین سادگی شما

سبک ماجراجویی آغاز عجیبی داشت و کمتر کسی فکر می‌کرد که آن بازی‌های ساده که تمرکز زیادی روی داستان داشتند، در این روزگار مدرن چنین ظاهری به خود بگیرند. بازی‌هایی که به هیچ وجه رنگ و بویی از گرافیک‌های پر زرق و برق نداشتند و فقط قصد داشتند تا مخاطب را درگیر یک داستان کنند. داستانی که خود مخاطب بتواند در آن قدم بردارد و تصمیم بگیرد در هر لحظه چه کاری انجام دهد. این نوع بازی‌ها خیلی وقت بود که از یاد رفته بودند. در عوض در این چند سال اخیر رمان‌های تعاملی را شاهد بودیم که با ظاهر بصری خاصی که داشتند و البته برخی تعامل‌ها داستان در آن‌ها پیش می‌رفت. اما چند روز پیش عنوانی دیدم که مرا به گذشته خیلی دور برد. بازی «آخرین شهرهای شمالی» ساخته سعید قلی‌زاده، یک بازی ماجراجویی ناب است که تنها هدفش این است تا مخاطب را درگیر یک قصه خوب و قوی کند. نه قرار است با کسی مبارزه کنید، نه تیراندازی کنید، نه کاراکتری را کنترل کنید. تنها کاری



## پهلوانان خلاقیت ندارند

سپهر ترابی

sepehrtorabi1997@gmail.com

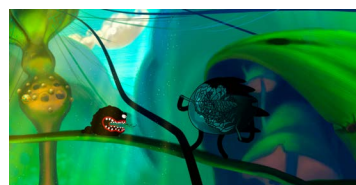
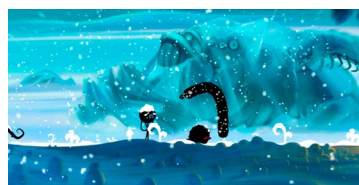
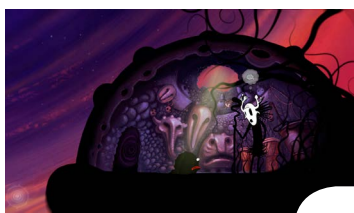


بومی به آن داده‌اند. ادامه پیدا کردن این روند قطعاً ضربه بزرگی به صنعت بازی‌سازی کشورمان خواهد زد. هر چقدر مخاطب از این بازی‌های کپی خوشش بیاید و هر چقدر هم از آن‌ها لذت ببرد ما نباید خودمان را گول بزنیم و بگوییم که چون اینکار مخاطب را جذب می‌کند پس خوب است! بهتر به خود بیاییم و ایده‌هایی خلاقانه بدهیم. آن موقع است که می‌توانیم بسنجیم بازی ما را مخاطب قبول خواهد کرد یا خیر. اگر هدف کپی از عناوین خارجی باشد، موفقیت تقریباً از پیش تعیین شده است. چون Jetpack Joyride یکبار امتحانش را پس داده و طرفداران زیادی تا سال‌های متوالی مشغول بازی آن بودند. پس حالا اگر پهلوانان و زامبی‌ها نیز موفق شود جای تعجب ندارد!

لشکر زامبی‌ها داده‌اند. به جرات می‌توان گفت دیگر نوآوری خاصی در بازی نمی‌بینید. بازی اگر صرفاً یک کپی نبود، شاید به عنوان یکی از بازی‌های ایرانی موفق می‌شد از آن نام برد. چون از نظر فنی واقعا عملکرد خوبی دارد. حرکت کاراکتر اصلی بسیار نرم و روان است و برخورد با موانع نیز به خوبی کار شده است. از طرفی طراحی محیط و شخصیت‌ها و البته دشمنان نیز قابل قبول است. موسیقی و صداگذاری نیز دقیقاً متناسب با سلیقه مردم کار شده است. و دیالوگ‌های به اصطلاح کوچه بازاری واقعا به مذاق مخاطب امروزی خوش می‌آید و در بازی نیز خوب بیان شده‌اند. بحث اصلی که قصد دارم به آن بپردازم این است که چرا سازندگان ما به دنبال کپی مستقیم از عناوین خارجی هستند؟ موضوع فقط بازی پهلوانان و زامبی‌ها نیست. موضوع اکثر بازی‌ها هستند که ایده را از بازی خارجی برداشته‌اند و فقط ظاهری

بازی پهلوانان و زامبی‌ها در نگاه اول یک بازی جذاب و دوست‌داشتنی است که به‌خاطر نوع طراحی محیط و کاراکترهایش و البته دیالوگ‌های بامزه‌ای که دارد مخاطب را جذب خودش می‌کند. اما اگر سال ۲۰۱۱ و بازی فوق‌العاده Jetpack Joyride را به‌خاطر داشته باشید متوجه می‌شوید که پهلوانان و زامبی‌ها یک الهام‌گیری ناقص از همان بازی است. در جت‌پک جوی‌راید کنترل فردی را برعهده داشتیم که سوار برج‌ت‌پک بود و در آزمایشگاه بزرگی هنگام پرواز به دشمنان که دانشمندان آزمایشگاه بودند تیراندازی می‌کرد و به همین شکل پیش می‌رفت. در بازی پهلوانان و زامبی‌ها دقیقاً شاهد همان مکانیک و گیم‌پلی هستیم. با این تفاوت که بومی‌سازی شده است و به جای اینکه در آزمایشگاه پرواز کنیم در خیابان‌هایی که شبیه شهرهای ایران است پرواز می‌کنیم. دانشمندان نیز جای خود را به





## دیوانگی در دنیای بازی‌ها

نسبت به رفتارهای شما واکنش نشان می‌دهد. پلی که می‌خواهید از رویش عبور کنید، زبان موجودی است که باید گولش بزنید تا به شما اجازه عبور بدهد، یا برای بالا رفتن از جایی، از چشم یک موجود دیگر آویزان می‌شوید. راه حل بعضی از معماها به قدری غیر منتظره است که لبخند بر لبان می‌آورد. شاید از این نظر بتوان گفت که بعضی از معماها کمی پیچیده می‌شوند، به خصوص این که راهنمای حل معما را باید از طریق درک تصاویر دیالوگ کاراکترها پیدا کنید. انتظار همه چیز را داشته باشید. از نوازش یک گل تا قلقلک دادن یک موجود برای این که از سر راه شما کنار برود. موسیقی بازی هم در کنار این گرافیک کمک کرده تا حال و هوایی فانتزی و سورئال را برای ما خلق کند. کاراکترهای بازی به زبان ما حرف می‌زنند و صداهایی عجیب ولی جالب دارند و این باعث می‌شود که تماشای دیالوگ آن‌ها با هم خسته‌کننده نشود. در کنار این نکات مثبت، کارما ضعف‌هایی هم دارد. در حالی که بیشتر بازی‌های این سبک، با تکیه بر محتوا و داستانی عمیق مخاطب را جذب بازی می‌کنند، سازندگان کارما از این فرصت استفاده چندانی نکرده‌اند. به غیر از داستانی تصویری که در ابتدا نمایش داده می‌شود، بقیه قسمت‌های بازی شامل حل معماهای مختلف و عبور از مراحل است. گیم پلی کارما خیلی سخت نیست، اگر بتوانید خود را به جای سازندگان بازی گذاشته و از دید آن‌ها به معماها نگاه کنید. مشکل این جا است که برای حل هر معما تنها یک روش درست وجود دارد که ممکن است خیلی هم منطقی به نظر نرسد. نبود راهنما یا نوشته‌ای که هدف این قسمت را مشخص کند، منجر به این می‌شود که ساده‌ترین معماها هم پیچیده به نظر برسند. البته تصاویر بالای سر کاراکتر می‌تواند راهنمای خوبی باشد، به شرطی که بتوانید زبان این موجودات را درک کنید. با همه این‌ها کارما در مجموع، بازی هیجان‌انگیزی است. گرافیک جذاب و کاراکترهای بامزه بازی ارزش این را دارند که با کمی حوصله دنیای این موجودات را تجربه کنید. به چشم‌هایتان کمی زیبایی و خلاقیت هدیه بدهید.

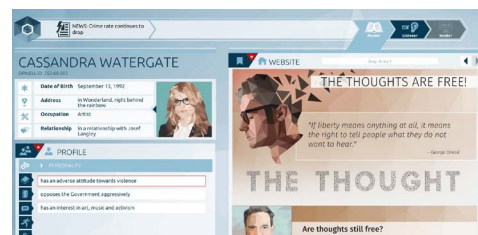
در مورد کارما نمی‌توان حرف زد! کارما را باید دید. اگر دیدن این عکس‌ها باعث نشده که به دنبال این بازی بروید و هنوز اینجا هستید، پس بگذارید کمی در موردش صحبت کنیم. مهم‌ترین نکته قوت کارما، گرافیک منحصر به فردش است. موجوداتی عجیب در دنیایی عجیب‌تر که هر فریم آن با دست کشیده است. طراحان این بازی می‌خواستند به ما ثابت کنند که خلاقیتشان تمامی ندارد، هیولایی با پنج دست و یک چشم می‌خواهید که در هوا معلق باشد؟ بفرمایید این صحنه از بازی را ببینید.

داستان کارما بدون متن و دیالوگ و تنها از طریق تصاویر روایت می‌شود. یک روح کوچک در داخل موجودی به اسم پیپ گیر افتاده و باید به همراه او از این دنیا عبور کند. تصمیمات خوب و بد روی ظاهر کاراکتر تاثیر می‌گذارد. پینوکیو یادتان هست که موقع دروغ گفتن دماغش دراز می‌شد؟ در این بازی هم هر کار بدی که بکنید به معنای واقعی شاخ و دم در می‌آورد. وقتی کاراکترها در بازی به هم می‌رسند، به سبک کارتون‌های قدیمی از طریق تصاویری که در ابر بالای سرشان ظاهر می‌شود با هم حرف می‌زنند. تماشای دیالوگ‌ها از این روش بسیار بامزه است. تصور کنید به موجود کوچکی رسیده‌اید، با هم حرف می‌زنید و همه چیز خوب پیش می‌رود تا اینکه بالای سر یکی از شما تصویر اسکلت دیده می‌شود و بعد شما او را خورده‌اید! دنیای بازی در اطراف شما به اندازه کاراکترتان زنده است. سنگی که روی زمین افتاده و با چشم‌هایش شما را دنبال می‌کند، موجود کوچکی که در هوا پرواز می‌کند و روی سر شما می‌نشیند. محیط بازی به قدری جذاب است که بارها پیش می‌آید هدف بازی را فراموش کرده و غرق تماشای کارهای دیگران شوید.

وقتی دنیای بازی تا این حد سورئال و عجیب باشد، نباید انتظار یک گیم پلی معمولی را داشته باشیم. کاراکتر ما می‌تواند راه برود، بپرد و گاهی اگر دلش خواست چیزی بخورد. ولی برای حل پازل‌ها و عبور از این دنیا، باید با محیط اطراف تعامل کند. حل کردن معماها به این راحتی نیست چون همه چیز در اطراف شما زنده است و



نام بازی: Karma: Incarnation 1  
 faezeh.khormeyrani@gmail.com  
 فائزه خرمیرانی



## جاسوس بودن یا نبودن؟!

آیا با داشتن این اطلاعات می توانید در مورد این فرد به درستی قضاوت کنید؟

شما تنها کسی هستید که به این مدارک دسترسی دارید. این که چه چیزهایی را گزارش می دهید و تاثیر آن بر سرنوشت این فرد به عهده شماست. در ابتدای بازی به شما اخطار داده می شود که از دادن اطلاعات غلط و یا غیرمعتبر پرهیز کنید. علاوه بر این خودداری از دادن اطلاعات کافی هم مجازاتی در پی دارد. شما باید همه چیز را کنترل کنید و هر قسمت از اطلاعات را که بخواهید می توانید به سرورهای اورول انتقال دهید. البته همه این های یک بازی است، در نهایت تصمیم با شماست که می خواهید در بازی چطور پیش بروید. آیا فردی که می بینید یک تروریست است یا حرف هایی که می زند، فقط یک خودنمایی ساده در مقابل دوستانش است. در سوی دیگر داستان، مردم عادی قرار دارند. کسانی که در برابر دوربین های امنیتی و نظارت دائمی دولت، نگران آزادی و حریم شخصیشان هستند و گروه هایی زیرزمینی برای مقابله با آن ها تشکیل می دهند. اما هیچ چیز از چشم اورول پنهان نمی ماند. شما ترجیح می دهید در کدام طرف بازی کنید؟

ملانی تیلور یکی از سازندگان بازی در این باره گفته است: "هدف اصلی ما رساندن پیامی از طریق این بازی نیست، بلکه میخواستیم در ذهن افراد سوال هایی ایجاد کنیم تا در مورد امنیت اطلاعاتی که در فضای مجازی می گذارند بیشتر فکر کنند."

تقریباً تمام بازی در محیطی شبیه صفحه های اینترنتی پیش می رود. با پیدا کردن هر بخشی از اطلاعات، دسترسی به مدارک بیشتر، آزاد شده و داستان بازی از این طریق روایت می شود. اگر به داستان های پلیسی و معمایی علاقه دارید این بازی مخصوص شماست چون می توانید در نقش یک کارآگاه قرار بگیرید. ولی باید حوصله کنید. تعداد زیادی صفحه و نوشته برای خواندن و تحقیق پیش روی شماست. اگر واقعا می خواهید اورول را تجربه کنید، صبور باشید. یک فنجان چای برای خود بریزید و همه چیز را به دقت مطالعه کنید. قضاوت در مورد زندگی افراد آسان نیست.

برادر بزرگ این جاست... و شما نقش او را به عهده دارید. همین جمله کافیست تا هر طرفدار کتاب های جورج اورول را جذب کند. جورج اورول نویسنده ای است که به خاطر کتاب هایی همچون قلعه حیوانات و ۱۹۸۴ شهرت دارد. در دنیایی که او خلق کرده، تمام انسان ها تحت نظارت دائمی قرار دارند و هر حرکتشان کنترل می شود. بازی اورول بر اساس همین ایدئولوژی شکل گرفته است. در دنیای امروز که همه کارهای ما از طریق فضای مجازی انجام می شود، آیا چیزی به نام حریم شخصی هنوز هم معنایی دارد؟ ابتدای بازی شهر آرامی را نشان می دهد، مردم در حال حرکت اند و زندگی روزانه در جریان است. ناگهان همی در مرکز شهر منفجر می شود. از این جا است که حکومت وارد عمل شده و بازی شروع می شود. در این بازی اورول نام سیستمی است که توسط دولت راه اندازی شده تا امنیت شهروندان را در مقابل حمله های داخلی و خارجی تضمین کند و شما به عنوان اولین داوطلب از میان هزاران نفر انتخاب شده اید تا در این برنامه نظارتی شرکت کنید. سوال این جاست که تا چه حد حاضرید پیش بروید؟ در دنیای مدرن داشتن اطلاعات به معنی داشتن قدرت است و هیچ کس نمی تواند اطلاعاتش را از دیگران مخفی کند. شما انتخاب شده اید تا فعالیت آدم ها را در دنیای مجازی و زندگی واقعی دنبال کنید. همه اطلاعات را ببینید و بخوانید، ارتباط با دوستان و خانواده، صحبت های خصوصی، قرارهای کاری و نامه های فردی را که به دنبالش هستید، ببینید و برایش پرونده بسازید. این کاری است که از شما به عنوان یک شهروند خوب انتظار می رود.

داستان بازی در پنج اپیزود روایت می شود و تصمیمات شما در طول بازی، در این داستان تاثیر می گذارد. در اولین اپیزود از این بازی، شما کنترل اطلاعات فردی را برعهده دارید که مشکوک به همکاری در یک بمب گذاری است. هرچه در بازی پیش بروید با علاقه مندی ها و روش زندگی او بیشتر آشنا می شوید. روابطش با دوستانش، رفتارهای اجتماعی، سرگرمی های شخصی. از این میان باید اطلاعات مهم و یا متناقض را پیدا کرده و گزارش بدهید. تصمیم با شماست که چه تصویری از او به مقام های شهر ارائه می دهید.



نام بازی: Orwell  
faezeh.khomyrahi@gmail.com  
فائزه خمیرانی

خواندن پیام های خصوصی افراد چه حسی به شما می دهد؟





# "رستگاری در دل جاودانگی"

## خاطره بازی با بازی

### Wolfenstein 3D



امیرحسین کرمی

amir.vahed.04@yahoo.com

همیشه در میان فلش‌بک‌هایی که در ذهنمان به گذشته می‌زنیم، صحنه‌هایی که تا ابد در دلمان جاودانه‌اند زنده می‌شوند که ناخودآگاه اشک حسرت را روی گونه‌هایمان جاری می‌کنند و در نهایت با جمله: «یادش بخیر!» به این نمایش رمانتیک گونه خودخواسته پایان می‌دهیم.

نبش قبر کردن گذشته‌ها اگر از نوع افراطش نباشد، قطعا از ریشه بی‌ثمر هم نخواهد بود و اگر بخواهیم به حداقل فایده‌ای که حواجج دلمان را برآورده می‌سازد اشارتی داشته باشیم. آن موضوع پند گرفتن از تاریخ گذشته خواهد بود که برگیریم هر آنچه سیرت خوش آن است و براندازیم هر آنچه صورت زشت آن. عنوانی که انتخاب کرده‌ایم، نامی آشناست که تا همین چند روز پیش گمش کرده بودیم اما چند وقت پیش باز هم پیش چشم‌مان جلوه کرد و ما را یاد خاطرات کوچک و بزرگ کودکی‌مان انداخت.

بازی قدیمی Wolfenstein 3D را به یاد دارید؟ از جهت رعایت ایمنی و بهداشت به صورت ماسک زده‌ام و می‌خواهم گرد و خاک قطوری که روی این زیرخاکی عتیقه نشسته را بزدایم و صفحه‌ای از آن را پیش چشمانتان بگشایم.

این بازی خاطره‌انگیز اولین عنوان شوتر اول شخص نیست، شاید تعجب کنید ولی حتی اولین عنوان از سری ولفنشتاین هم نیست! اما دلایلی دارد که این بازی را به عنوان پدر سبک شوتر اول شخص و انقلابی در این سبک می‌شناسند که اشاره خواهیم کرد.

Wolfenstein 3D اثری بود که در نیمه‌ی اول سال ۱۹۹۲ برای سیستم عامل داس (DOS) منتشر شد و در میان عموم مردم پدر سبک شوتر اول شخص در نظر

گرفته می‌شود

که سخن گزاره‌ای

هم نیست.

اما بهتر است کمی

عقب‌تر برگردیم تا متوجه این

نکته شویم که این بازی از عنوان

Castle Wolfenstein که در سال ۱۹۸۰

منتشر شد الهام گرفت. استودیو سازنده

بازی مذکور ۴ سال بعد باز هم نسخه جدیدی

از سری را عرضه کرد که چندان مورد استقبال قرار

نگرفت و ناشر این بازی‌ها سه سال بعد ورشکستگی

اقتصادی خود را اعلام کرد و این سری برای مدتی به

فراموشی سپرده شد. روزها و شب‌ها گذشت تا اینکه

عجوبه‌ای به نام جان کارمک پا به عرصه نهاد.

زندگی‌نامه جان کارمک خود داستان مفصل و

مجزایی است که هدف ما پرداختن به آن نیست. اما

همین‌قدر بدانید که او بلندپروازی بی‌سابقه‌ای را در

بند بند وجودش حس می‌کرد پس به سرعت در رشته

برنامه‌نویسی کامپیوتر قهار شد و تا جایی پیش رفت

که به همراه تنی چند از دوستانش از جمله جان

رومرو در سال ۱۹۹۱ در تگزاس آمریکا اقدام به تاسیس

استدیویی با نام id Software نمود. استدیویی کوچک

که بعدها رشد و نمو می‌کند و با ساخت عناوین

دیگری از جمله دووم (Doom)، کوایک (Quake) و

ریج (Rage) به بزرگ‌ترین و بهترین سازنده شوتر اول

شخص صنعت بدل می‌شود.

کارمک و همراهمانش در ابتدا به این فکر افتادند که با پیاده ساختن تکنیکی خلاقانه مانع بزرگی را از سر راه میزبان بازی شدن رایانه‌های شخصی که آن روزها بد دزدی شده بود بردارند که موفق به انجام این مهم هم شدند.

نام این تکنیک گرافیکی Adaptive Tile Refresh نام داشت که منجر می‌شد پردازنده کامپیوتر، با رفرش شدن هر فریم مجبور به پردازش کلیه پیکسل‌های موجود روی صفحه نمایش نباشد و تنها روی آن دسته از پیکسل‌هایی که در حال تغییر بودند متمرکز شود و عمل پردازش را انجام دهد. بعد از این اتفاق مبارک، تیم کارمک به عنوان پروژه‌ای آزمایشی، عنوان محبوب آن روزها یعنی سوپر ماریو ۳ را با استفاده از همین روش بازسازی کردند اما



بازی با بنی بشری شوخی ندارد، حتی شخص آدولف هیتلر!



بلازکو فقط از شما یک خواسته دارد، به من کمک کن تا فرشته عذاب نازی‌ها شوم

نیازی به خشاب گذاری مجدد ندارند و تعداد مهمات آن‌ها هم به عدد ۹۹ محدود شده است. اما نکته‌ای که بیش از پیش بر سرعتی شدن روند بازی صحنه می‌گذارد مسئله نامحدود بودن توان دویدن شما یا Sprint است که هیجان جذابی را برای مخاطب خود به وجود می‌آورد. هر چند خیلی نباید بی‌گدار به آب بزنید چرا که مراحل بازی ساختار هزارتو ماندنی دارند که پر است از سربازان نازی که در گوشه کنار هر راهرو و اتاقی که وارد آن می‌شوید کمین کرده‌اند و اگر حواستان جمع نباشد تنها با دریافت چند گلوله خصوصا در مراحل سختی بالاتر بازنده می‌شوید.

روند بازی سرعتی و روان بازی درکنار غولآخراهایی که همیشه برای بازیکن ددرس‌ساز می‌شدند همان انقلابی بود که در ابتدای متن به آن اشاره کردیم که طی سال‌های آتی در قالب کارهای دیگر از شرکت‌های مختلف مورد تکوین و تکامل بیشتر قرار گرفت و به شکلی امروزی در آمد که همه ما با آن آشنایی کافی داریم.

ساختار گرافیکی پیکسلی بازی در کنار تغییر حالت چهره بلازکوویچ با توجه به هر موقعیت و بسیاری از عناصر دیگر این بازی که درج همه آن‌ها در این مقال نگنجد دست به دست هم دادند که ماجراجویی بلازکو در میان انبوهی از دشمنان نازی برای همیشه پلی بزند به سمت رستگاری حقیقی و از همین طریق تا ابد جاودانه شود.

که از این ژانر محبوب در اختیار داریم پس ارائه لقب پدر سبک شوتر اول شخص به این بازی کاملا در قاب حد و اندازه‌های آن جا خوش می‌کند.

ولفنشتاین ۳ بعدی هم عنوانی ساده است، هم انقلابی و تاریخ‌ساز که مفهوم گان‌پلی و فیزیک حرکت را در این ژانر متحول کرد و آنقدر روند بازی روان و سرعتی داشت که با همان شتاب در دل بازی‌بازهای دنیا جایی گرفت که به این سادگی‌ها برون می‌شود. یکی از نمودهای این سادگی؛ داستان آن است. شما در نقش شخصیتی به نام William B.J. Blazkowitz به دست به اسلحه می‌شوید که قرار است با کلی سرباز و افسر و ماموران SS و ژنرال‌های نازی و حتی خود هیتلر بجنگید و ظاهرا انتقام کینه قدیمی که در دل کاپتان بلازکوویچ ریشه دوانده را به بهترین نحو ممکن از مقصران این معرکه بستانید.

بازی اصلی شامل سه اپیزود ۱۰ مرحله‌ای است که اگر ۳ اپیزود دیگر آن که بعدها با نام ماموریت‌های شبانه (Nocturnal Missions) به محتوای بازی اضافه شد را هم حساب کنیم، بازی در مجموع ۶ اپیزود ۱۰ مرحله‌ای دارد که عبور از هر یک از آن‌ها نیازمند هوشمندی و سرعت عمل شماست.

اما مهمترین المان بازی روند آن است که وجهه انقلابی آن به شمار می‌رود و نقطه عطفی بر کارنامه جان کارمک و استدیو آی دی سافتور محسوب می‌شود. در طول بازی شما نیازی به هدف‌گیری ندارید و فقط باید نشانگر ماوس را به سمت چپ و راست حرکت دهید تا بتوانید به دشمنان شلیک کنید. همچنین با توجه به اقتضای آن دوره، برای سلاح‌های گرم خود تنها باید در جستجوی یک نوع مهمات باشید و می‌توانید اطمینان حاصل کنید که این مهمات به درد همه سلاح‌هایتان می‌خورد. البته این سلاح‌ها

بدیختانه این پروژه مورد توجه نینتندو قرار نگرفت؛ ولی کارمک و دوستانش ناامید نشدند و سراغ ساخت عنوانی جدید رفتند که فرمانده کین (Commander Keen) نام داشت و با کوله باری از آمال و آرزوها در سال ۱۹۹۰ در اختیار عموم قرار گرفت.

تنها دو سال بعد شد آنچه باید می‌شد و آی دی سافتور عنوانی را با استفاده از زبان برنامه نویسی "C" و سایر تکنیک‌های خلاقانه متولد شده در داخل خود استدیو ساخت که قرار بود تاریخ‌ساز شود. اگر چه ولفنشتاین سه‌بعدی اولین بازی سبک FPS نیست؛ و این مهم به بازی Maze War تعلق دارد که در سال ۱۹۷۴ برای کامپیوتر Imlac منتشر شد؛ اما بعد از دو پروژه دیگر این استدیو که یک سال قبل از ساخت ولفنشتاین کلید خوردند، محبوب‌ترین تصویری است

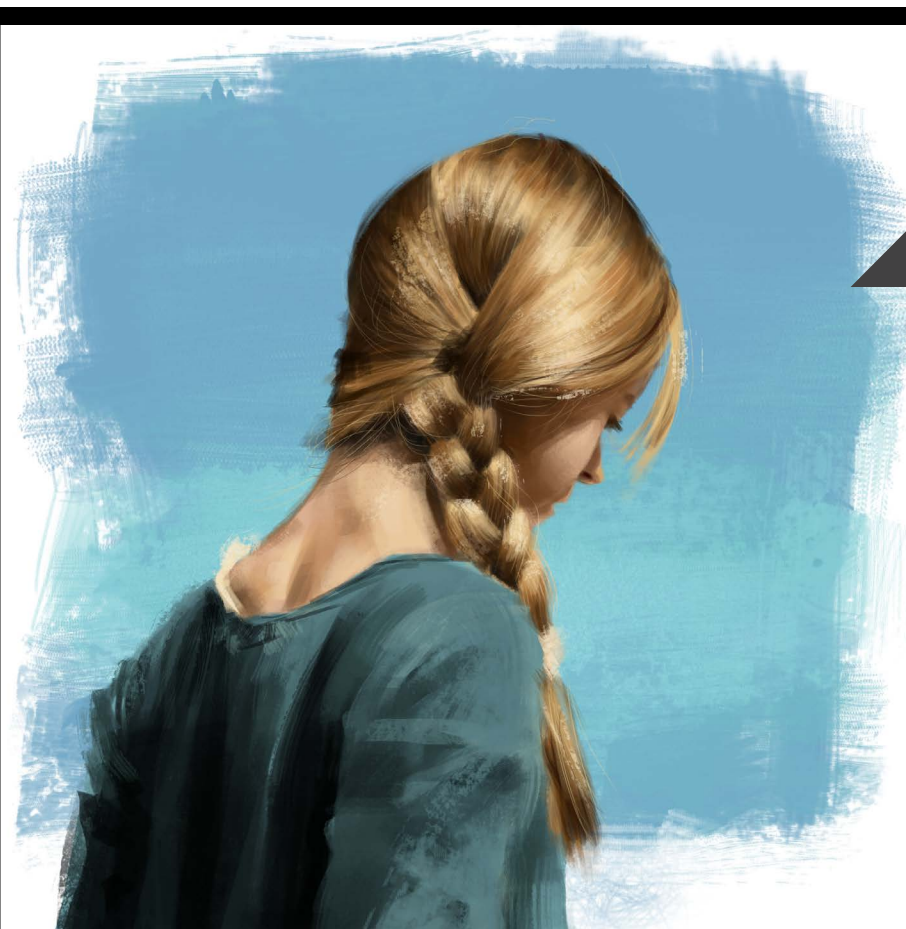


پاورقی:

۱. عنوان مقاله اشاره ای دارد به رمان جاودانگی اثر میلان کوندرا







# مطالعه نماهای سینمایی

Artist: Mehdi Homayounfar  
Tools: Photoshop

آر티ست: مهدی همایونفر

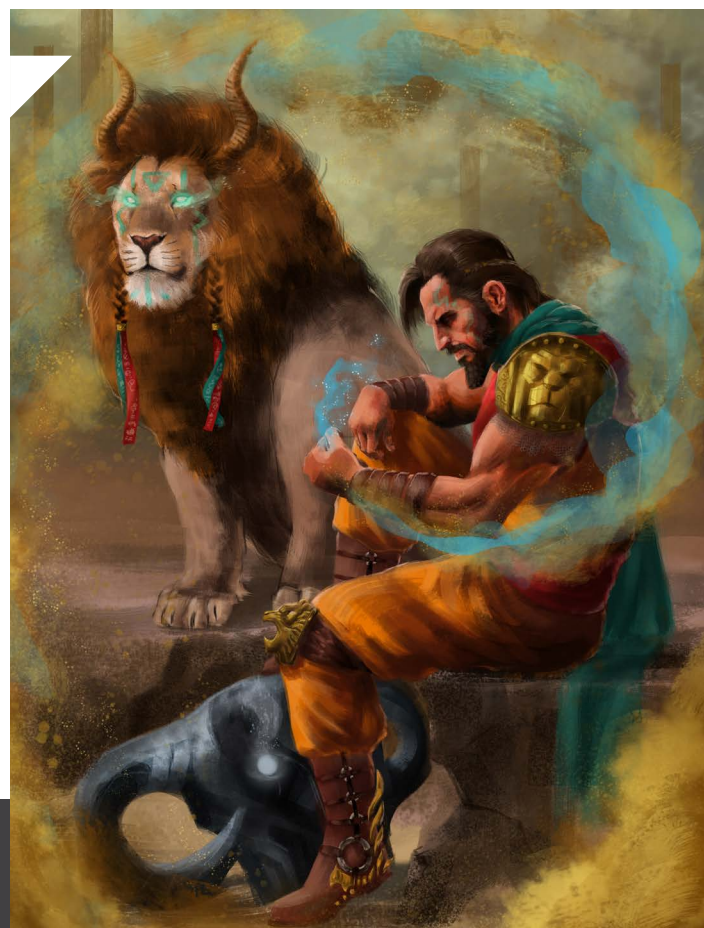
یکی از تمرینات مورد علاقه من طراحی از روی نماهای مختلف فیلمها است. نکات خیلی ارزشمندی را می‌شود در این تمرینات در مورد نور، نما، ترکیب‌بندی و خیلی نکات دیگر فرا گرفت.

# شاهزاده پارسی من

Artist: Mehdi Homayounfar  
Tools: Photoshop

آر티ست: مهدی همایونفر

این کار را برای چالش شاهزاده‌ی پارسی سایت cgart انجام داده بودم. با چیزی که در ذهن داشتم فاصله زیادی داشت، اما در کل تجربه بسیار لذت‌بخشی بود.





# و دوباره اینک!

Artist: Mehdi Homayounfar

آرتیست: مهدی همایونفر

Tools: Photoshop

همیشه تجربه‌هایی هستند که می‌توانند دید شخص را به یک قضیه عوض کنند. اینکتوبر ۲۰۱۶ باعث شد تا من دوباره سراغ اینک(جوهر) بروم و این کار هم نمونه‌ای از تجربیات جدید من البته به صورت دیجیتال است.

## دنیای شگفت‌انگیز کتاب‌ها

Artist: Mehdi Homayounfar

آرتیست: مهدی همایونفر

Tools: Photoshop

این تصویر مربوط به یک کار شخصی است که در آن ماجراهای دو پسر بچه در دنیای شگفت‌انگیز کتاب‌ها روایت می‌شود. امیدوارم به زودی بتوانم تمامش کنم.







# در جستجوی افتخار

## پیش‌نمایش بازی For Honor

طناز کمندی

اما اگر دشمن از سمت چپ بازیکن حمله کند ضربه به او اصابت می‌کند. بنابراین بازیکن باید تا حدی حرکات بعدی دشمن را پیش‌بینی کند. از ویژگی‌های دیگر بازی وجود یک نوار به نام Revenge است، که در هنگام حمله پس از اصابت ضربه به ندرت پر می‌شود و پس از تکمیل آن می‌توان ضربات محکم‌تری را به دشمن وارد کرد و به علاوه آسیب کمتری هم دید.

سازندگان اعلام کرده‌اند بازی دارای دویخش چندنفره و تک نفره خواهد بود. بخش چندنفره دارای ۵ حالت از جمله Elimination و Brawl، Diminon، Duel، Skirmish می‌شود. هرکدام از این حالات دارای تنوع بالایی هستند، برای مثال در حالت Brawl هر تیم متشکل دو نفر می‌شوند که باید برای پیروزی تیم مقابل را شکست دهند که این خود مستلزم مهارت و کارگروهی بالا است و از طرف دیگر، در حالت Elimination آخرین بازیکنی که زنده می‌ماند برنده مسابقه خواهد بود. حالت Duel به نظر جذاب‌ترین این حالات است. در این حالت بازیکنان تا سرحد مرگ با یکدیگر می‌جنگند و پیروزیشان در گروی مرگ دشمن است.

مبارزات بازی توسط دو گروه چهار نفره انجام می‌شود، البته شما در این حملات تنها نیستید و سربازانی که توسط هوش مصنوعی کنترل می‌شوند با شما همراه خواهند بود. افراد هر تیم به دو گروه Defender و Attacker تقسیم می‌شوند که هر کدام وظیفه‌ی دفاع و حمله را بر عهده دارند. این نبردها در بخش چند نفره حدود ۸ تا ۱۰ دقیقه طول می‌کشد.

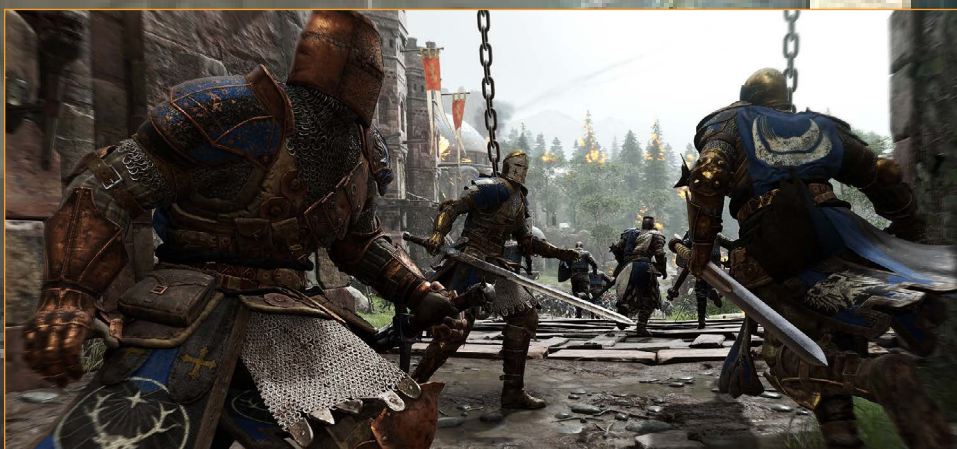
جنگ درست کند تا از این آشوب منفعت ببرد. اگرچه اطلاعات چندانی در مورد داستان بازی منتشر نشده اما بنا به گفته‌ی سازندگان، بازیکن می‌تواند در هر سه کلاس نقش‌آفرینی کنند که هرکدام دارای سلاح و قابلیت متفاوتی هستند. وایکینگ‌ها دارای ضربات قدرتمند و اسلحه‌های سنگینی‌اند، سامورایی‌ها دارای سرعت بالا و شوالیه‌ها نیز قدرت بیشتری در دفاع و ضربات دارند.

البته هر کدام از کاراکترهای بازی توانایی شخصی‌سازی را نیز دارند و شما می‌توانید بسیاری از تجهیزاتتان را همچون کلاه‌خود، زره و حتی رنگ لباس خود را به دلخواه تغییر دهید. علاوه بر این‌ها شما می‌توانید سلاح‌هایی همچون شمشیرتان را طبق توانایی‌های خود عوض کنید. البته این آیتم‌ها به صورت پیش‌فرض در نظر گرفته نشده و آن را باید به‌صورت جداگانه برای هر کاراکتر باز کرد. هر کدام از این آیتم‌ها ویژگی‌های خاص خود را دارند و باعث می‌شود بازیکن بتواند تا حدی قدرت دفاعی، هجومی، سطح سلامت و سرعت بهبودش را بالا ببرد.

حملات بازی مبنی بر ضربه و دفاع به موقع است، یعنی بازیکن باید زمان درستی را برای حمله انتخاب کند که بیشترین ضربه را به دشمن زده و خود کمترین آسیبی ببیند. اما دفاع در این بازی چندان آسان نبوده و عواملی همچون موقعیت ما با دشمن و حتی نحوه‌ی گرفتن سلاح نیز حائز اهمیت است، یعنی زمانی که اسلحه در دست راست کاراکتر باشد به صورت خودکار از ضرباتی که از آن ناحیه وارد می‌شود دفاع می‌کند.

بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای بدون هیچ خلاقیت خاصی همان داستان و گیم‌پلی‌های قبلی را تکرار می‌کنند، اما با نگاه به کارنامه‌ی یوبی‌سافت می‌توان گفت خلاقیت و نوآوری پیوسته یکی از ارکان ثابت بازی‌های این کمپانی بوده است. البته شاید تا حدودی این موضوع در سال‌های اخیر کم‌رنگ شده باشد اما باز هم این استودیو نوآوری‌هایی خوبی را به عمل می‌آورد. عناوین خوبی همچون فرقه قاتلین و سگ‌های نگهبان هرکدام با نوآوری خاص خود این گفته را تایید می‌کنند. این بار نیز یوبی‌سافت یکی دیگر از ایده‌های جدیدش را وارد دنیای بازی‌های رایانه‌ای کرده است. در مراسم E3 ۲۰۱۵، این کمپانی از جدیدترین عنوان خود در سبک اند اسلش روفایی کرد. عنوانی که با نمایش نبردهای دیوانه‌وار و فضای متفاوت خود به سرعت نظر بسیاری از بازیکنان و منتقدان را به سوی خود جلب کرد. For Honor (برای افتخار) با نمایش نبردهای قرون وسطایی اجازه‌ی بازی در نقش چند فرقه‌ی مختلف آن زمان را به بازی‌باز می‌دهد. این بازی در ۱۴ فوریه ۲۰۱۷ (۲۶ بهمن) برای پلتفرم‌های پلی‌استیشن ۴، ایکس‌باکس وان و رایانه‌های شخصی توسط شعبه مونترال منتشر می‌شود.

داستان بازی بر حول شخصیتی به نام Apollyon جریان دارد و جنگ سه گروه وایکینگ‌ها، شوالیه‌ها و سامورایی‌ها را دنبال می‌کند. این‌طور که پیداست گروهی قصد دارد تا هرطور شده بین این سه گروه



بازی دارای دوازده قهرمان اصلی است که هر کدام سبک متفاوتی را دنبال می‌کند و با انتخاب هر کدام از آن‌ها بازی‌باز لحظات متفاوتی را تجربه می‌کند. با نابود کردن دشمنان، بازی امتیازاتی را به شما می‌دهد که موجب بالا بردن سطح کاراکتر می‌شود. این امتیازات به شما امکان کسب تجهیزات قوی‌تری را می‌دهد. علاوه بر این مورد می‌توانید گزینه‌هایی مانند سطح سلامتی و دفاع خود را بهبود بخشید. زمانی که به سطح ۲۰ برسید سطح کاراکتر شما به بالاترین حد ممکن می‌رسد و می‌توانید با ادامه‌ی بازی با آن شخصیت آیتم‌های بیشتری را کسب کنید یا اینکه برای کسب تجربه‌ی جدید به سراغ شخصیت‌های جدید بروید.

بازی با موتور گرافیکی AnvilNext ساخته شده است که پیش از این در بازی‌های دیگر این کمپانی امتحان خود را پس داده و با توجه به تریلرهای منتشر شده در این بخش توانست موفق ظاهر شود. افکت‌های باران، خون و.. هم کیفیت بالایی دارند و تا حد زیادی طبیعی هستند. طراحی محیط‌های بازی نیز به خوبی حال و هوای قرون وسطا را به بازیکن القا می‌کند.

تریلرهای فریبنده‌ی یوبی‌سافت پیوسته همه را شگفت‌زده می‌کند اما گاهی اوقات پس از عرضه‌ی بازی امید بازیکنان را بر باد داده، پس خیلی زود است که بخواهیم در مورد موفقیت نهایی بازی قضاوت کنیم، البته با اطلاعاتی که از بازی منتشر شده شاید بتوان از حالا آن را جزء لیست برترین بازی‌های سال آینده جا داد.



# ترس از ناشناخته‌ها

## پیش‌نمایش بازی Resident Evil 7

مسعود تیموری

رزیدنت اوایل ۷ در قالب یک اتفاق غیرمنتظره در E3 امسال رونمایی شد. یازدهمین نسخه از سری رزیدنت اوایل تا کمتر از دو ماه دیگر به مرحله‌ی انتشار می‌رسد و برای اولین بار است که در تاریخ این سری داستان از زاویه‌ی اول شخص روایت می‌شود. این مجموعه در طول سال‌های اخیر با افت و خیزهای بسیاری همراه بوده که بسیاری از آن‌ها به عقیده‌ی منتقدان این حوزه باعث دور شدن این سری از ریشه‌ها شده‌اند. رزیدنت اوایل ۷ هر چند که صرفاً بازی متفاوتی است اما در این مرحله می‌توان آن را فقط یک بازی متفاوت دانست که قرار است استانداردهای جدیدی را اجرایی کند.

هم‌زمان با رونمایی از رزیدنت اوایل ۷ کپ‌کام دموی قابل بازی «ساعت اولیه» را رونمایی کرد. این دموی قابل بازی با این که از حیث کشش محتوا طولانی نبود، توانست برخی از مخاطبان را با خودش هم‌مسیر کند. حداقل کپ‌کام به خوبی می‌داند که این تغییر جهت به سوی زاویه‌ی دوربین اول شخص چندان برای هواداران قدیمی‌تر مجموعه خوشایند نیست و با این حال قصد دارد تا اتهامات پیش‌آمده را از بین ببرد. زاویه دوربین اول شخص با ماه‌های بسته یکی از فرمول‌هایی است که برای بازی‌های کوچک‌تری مثل «اوت‌لست» و «آمن‌یا» جواب پس داده اما موفقیت آن برای بازی اسم و رسم‌داری مثل رزیدنت اوایل که بخش زیادی از موفقیت‌اش را به داستان مدیون است، ریسک بزرگی را می‌طلبد.

بخش زیادی از این تغییر زاویه‌ی دوربین رزیدنت اوایل ۷ در گرو تجربه‌ی جدیدی است که مخاطبان قرار است با بازی داشته باشند. رزیدنت اوایل ۷ یک بازی واقعیت مجازی است و از همان ابتدا با تبلیغات گسترده پیرامون این قضیه معرفی شد. واقعیت مجازی که دستاورد جدیدی در فناوری به حساب می‌آید، امروزه بازار نوپا و البته داغی را فراهم آورده که ناشران بزرگ مجاب شده‌اند تا به شکلی خود را وارد بازی کنند. به همین دلیل تجربه‌ی رزیدنت اوایل ۷ به صورت اول شخص را می‌توان قدم و دستاوردی نو در این صنعت به حساب آورد. تجربه‌ی یک بازی ترسناک آن هم به صورت واقعیت مجازی از نظر بسیاری از افرادی که موفق به تجربه‌ی این عنوان شده‌اند، تا به حال بی‌نمونه بوده است. این دموی قابل بازی که البته به مرور زمان با

آن نظر داد اما باید مطمئن بود که محصول نهایی متفاوت و شامل المان‌های جدیدی نیز خواهد بود. اولین نسخه‌ی رزیدنت اوایل در سال ۱۹۹۶ منتشر شد و در آن زمان تحت تأثیر بسیاری از فیلم‌های سینمایی ترسناکی بود که حالا به عنوان برترین‌های ساب ژانر خود دسته‌بندی می‌شوند. کپ‌کام در طول دو دهه همیشه سعی داشته تا در قالب‌های جدیدی مفهوم ترس را در قالب‌های جدیدی به مخاطب القا کند. هر چند که چند سال گذشته با افول زیادی در این مسئله همراه بود، اما به هر حال رزیدنت اوایل یکی از اولین اسم‌هایی است که برای ژانر ترسناک در این صنعت از آن نام برده می‌شود. بازی جدید مجموعه هم‌چنین شباهت زیادی به دموی قابل بازی «پی‌تی» از عنوان لغو شده‌ی «سایلنت هیلز» دارد. در عین حال بازی برخلاف عناوین اسبق مجموعه - به خصوص نسخه‌ی پنجم و ششم - یک اسلشر تمام عیار نیست و بیشتر سعی در احیای المان‌های ترس روانی را دارد.

هر دو دموی رزیدنت اوایل ۷ بیشتر از این که بعد داستانی خاصی داشته باشند، وجهه‌ی تکنیکی خود را نشان می‌دهند. در این مرحله از ساخت بازی نمی‌توان با قاطعیت تمام در مورد این مسئله صحبت کرد اما با این وجود دموهای رزیدنت اوایل ۷ از نظر رزولوشن و سطح کیفی پایین‌تر از استانداردهای تعریف شده‌ای هستند که از آن‌ها انتظار می‌رود. قابل ذکر است که مایمی که دموی رزیدنت اوایل ۷ به ما نشان می‌دهد قرار است یک نوار VHS باشند و به طبع این طور به نظر می‌رسد که بسیاری از ماه‌هایی که ما در مایم‌های بازی می‌بینیم، با افکت درست شده تا شبیه به عناوین رترو جلوه کنند.

از سوی دیگر تجربه‌ی واقعیت مجازی بازی از دو جهت مورد نقد قرار گرفته است. برخی از کسانی که فرصت تجربه نسخه‌ی واقعیت مجازی این عنوان را

فیدبک‌های کاربران تکامل پیدا کرد. داستان شخصیت میا را روایت می‌کند که در یک خانه گیر افتاده است. چیزی که باعث شد این دمو تا حدودی به نظر کاربران بی‌معنی باشد، دور بودن آن از شاخصه‌های اصلی سری رزیدنت اوایل بود. قایم باشک بازی و حل پازل در حالی که هیچ ایده خاصی برای درگیر کردن مخاطب با محتوای اکشن وجود نداشت، کمی هواداران این سری را نگران کرد. دموی «لنترن» که پشت درهای بسته‌ی گیم‌زکام ۲۰۱۶ به نمایش در آمد اما کمی از این حالت فاصله گرفته بود. به وضوح می‌توان چند قطبی بودن بازی و این که سازندگان قصد دارند تا اشکال مختلفی از آن را به مخاطب نشان دهند را در مایم‌های رزیدنت اوایل ۷ حس کرد.

بزرگترین نگرانی‌هایی که حول محور این نسخه شکل گرفته‌اند از بابت دموی قابل بازی آن است. در واقع شاید تغییرات بزرگی را از نظر ظاهری احساس کنیم، اما حداقل می‌توان آن را به عنوان دموی رزیدنت اوایل ۷ معرفی کرد. المان‌هایی مثل حل پازل و تعقیب و گریزهایی که فقط بخش کوچکی از آن‌ها را از عناوین کلاسیک این مجموعه به یاد داریم، در این نسخه سایه‌ی سنگین‌تری نسبت به محتوای اکشن و ترسناک بازی دارند. رزیدنت اوایل ۷ حداقل از نظر ظاهر یک بازی نزدیک به عناوین کلاسیک مجموعه با زاویه دید جدید است. هر چند که داشتن هدست واقعیت مجازی پیش‌نیاز و یا امری ضروری برای بازی کردن رزیدنت اوایل ۷ نیست، اما داشتن آن کمک شایانی به تجربه‌ی حقیقی بازی می‌کند. لحظات تنش‌زایی که شامل سرک کشیدن به اطراف و پیدا کردن راه خروج از یک موقعیت دلهره‌آور هستند از جمله موقعیت‌هایی هستند که رزیدنت اوایل را اول از همه به عنوان یک بازی مختص واقعیت مجازی معرفی می‌کنند.

با تمام اوصاف اما رزیدنت اوایل ۷ فقط شامل لحظات تعقیب و گریز و یا ترسناک نمی‌شود. کپ‌کام از روز رونمایی تا به امروز با انتشار دموهای کوتاهی که بعضی از آن‌ها حتی به یک دقیقه هم نمی‌کشند، به روند تکامل بازی اشاره می‌کند. در عین حال که بازی از حیث ظاهری به تریلرهای ترسناک و یا مستقل‌های کوچک‌تری که در چند سال اخیر با این ترفند به موفقیت دست پیدا کرده‌اند شباهت دارد، اما سعی می‌کند تا به ریشه‌های خود نیز وفادار بماند. رزیدنت اوایل ۷ حالا یک بازی تکامل پیدا کرده است که با قطعیت نمی‌توان درباره‌ی موفقیت





## رزیدنت اوایل ۷

با وجود تمام انحرافی که نسبت به نسخه‌های کلاسیک مجموعه دارد، کورسویی از امید را در سبک ترسناک زنده کرده است



داشته‌اند، ایراد و کلیچ‌های زیادی را به خصوص در زمینه‌ی حرکت و کنترل کاراکتر پیدا کرده‌اند. با این حال نسخه‌ی واقعیت مجازی به عنوان یک دستاورد جدید در فناوری برای عنوانی که نام رزیدنت ایول را یدک می‌کشد، تجربه‌ای قابل تامل خواهد بود. تقریباً با وجود این که دموی گیمزکام بازی چیزهای زیادی را برای ما روشن می‌کرد، اما هنوز هم سوالات زیادی از E3 هنوز هم برای ما بدون جواب باقی مانده است. می‌توان از دو تیزر کوتاهی که کپ‌کام در ماه گذشته به اشتراک گذاشت، متوجه شد که بازی لزوماً قرار نیست فقط با یک چراغ قوه قصه‌ی تعقیب و گریز در یک خانه‌ی ترسناک را روایت کند.

در عین حال که رزیدنت اوایل ۷ قرار است یک بازی ترسناک باشد، اما با ماه‌ها و اتمسفر ترسناکی همراه است که بعضاً در عناوین کلاسیک مجموعه هم بی‌سابقه است. هم‌چنین رده‌بندی بازی در سازمان ESRB و توضیحاتی که زیر آن آمده نشان می‌دهد که بازی طیف چشم‌گیری از سلاح و مهمات را شامل می‌شود که خیال ما را از بابت محتوای اکشن کمی راحت می‌کند. اما سوالاتی که از نمایش E3 بازی هنوز هم بدون جواب باقی مانده‌اند و تئوری‌های زیادی پیرامون آن‌ها شکل گرفته است، به نظر نمی‌رسد که حتی تا زمان انتشار بازی هم پاسخی داشته باشند. این گنگ بودن رزیدنت اوایل ۷ برخلاف نسخه‌های قبلی که پیش از انتشار تقریباً تمام جزئیات آن مشخص شده بود، کمی متفاوت جلوه کرده است. جزئیات داستانی کم و انحراف زیاد رزیدنت اوایل ۷ در عین این که کمی عجیب و ناملموس به نظر می‌رسد، اما می‌تواند ما را به نگاهی نو به محتوای ترسناک از یک بازی کمی امیدوار کند. رزیدنت اوایل ۷ اواخر ژانویه‌ی سال ۲۰۱۷ برای سه پلتفرم اصلی منتشر می‌شود و با یک بار خریدن آن می‌توانید به نسخه‌ی واقعیت مجازی نیز دسترسی داشته باشید.





S

# پیکار گذشته و آینده





دور. برخلاف ندای وظیفه، با میدان نبرد به عمق هیاهوی جنگ جهانی اول رفتیم. جایی که کمتر به آن توجه شده است. با این انتخاب خیلی‌ها نگران سرنوشت میدان نبرد ۱ بودند اما رفته رفته نمایش‌های بازی ثابت کرد که با بازی بزرگی روبه‌رو هستیم. رقابت متفاوت این دو گول بحث خیلی از جوامع بود. میدان نبرد امسال با ساختار شکنی خاص خودش رنگ و بوی جدیدی به بازی‌های شوتر داد و از آن طرف هم ندای وظیفه با سفر به آینده نبردهای تخیلی و هیجان‌انگیز را به ارمغان آورد. امسال سال پیکار گذشته و آینده است.

▲ امسال برای طرفداران بازی‌های تیراندازی، سال پربراری بود. بازی‌هایی همانند ندای وظیفه، میدان نبرد و تایتان فال محفلی به راه انداختند و بازی‌های زیادی را سرگرم خود کردند. اما مانند همیشه اوج رقابت بین دو بازی ندای وظیفه و میدان نبرد بود. ندای وظیفه مانند این چند سال اخیر با سرعت زیادی سفر به سوی آینده را در دستور کار خود قرار داده است و این‌بار به آینده‌ای دور قدم گذاشته است. آینده‌ای خیلی دور که جنگ انسان‌ها را به خارج از کره زمین برده است. در طرف مقابل، میدان نبرد با یک ساختار شکنی، به گذشته سفر کرد. گذشته‌ای خیلی





battlefield ۱



سپهر ترابی

amir.vahedi04@yahoo.com

## غرق در طوفان غمبار جنگ

در مجموع ۵ مرحله بخش تک نفره بازی هر چند بسیار کوتاه و ناقص هستند، اما کاملاً مشخص است که تیم سازنده تمام سعی خود را کرده که در نهایت بتواند بخش تک نفره مطلوبی را برای این نسخه دست و پا کند.

نویسندگان قصد داشته‌اند که این مفهوم را به مخاطب خود برسانند که جنگ از ابعاد بسیاری، مخرب و زیان‌آور است که تبعات سنگین آن احساسات انسانی را بر می‌انگیزد و هر کسی که قدری عاطفه داشته باشد را متأثر از خود می‌کند. شاید اوج این حرکت در مرحله Avanti Savoia باشد، جایی که شما در نقش یک سرباز ویژه از هنگ معروف Arditi ایتالیا قرار می‌گیرید که به دنبال پیدا کردن بخشی از خود معنوی‌اش در بحبوحه جنگ است که به کمک انیمیشن‌های خوب بازی به زیبایی به تصویر کشیده می‌شود و شما را با خود همراه می‌کند. گذشته از این بازی مقدمه و اختتامیه دلپذیری دارد که شما را مجذوب خود خواهد کرد، هر چند که ۵ مرحله اصلی بخش تک‌نفره آن کوتاه و ناکامل است اما تاثیرگذار و هنری هستند. اما شخصیت‌پردازی‌های بازی هم فراز و فرودهای بسیاری دارد. بازی روایت‌گر داستان ۵ شخصیت متفاوت از هم است که هر کدام داستان خودشان را می‌سازند و در این مسیر شما را با قصه خود همراه می‌کنند. اما بازی درست جایی که شما نزدیک‌ترین فاصله با شخصیت قابل بازی را دارید، او را برای همیشه محو می‌کند و شما تازه می‌فهمید که به انتهای مرحله مربوطه رسیده‌اید.

ای کاش کارگردان بازی، بازی‌نامه‌های مربوط به هر کدام از این شخصیت‌ها را جدی‌تر می‌گرفت و آن‌ها را تا نقطه امنی دنبال می‌کرد تا ما هم بعد از

حیرت‌زده شدند، چرا که دایس موفق شده بود فرمول اثربخش جدیدی را ابداع کند. بازی در بخش گیم‌پلی خود اندک تغییرات مثبتی را می‌بیند و همان عناصر موفقیت‌آمیز نسخه‌های قبلی را هم با آن تلفیق می‌کند که نتیجه، به وجود آمدن یک گیم‌پلی معتدل و منعطف است.

میدان نبرد ۱ همان چیزی است که از یک شوتر اول شخص انتظار می‌رود و آن گیم‌پلی سرعتی که به صورت سنتی در این سری وجود داشته را عملی می‌کند که هیچ، بلکه در برخی قسمت‌ها پا را فراتر می‌گذارد و با تغییر موقعیت شما (مثلاً زمانی که سوار بر وسایل نقلیه موجود در بازی اعم از هواپیما و اسب و خودرو و... می‌شوید) زاویه دوربین هم به سوم شخص تغییر کرده و حس تکراری شدن را از مخاطب می‌گیرد و به آن تنوع دلپذیری که هر چند الزامی نیز هست، می‌بخشد.

در بخش چند نفره نیز از نظر طراحی محیط‌ها و عناصر تشکیل‌دهنده گیم‌پلی بازی تمهیدات خوبی صورت گرفته است، مانند مودهای معروف این سری که دوست همیشگی بازیکنان در بخش چند نفره هستند. بخش چندنفره بازی مانند هر سال به مراتب یک سر و گردن از بخش تک‌نفره بالاتر است و عملکرد فوق‌العاده‌ای دارد و شما را ساعت‌ها درگیر خودش می‌کند.

### جنگ هیچگاه تغییر نمی‌کند

میدان نبرد ۱ از حیث داستان و شخصیت‌پردازی دقیقاً بر لبه پرتگاهی خطرناک ایستاده است.

وقتی «میدان نبرد ۱» معرفی شد، شاید اکثر طرفداران این مجموعه شوکه شدند. وقتی می‌گوییم شوکه شدند نه اینکه از ابهت بازی حیرت‌زده شده باشند بلکه آن‌ها بیشتر نگران کیفیت نهایی بازی بودند! شوکه شده بودند که چرا اعضای استودیو دایس به گذشته‌ای به این دوری سفر کرده‌اند. جنگ جهانی اول گرچه تقریباً یک ایده ناب و دست‌نخورده است اما از نظر تنوع سلاح و کارکرد مگر چقدر پیشرفته بوده است؟

می‌توان گفت ساخت یک بازی در چنین بازه زمانی که به دلیل بعد تاریخی نسبتاً دورش اطلاعات چندانی از آن در دست نیست، کار ساده‌ای نبوده و نخواهد بود. پرداختن به جنگ جهانی اول همیشه برای بازی‌سازان یک ریسک تلقی می‌شود. درست بر خلاف جنگ دوم جهانی که اتفاقاً عناوین زیادی در مورد آن ساخته شده است. اما اگر خوش بینانه به قضیه نگاه کنیم، باید گفت که از سوی دیگر این محیط بکر و تقریباً دست‌نخورده می‌تواند بستر مناسبی باشد برای رویاپردازی و قهرمان‌پروری و اضافه کردن کمی تخیل به شخصیت‌پردازی‌ها تا در نهایت آنچه که مد نظر شرکت سازنده است و مخاطب انتظار برآورده شدن آن را دارد ساخته شود.

### مبارزاتی از جنس رعد و برق

از همان روزهای اول معرفی بازی، استودیو سازنده بازی یعنی دایس به خاطر این ایجاد تحول و همراه شدن با نظرات مخاطبان بسیار مورد تمجید و تقدیر قرار گرفت. اما وقتی بازی منتشر شد بسیاری



عنوان CODEXها در بازی و حتی توجه به جنبه‌های انسانی و عاطفی جنگ، هر چند کوتاه و کم حجم طفره نرفته‌اند. در این میان مشکلات کم تعدادی هم وجود دارند که صد البته قابل حل هستند مانند پرداختن سطحی به داستان بخش تک نفره بازی و یا شخصیت‌پردازی‌هایی که در میان راه گم می‌شوند! تم کلی بازی و بازه تاریخی بکر و جذاب آن چنین می‌طلبند که شاهد داستانی در خور و میخکوب کننده باشیم که متاسفانه نیستیم. اما همین قدر که دایس حداقل (!) داستانی منسجم و آبرومندانه بر خلاف نسخه‌های قبلی بازی برای این نسخه در نظر گرفته جای خوشحالی دارد.

حقیقت این است که میدان نبرد ۱ در مقایسه با نسخه‌های قبلی خود پیشرفت خوشحال کننده‌ای داشته است، اما در مقایسه با اساتید سبک شوتر اول شخص که معتقدیم از هر جنبه کم نقص هستند چندان حرفی برای گفتن نخواهد داشت، و این بستگی به هدف‌گذاری تیم سازنده دارد.

اگر دایس تمایل دارد که تمام توجه خود را معطوف به بخش چند نفره کند پس بهتر است مثل بهترین بازی امسال کلا بخش تک‌نفره و داستان و این مسائل را بیخیال شود ولی اگر چنانچه دایس می‌خواهد یک بازی کامل و تمام عیار ارائه دهد و در آینده موفق‌تر از این ظاهر شود باید در کنار پرداختن به بخش چند نفره جذاب و سرگرم کننده، به بخش داستانی بازی نیز توجه ویژه‌ای را معطوف کند.

مرحله ساخت موسیقی باید توجه ویژه‌ای به این مهم داشت. خوشبختانه میدان نبرد ۱، انتظارات را برآورده کرده است و ناامیدمان نمی‌کند

چرا که صداگذاری بخش‌های مختلف بازی به شکلی استاندارد و با قوام شکل گرفته‌اند. شما در هر مرحله نوایی همگام و همسو با حال و هوای همان مرحله را خواهید شنید و صدای در نظر گرفته شده برای استفاده از سلاح‌ها و وسایل نقلیه نیز خیلی طبیعی و قابل باور از آب در آمده است به گونه‌ای که این حس را به مخاطب خود القا کند که گویی واقعا در میان یک میدان نبرد واقعی قرار دارد. موسیقی‌های متن بازی هم بسیار هوشمندانه و زیبا ساخته شده‌اند. سازندگان سعی کرده‌اند موسیقی بازی را به گونه‌ای طراحی کنند که همان حال و هوای سال‌های اولیه قرن بیستم میلادی را به مخاطب ارائه کند و در این مسیر مهم کوتاهی نکرده‌اند.

### جمع بندی نهایی

عنوان میدان نبرد ۱ به خوبی نشان داد که هنوز هم می‌توان یک شوتر اول شخص موفق ساخت، پس دیگر بهانه‌ای برای کم‌کاری‌ها و بعضا مشکلات ریز و درشتی که متاسفانه شاهد آن هستیم وجود ندارد. این بازی به خودی خود یک حرکت رو به جلو برای دایس و سری محسوب می‌شود، چرا که قدم‌هایش را اصولی و محکم بر می‌دارد و به دنبال سمبل کردن و خدای نکرده فریب دادن مخاطبین خود نیست.

آنچه را که قصد داشته می‌گوید و پیامی را که مقصودش بوده به خوبی منتقل می‌کند. تیم سازنده مشخصا به خوبی روی بازی وقت گذاشته‌اند و حتی از پرداختن نکات ریز موجود در آن، از فونت مخصوص جنگ جهانی اول گرفته تا قرار دادن اطلاعاتی تحت

مدتی احساس هم‌ذات پنداری شیرین با شخصیت‌ها، به یک باره با تمام شدن داستان او دچار ناراحتی و افسوس نشویم.

### دشمن پشت دروازه‌ها

شاید کمترین دغدغه‌ای که هواداران نسبت به این نسخه داشتند و تا حدودی خیالشان از آن راحت بود، بخش گرافیک بازی است. سری میدان نبرد همیشه در عرصه‌های بصری پیشگام و موفق بوده‌اند. میدان نبرد ۱ نیز از این قاعده مستثنی نیست و چه از لحاظ گرافیک فنی و چه هنری بسیار خوب عمل می‌کند. هر چند که گرافیک کلی بازی نسبت به بازی‌هایی که این روزها منتشر می‌شود بهترین نیست، اما در سطح بسیار خوبی قرار دارد. کیفیت بافت‌ها و تکسچرهای محیطی بسیار خوب هستند و سازندگان به زیبایی جلوه‌های بصری هیجان‌انگیز مربوط به جنگ جهانی اول را خلق کرده‌اند. مهم‌تر از آن بهینه‌سازی گرافیکی بازی است که باید گفت یکی از نقاط قوت بازی محسوب می‌شود. علی‌رغم وجود چنین گرافیک فنی سنگینی، به لطف بهینه‌سازی‌های انجام شده، بازی به خوبی روی سیستم‌های متوسط و حتی ضعیف‌تر از مشخصات سخت‌افزاری اعلام شده اجرا می‌شود که همه این‌ها را باید مرهون موتور گرافیکی خاص شرکت الکترونیک آرتز یعنی فراس بایت بدانیم.

### نوی رزم آوران

یکی از مهم‌ترین چالش‌هایی که خصوصا در بازی‌های شوتر اول شخص وجود دارد صداگذاری و موسیقی بازی است. به ویژه اگر این بازی تم جنگ جهانی اول را داشته باشد که در این صورت در حین





## برای افتخار، برای قدرت

امیرحسین والی

شاید پس از گذشت و انتشار چند نسخه‌ی ضعیف از سری Call of Duty، از مخاطبان و طرفداران این بازی کاسته شده و با جلوه‌هایی و قدرت فرنیچ‌های رقیب همچون Battlefield و یا Halo، سری ندای وظیفه رفته رفته به یک سری مُرده بدل شده بود. حتی وجود بازیگری چون کوین اسپیسی نیز نمی‌توانست ضعف بالای این بازی‌ها را پوشش دهد. متأسفانه ندای وظیفه در باتلاقی گیر کرده بود و به جای این که از شاخه‌ای بگیرد و خودش را بالا بکشد، سعی بر نجات با دست و پا زدن داشت. ندای وظیفه کم کم راه اصلی خودش را گم کرد و با کپی برداری از امان‌های بازی‌هایی همچون Titanfall و Halo، آن ذره احترام و اعتبار خودش را نیز از دست داد. پس از این که بازی Infinite Warfare از سوی استودیوی Infinity Ward تایید شد، امی‌ها کمی به طرفداران این سری بازگشت و همگی منتظر دستپخت جدید اینفینیتی وارد بودند. آیا این استودیو بار دیگر موفق به ساخت یک شوتر اول شخص درخور نام "ندای وظیفه" شده است؟

### مرگ، خفت آور نیست!

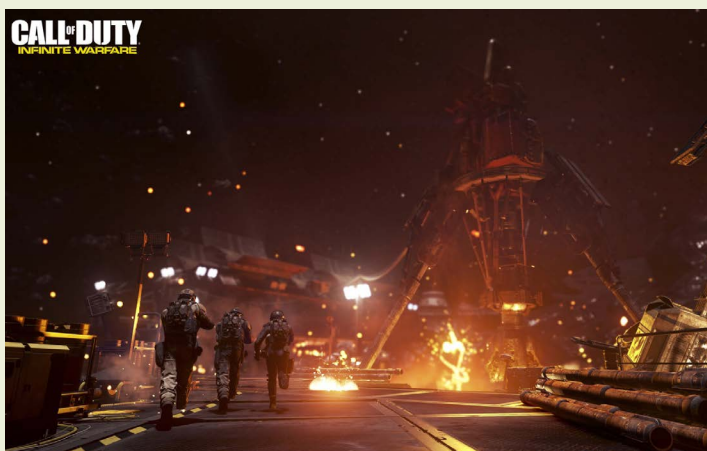
اگر بخواهم رو راست باشم، در ابتدا هیچ میلی به تجربه‌ی این بازی نداشتم. همه چیز درباره این بازی تکراری و خسته‌کننده به نظر می‌رسید؛ همچنین بعد از تجربه‌ی بازی قدرتمندی همچون Titanfall ۲، دل و

حال هیچ شوتر دیگری را نداشتم. اما به هر حال بخش تک نفره و کمپین بازی را آغاز کردم. مانند هر قسمت، داستان درباره‌ی قدرت و کشور گشاییست؛ البته این بار ماجرا کمی پیچیده‌تر است. دریا سالار "سلن کاتچ"، در ابتدای بازی یک نمای ترسناک از خود به جای می‌گذارد و می‌گوید که می‌خواهد دنیا را فتح کند و با شعار "مرگ، خفت آور نیست!" سعی می‌کند یک تاثیر اولیه مناسب از خود به جای بگذارد. ایدئولوژی و طرز فکر کاتچ بسیار جالب است؛ شاید حتی از آنتاگونیست‌های محبوب این سری همچون منندز و یا ماکاروف نیز جالب‌تر باشد. کاتچ در عین دیوانگی، منطق و راست فکری جالب خودش را دارد. اما متأسفانه برعکس آنتاگونیست‌های نام برده شده، کاتچ هیچ لایه درونی ندارد و به جز ابتدا و پایان بازی سورپرایز جالب دیگری برای ما ندارد. البته در صنعتی که تقریباً تمامی آنتاگونیست‌ها تبدیل به نوعی جوکر و جامعه ستیز شده‌اند، کاتچ یک کلاس استاندارد خاص را برای خودش قائل است و از اول تا آخر بازی، بی‌رحم باقی می‌ماند. در کنار آنتاگونیست تقریباً خوب بازی، سازندگان شخصیت پردازی پروتاگونیست و یاران او را جبران کرده‌اند. شاید ارتباط و احساساتی که بین دو شخصیت Reyes و Salter صورت می‌گیرد تا سال‌ها پیش و تا قسمت Black Ops، در این سری ندیده بودیم. نه تنها این

دو، بلکه تمامی شخصیت‌های فرعی به نحوی شما را جذب خود خواهند کرد. اما اوج رابطه‌ی دوستانه و برادرانه را شاید بتوان، دوستی Reyes و Ethan قلمداد کرد؛ هر چند این دوستی شدیداً شباهت زیادی به دوستی Cooper و BT در بازی Titanfall ۲ دارد، اما تماشای رفاقت این دو شخصیت نیز خالی از لطف نیست. خوشبختانه داستان بازی از همان ابتدا شروعی جذاب و زیبا را به صفحه‌ی نمایش می‌آورد و تا انتها این جذابیت را حفظ می‌کند؛ البته پایان بازی را شاید بتوان کمی عجیب و ضعیف قلمداد کرد، اما ضعف پایان در حدی نبود که بتوان از قابل قبول بودن کمپین بازی چشم پوشی کرد. در بعضی از نقاط بازی، پیش‌های داستانی کاملاً شما را سورپرایز خواهند کرد و خوشبختانه پیش‌های داستانی همیشه جز سنت‌های این سری بوده و در این نسخه نیز به آن کم لطفی نشده است.

در کنار بخش روایت و داستان جذاب، مکانیک، گیم‌پلی و سیستم تیراندازی بازی نیز حرف‌های زیادی برای گفتن دارد. اولین چیزی که نظر شما را در گیم‌پلی بازی به خود جلب می‌کند، شباهت بسیار زیاد آن به گیم‌پلی بازی Titanfall است. با این که چنین شباهتی به هیچ عنوان قابل قبول نیست و می‌توان آن را بزرگ‌ترین امتیاز منفی بازی در نظر گرفت، اما باید اعتراف کرد که شباهت گیم‌پلی بازی خود به هوشمندانه‌ترین شکل ممکن صورت گرفته است؛ در کنار امان‌های جذاب Titanfall، گیم‌پلی هنوز رنگ و بوی "ندای وظیفه" را می‌دهد و در





تعاریفی که از جلوه‌های بصری بازی کردم، مشخصا بازی از فیزیک و تخریب بالا و بهینه‌ای برخوردار است.

### جنگ قدرت‌ها

به شخصه احترام زیادی برای این بازی قائل هستم؛ نه تنها در این نسخه، ندای وظیفه راه خود را از رقیب دیرینه‌ی خود یعنی Battlefield جدا کرده است، بلکه قصد دارد گام‌های بلندتری بردارد و بار دیگر خود را تبدیل به یکی از قطب‌های اصلی سبک شوتر اول شخص کند. در این نسخه سازندگان به وسیله‌ی همکاری با بازیگران و افراد مشهوری همچون کیت هرینگتون (بازیگر نقش جان اسنو در سریال Game of Thrones) و کانر مک گرگور (قهرمان سبک وزن UFC)، در تلاش بودند تا امید مخاطبان بازی را زنده کنند؛ با این که این نسخه فروش ضعیف‌تری نسبت به نسخه‌های پیشین این سری داشت، اما افراد مشهور و محبوب تنها چیزی در بازی بود که به آن‌ها توجه نداشتیم و محو جذابیت بازی بودم. اگر شما یکی از طرفداران قدیمی سری ندای وظیفه هستید، به هیچ وجه این عنوان را از دست ندهید که بالاخره این سری بعد از چند سال دست و پا زدن، راه خود را به بیرون از باتلاق پیدا کرد!

نداشت. سازندگان نیز شما را هر از چندگاهی با باس فایت‌های روبات پیکر، شما را به چالش بیشتر دعوت می‌کنند و اینجاست که می‌توانید حرکات و آیتم‌های ترکیبی را بر سر این روبات بدبخت هوار کنید و تیم خود را متاثر کنید! شاید لازم به گفتن نباشد که تمامی این جذابیت‌ها، در بخش چندنفره‌ی بازی دو چندان می‌شود و شاید در چند سال گذشته، چنین جذابیتی در بخش چندنفره‌ی سری ندای وظیفه وجود نداشت و به لطف بزرگ‌تر شدن نقشه‌های بازی، می‌توان ساعت‌ها وقت را در بخش چندنفره‌ی بازی سپری کرد. از نسخه‌ی Advance Warfare، گرافیک و جلوه‌های بصری بازی، قوی‌ترین المان سری ندای وظیفه بوده و خوشبختانه قسمت به قسمت این المان بهتر و بهینه‌تر می‌شود. طراحی چهره‌ها در بازی به قدری چشم‌نواز هستند که گاهی اوقات می‌خواهید میان‌پرده‌های بازی به پایان برسند و دوست دارید از جلوه‌های جذاب صورت شخصیت‌ها لذت کافی را ببرید. چنین ویژگی در طراحی مراحل بازی نیز صدق می‌کند. سازندگان سعی کرده‌اند که در تمامی مراحل یک تم و اتمسفر خاص در نظر بگیرند و از آنجا که بازی در خارج از جو زمین صورت می‌گیرد، بارها مخاطب را از تماشای فضای خارق‌العاده، حیرت‌زده می‌کنند. در یکی از مراحل بازی که کمی نزدیک سیستم خورشیدی اتفاق می‌افتد، می‌توانید معنای واقعی نسل هشتم را درک کنید. نیازی به گفتن نیست که فیزیک و تخریب‌پذیری یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی‌های شوتر هستند و با توجه به

روند بازی شما را اذیت نمی‌کند و برای کسانی که هنوز Titanfall را تجربه نکرده‌اند، شاید یک فرصت ترغیب‌کننده باشد! البته بازی سرعت کمتری نسبت به TF دارد و این موضوع باعث چالش بیشتر بازی و وقت‌گذاری بیشتر برای عبور از مرحله‌ها شده است. یکی از نکات فوق‌العاده‌ی این بازی، تفاوت سیستم تیراندازی در هر مرحله‌ی بازی است. شما به قدری آیتم و سلاح در هر مرحله عوض می‌کنید و به دست می‌آوردید که به هیچ وجه به یک سبک بازی کردن در بازی عادت نمی‌کنید و بین شوترهای امسال، شاید در هیچ‌کدام این ویژگی وجود







میلاد رامهرمزی  
ramhormozi.milad@gmail.com

# رومیز بازی کن!

## مصاحبه با سایت رومیز

عنوان «راز جنگل» آمد و همین. تا آن‌که در دانشگاه رشته طراحی صنعتی قبول شدم و در این رشته همه چیز را می‌توان طراحی کرد که اسباب‌بازی نیز جزئی از آن محسوب می‌شود. با نعیم تدین (طراح کارت بازی استوژیت) نیز هم‌دانشگاهی بودم. ما هر دو کار کردن در زمینه‌ی اسباب‌بازی را دوست داشتیم ولی در آن زمان هنوز با بازی‌های رومیزی آشنا نبودم. تا زمانی که مهمان آلمانی یکی از هم‌دانشگاهی‌هایم برایش بازی «ریسک» را فرستاد (و عنوان آلمانی ریسک هم ریزیکو بود). به قدری این بازی برای ما جذاب بود و درچه‌های جدیدی را باز کرد که انگار از فضا و مریخ آمده بود تا جایی که هر هفته ریسک را بازی می‌کردیم. با چند سال تغییر متوجه بازی‌های دیگری در ایران شدم مانند اسکاتلند یارد سپس با سایت «بردگیم‌گیگ» (Board Game Geek) آشنا شدم و تازه متوجه دنیای بزرگ بازی‌های رومیزی و کارتی شدم. بعد از آن با تمام اتفاقاتی که در زندگی برآیم افتاد دیگر نتوانستم از بازی‌های رومیزی و کارتی جدا شوم. حس کردم این چیز است که در زندگی من بسیار نقش دارد و سعی کردم آن را کنار نگذارم. نتیجه آن‌هم «رومیز» شد.

**بازینامه:** لطفاً خودتان را معرفی کنید و از سابقه کاری خود بگویید.

**سلامتی:** امیر سلامتی هستم، متولد ۱۳۵۷. بازی‌های رومیزی را از بچگی دوست داشتم و کامییز هم که تقریباً هم‌سن من است، حالا دو دهه کمتر اما هم‌سن حساب می‌شویم (خنده). سابقه کاری اصلی من انیمیشن‌سازی است و حتی در بازی‌های رایانه‌ای مانند «گرساسپ» نیز همکاری داشته‌ام و الان تمام تلاشم را می‌کنم تا کار اسلیم را به بازی‌های رومیزی و موبایل نزدیک کنم. واقعاً در آن زمان تفریحات زیادی نبود و شاید ۱۰ سال داشتم که اولین بازی دیجیتال را روی کمودور بازی کردم ولی قبل از آن فقط با بازی‌های رومیزی وقت را می‌گذراندیم. بازی‌های خوبی نیز در بازار وجود داشت همانند «مونوپولی»، «سرنخ»، «پرواز تجارت» و چند بازی دیگر که آن‌ها سرگرمی اصلی‌مان بودند جوری که در آغاز می‌دانستم چگونه با کمودور و بازی‌های دیجیتال ارتباط برقرار کنم به همین دلیل بازی رومیزی و کارتی آن‌ها را می‌ساختم. هرچند در آخر به سمت بازی‌های رایانه‌ای کشیده شدیم و تا مدت‌ها هم خبری از بازی‌های رومیزی نبود، فقط

امیر سلامتی مدیر وبسایت رومیز







آن پیگیر شدم و متوجه «هوپا» شدم، جلسه امتحان بازی‌ای هست و با بچه‌های دیگر آشنا شدم.

**بازینامه:** دوست داریم برای خوانندگان ما تعریف و مفهوم بازی‌های رومیزی و کارتی را توضیح دهید و در مورد جذابیت‌های کمی صحبت کنید

**سیروس بخت:** از نظر من «بیخ دیواری» نیز بازی رومیزی محسوب می‌شود. هر بازی که کمابیش هرجایی بتوان آن را بازی کرد (خانه، ساحل، جنگل، سرکار و ...)، امکانات خیلی زیادی نخواهد و از همه مهم‌تر گروهی بودنش است. می‌توانید با پدر، مادر، همسر، فرزند و یا دوستان بازی کنید. فقط جمع شدن و تجربه بازی با هم‌دیگر مهم است.

**سلامتی:** من نیز با این حرف موافقم، ما تجربه بازی‌های رایانه‌ای را داریم و به محض این‌که یک‌بار بازی کنید، متوجه آن خواهید شد. این تجربه ملموس، ناب، نزدیک و حضوری است.

سیروس بخت: بازی بیشتر با آدم‌هاست و این نکته مهمی است البته همیشه این‌طور نیست چراکه بعضی از بازی‌ها خودشان به قدری پیچیده هستند و یا عمق دارند که خود پیچیدن دو مفهوم مختلف است. بستگی دارد، این قضیه اجتماعی بودن کم و زیاد می‌شود ولی همیشه وجود دارد.

**سلامتی:** جسمی و ملموس بودن نیز تأثیر بسیاری دارد برای نمونه مهره را لمس و جابه‌جا می‌کنید که خودش تجربه عینی به ارمغان می‌آورد.

البته الان می‌دانم بازی آن‌چنان خوبی هم نیست؛ این برای ۱۹۸۴ است ولی بسیار قشنگ طراحی شده است. باز جلوتر رفتیم و فهمیدیم دانشنامه بازی‌های رومیزی بردگیم‌گیک است که ما اشتباهی به سراغ آمازون می‌رفتیم. یک‌بار تصمیم گرفتم خفن‌ترین بازی را بخرم و این‌گونه در اینترنت جستجو کردم: «most hardcore strategy board game ever» دیدم که جواب هم داد، بازی «میچ نایت» را خریدم آن‌هم به‌عنوان دومین تجربه، البته برای یک سال هم آن را اشتباه بازی می‌کردیم که تجربه‌ای شد تا بعد از خرید هر بازی قشنگ راهنمای آن را بخوانیم. بعد از



کامبیز سیروس بخت مدیر وبسایت رومیز

**سیروس بخت:** کامبیز سیروس بخت هستم، متولد ۱۳۶۱ و دانش نیاموخته رشته ریاضی کاربردی. برنامه‌نویس سمت سرور هستم و در ساخت بازی‌های رایانه‌ای و تحت مرورگر سابقه طولانی دارم. با شرکت‌های بازی‌سازی پارس پیک، توسعه‌گر و آژانس سابقه همکاری نیز دارم. حالا اگر از قضیه دوران بچگی بگذریم، زمانی با این بازی‌های رومیزی آشنا شدم که برای تحقیق روی بازی‌های تحت مرورگر رفته بودم؛ ما روی یک بازی تحت مرورگر کار می‌کردیم و آن زمان حدود سال ۱۳۸۶ بازی «تراوین» خیلی محبوب بود. یک‌بار نشستم تا ببینم طراح بازی کیست و از کجا ایده‌اش آمده چراکه در آن زمان آلمانی‌ها در بازی‌های تحت مرورگر بسیار فعال بودند. (با شوخی) این آلمانی‌ها چگونه که این‌همه بازی تحت مرورگر تولید می‌کنند؟

طراح بازی «تراوین» گفته بود بسیاری از ایده‌هایش را از بازی «کاتان» گرفته بود ولی من نمی‌دانستم کاتان چیست. پس از آن متوجه شدم که بازی‌هایی جز مونوپولی و ریسک نیز وجود دارد. سپس با فردی به نام «اسکات نیکلسون» آشنا شدم؛ می‌توان او را پدر نقد و بررسی ویدیویی نامید چون حتی قبل از یوتیوب مشغول به این کار بود. با این‌که پروفیسور و استاد دانشگاه است ولی فرد عجیبی است و که می‌توان ساعت‌ها نشست و در مورد کارها و سابقه کاری او صحبت کرد؛ مثلاً یک جلسه یک ساعت و نیمه در مورد بازی مونوپولی در دانشگاه MIT صحبت می‌کند. ۱۰۰ بازی را بررسی و نقد کرده بود که فکر می‌کردم همین ۱۰۰ تا بازی وجود دارد ولی در ادامه متوجه شدم دنیای بزرگ‌تری است و بازی‌های زیادی ساخته شده است. خلاصه به یکی از دوستان که از آن طرف می‌آمد سفارش بازی «تالیسمان» را دادم





**بازینامه:** از چه زمانی به فکر گسترش این بازی‌ها افتادید؟

**سیروس بخت:** هر اتفاقی در خارج رخ می‌دهد با فاصله ۱۰۵ سال به ایران می‌رسد. تقریباً موج جدید از ۱۹۹۵ بیانش گذاشته شد و در ۲۰۰۵ با بازی «تیکت تو راید» قشنگ منفجر شد. (الآن فروش بازی موبایل «تیکت تو راید» از خود بازی رومیزی‌اش بیشتر است). ۲۰۱۲ با این‌که بازی‌های رومیزی بازاری کوچک‌تری دارند اما نرخ آن از نرخ رشد گوگل بیشتر بود و به اوجش رسید. کیک‌استارتر و کمکش به نشر بازی‌های رومیزی هم جزو همین دلایل به اوج رسیدن بازی‌های رومیزی است. الان سهم بازی‌های رومیزی از سهم بازی‌های رایانه‌ای در کیک‌استارتر بیشتر است و این خیلی مهم است. طراح بازی «ابو و بلوو» خودش در عین این‌که طراح بازی است، تصویرساز و ناشر است که هر ۸ سال یک بازی را در کیک‌استارتر منتشر می‌کند و می‌داند تأمین بودجه می‌شود. اگر کیک‌استارتر نبود نمی‌توانست به این صورت عمل کند. این موج به ایران هم رسیده و کسی نبود که این کار را کند، دیر یا زود باید این کار انجام می‌گرفت و ما بخشی از آن را به دست گرفتیم.

**سلامتی:** صحبت‌های کامیوز درست بود ولی به غیر از آن خود من از این به قدری لذت می‌بردم و خوشایند بود که احساس می‌کردم چرا آدم‌های بیشتری با آن آشنا نیستند و احساس کردم تأثیر خوبی روی دیگران، خانواده و اجتماع می‌تواند بگذارد.

**بازینامه:** از فعالیت‌ها و اعضای گروه رومیز صحبت کنید، تا الان چه کارهایی در این زمینه انجام داده‌اید؟

**سلامتی:** رومیز باهدف ایجاد بستری برای اطلاع‌رسانی،

معرفی، بررسی و اشتراک‌گذاری چیزهایی که خودمان از آن لذت می‌بریم با دیگران تأسیس کردیم. رومیز تنها به بازی‌های رومیزی (ازدها و سیاه‌چال، کاردی، تاسی و رومیزی) اختصاص داشت ولی کم‌کم مجبور شدیم دامنه فعالیت رومیز را بزرگ‌تر کنیم و مخاطب‌هایی که ناآشنا هستند بپردازیم. حالا هم به رسانه و بسترهای دیگر که به بازی‌های رومیزی نزدیک‌تر هستند نیز بپردازیم مانند بازی‌های رایانه‌ای که خصلت دورهمی و اجتماعی دارند. همچنین یک سری ویدیو نیز منتشر می‌کنیم که هدفمان نه آموزش نحوه بازی کردن است بلکه بیان کنیم چه لذت و جذاییتی این بازی‌ها دارند و انتقال می‌دهند. خارج از سایت نیز فعالیت‌هایی داشته‌ایم مانند ارائه TEDx، بخش جنبی TEDx و گل قضیه آن روز جهانی بازی رومیزی بود.

**سیروس بخت:** امیر آئین متولد ۱۳۴۷ است و با همکاری بودیم. در اصل گرافیست بود. به این سمت آمد و کافه برد را تأسیس کرد پس از آن هم باهم رومیز را تأسیس کردیم. آرش رنجبران تصویرساز است و کارهای مختلفی را انجام داده همانند نوشتن گزارش و مقاله، طراحی کمیک و تصویربرداری (ساخت ویدیو). نکته جالب این است، اعضای اصلی ما هرکدام سلیقه و فاز خودشان را دارند پس باعث چندصدایی و جذاییت بیشتر نیز می‌شود. ما دوستان خوب زیادی داریم که برهه‌هایی کمک‌مان کرده‌اند و در کل رومیز باز است، هر فردی که بخواهد می‌تواند کمک کند. مثل پوریا افشار مصاحبه با طراح‌های بازی‌های رومیزی و یا علی شیخ شاب به جنبه روانشناسی بازی‌ها پرداخته یعنی فردی که می‌آید بسته به

علاقه‌مندی‌هایش تلاش می‌کنیم چند مرجع معرفی کنیم؛ در آخر تصمیم ترجمه یا تألیف به عهده خود شخص است. روز جهانی بازی رومیزی تجربه خیلی خوبی بود، ما از ۳ نفر شروع کردیم که در آخر به ۳۰ نفر رسیدیم. بخشی در انستیتو، بخشی در کافه برد که دست ما بود، بخشی کافه ماشین که دست هوپا یا درواقع بابازی بود، شیراز که کافه کندو بود، کافه‌ای در شاهین‌شهر که اسمش یادم نیست، بوشهر کافه برد وطن. افرادی که این روز را پایه‌گذاری کرده بودند برای خودشان هم جالب بود که مثل اینکه این روز واقعاً جهانی شده چون روسیه، ایران و ترکیه هم برگزار شده بود. حول‌وحوش ۳۰۰ نفر به این رویداد آمده بودند و نکته جالبش این بود که بیشترشان تا حالا تجربه بازی رومیزی را نداشتند.

**بازینامه:** وضعیت بازی‌های رومیزی را در ایران چگونه ارزیابی می‌کنید و دلیل کمتر شناخته شدن این‌گونه بازی‌ها چیست؟

**سلامتی:** مملکت با فراز و نشیب‌های زیادی گریبان‌گیر بوده و هست مثل ۸ سال جنگ و تحریم‌های کنونی. شاید بتوان گفت سرگرمی هنوز کالای لوکس و تجملاتی محسوب می‌شود چه برسد به بازی رومیزی. همه ما عادت به هزینه کردن نداریم مثلاً نرم‌افزارهای کرک شده استفاده می‌کنیم. برای بیست سال ما شکاف بزرگی در این زمینه داریم؛ تنها بازی که آمده راز جنگل بود. به‌غیراز آن شکاف فرهنگی نیز وجود دارد چرا که فرهنگی قبل از آن بوده و دراین‌بین از دست رفته است. به‌خاطر همین مقداری طول خواهد کشید تا مل به روال گذشته





انجام می‌دهید ولی حالا خودشان دارند همین بازی را انجام می‌دهند.

**بازینامه:** اگر صحبت و حرفی برای خواننده‌های ما دارید بیان کنید.

**سلامتی:** همه ما دوست داریم بازی‌های رومیزی در ایران تبدیل به یک صنعت شود و بخشی از هویت اجتماعی و فرهنگی ایران درآید. همانند همان انتظاری که از بازی‌های رایانه‌ای داریم. برای نمونه خود من از بازی‌های کپی خسته شدم و کمتر بازی است که از فرهنگ ایرانی استفاده کرده باشد. این گسترش نیازمند حمایت هم هست که بیشتر باید رسانه‌ای باشد.

**سیروس بخت:** این جنبه‌های مختلفی دارد از ساخت یا وارد کردن این نوع بازی‌ها تا پیدا کردن همبازی علاقه‌مند. باید چرخه کامل از تولید (و واردات) تا پخش و عرضه را می‌طلبد که بدون آن‌ها تحقق صنعت بازی‌های رومیزی امکان‌پذیر نخواهد بود.

**بازینامه:** برای تازه‌کارها چه بازی پیشنهاد می‌دهید؟  
**سلامتی:** از بازی‌های در دسترس در ایران می‌توان «استوژیت» نام برد. از بازی‌های خارجی نیز «سوشی گو».

**بازینامه:** همین‌طور چند بازی قابل ساخت (مثل چاپ) و یا کاغذ و قلمی پیشنهاد دهید.  
**سیروس بخت:** بازی «نامه به گلاس» در سایت رومیز هم قابل دسترسی است که بومی‌سازی شده بازی «لاو لت» است. نکته جالب در مورد این عنوان، بازی اجتماعی با کمترین میزان گفتگو است. طراح بازی خودش آدم اجتماعی نیست و بازی طراحی کرده که همان حس بازی‌های دوره‌می و اجتماعی را نیز بدهد ولی بدون حرف و صحبت. برای بازی‌های بیشتر می‌توانید به سایت رومیز مراجعه کنید.

**بازینامه:** به نظر شما زمانی می‌رسد که بازی‌های رومیزی رواج پیدا کند؟  
**سلامتی:** چراکه نه، الان همه قشری حتی عمه، خاله، عمو، دایی هم پانتومیم بازی می‌کنند، همان‌ها هم ممکن است یک روزی «مافیا» بازی کنند. پانتومیم هم در آغاز دافعه داشت ولی الان همه‌گیر شده و حتی من انتظار فراتری دارم، مثل مد شدن این‌گونه بازی‌ها.

**سیروس بخت:** پانتومیم بعد از «درباره الی» در همه‌جا مد شد و الان یک امر عادی به حساب می‌آید. من به یاد دارم زمانی که در دانشگاه ما فیا بازی می‌کردیم و عده‌ای می‌گفتند چه کار بیهوده‌ای

برگردیم تا ۱۰۰، ۲۰۰ هزار تومان بابت یک بازی بدهیم هرچند این رویه شروع شده همانند بازی‌های کنسول‌ها.

**سیروس بخت:** همه سرگرمی می‌خواهند ولی شاید متوجه این موضوع نباشند، شما وقتی روز تعطیل نشستید و کانال‌ها را جابه‌جا می‌کنید همان نشانه طلب سرگرمی است که شاید هم خود فرد نداند. همه احتیاج دارند ولی برای انتخاب آن باید دقت کرد و خود فرد به این نتیجه برسد. این خیلی مهم است و می‌توان آدم‌ها را از روی سرگرمی‌شان شناخت. برای دوره من با چند نفر هم‌اتاقی بودم و واقعاً شخصیت فرد را در بازی ساده مونوپولی دیدم، همان رفتارهای انحصارطلبانه مونوپولی را در زندگی واقعیت نیز داشت. خیلی وقت‌ها خصوصیتی که در برخورد معمولی نمی‌توان شناخت، از طریق سرگرمی‌هایش می‌توان فهمید.

**سلامتی:** حتی باعث شناخت خودمان نیز می‌شود و عملکرد خودمان را می‌بینیم.

سیروس بخت: همین‌طور باعث اجتماعی شدن ما نیز می‌شود که تأثیر فراوانی دارد. حتی اگر فردی دارید که این بازی‌ها را پس می‌زنند نیز بازی خواهد کرد؛ اول دهان کج می‌کند و می‌گوید برای بچه‌هاست پس از آن مدتی نگاه می‌کنند سپس در زمان بازی به کنار شما می‌آیند و ولی یک‌بار امتحان خواهند کرد و در آخر آلوده خواهند شد (خنده). مهم این است که در اولین بار چه بازی را انجام دهند، خب، میج نایت اشتباه است (اشاره به خودش). اینجا چند نفر را شهید کردم تا بالاخره فهمیدم بازی اشتباهی برای بار اول است.





# بهتر است رفتن

یادداشتی کوچک در رابطه با مستند کوتاه "بهتر از زندگی"



ماهان خمایی پور، کارگردان فیلم



خداحافظی با مادر...



Screenshot Better Than Life



امین ناعی

چهره کنونی عرصه بازی‌سازی در ایران به شمار می‌رود و همین باعث می‌شود تا ارزش ویژه‌های پیدا کند. البته این روندی که در مستند شاهد هستیم همچنان ادامه دارد و هر روز میتوان آن را در این عرصه حس کرد. تنها نور امید فقط در این است که بازی‌سازان خود به این عرصه تکانی اساسی دهند تا حداقل جای بهتر برای زیستن شود.

می‌گرفت، شاید در ایران نیز شاهد یک بازی درجه یک بودیم! یا آگاهی از اینکه فردی همانند پورلطیفی که سابقه زیادی دارد، باید برای مخارج زندگی در سن ۳۰ سالگی همچنان وابسته به خانواده خود باشد واقعا دردآور است. واقعیتی که همه بر آن اشراف داریم این است که هنوز چیزی به اسم صنعت بازی‌سازی در ایران وجود ندارد که اگر داشت نیروهای زنده ما در فکر رفتن از کشور نبودند!

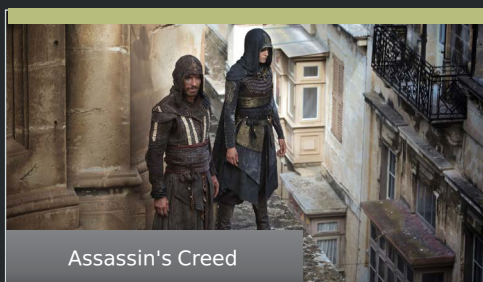
در نهایت با اینکه مستند بسیار کوتاه و حتی دارای نقاط ضعف بود اما تنها و بهترین مستند برای نمایش

در روز بیست سوم آبان در سالن شماره چهار سینما چارسو، مستند کوتاهی اکران شد. مستندی که نمایانگر بخش کوچکی از زندگی یک بازی‌ساز بود. اگر تجربه حضورتان در عرصه بازی‌سازی ایران به بیش از دو سال برسد حتماً نام سیروس پورلطیفی را شنیده‌اید. هنرمندی که در زمینه طراحی مدل‌های سه بعدی برای بازیهای دیجیتال فعالیت میکند و از بازیهای ایرانی موجود در کارنامه‌اش می‌توان به بازی شمشیر تاریکی اشاره کرد. ماجرای این مستند مربوط به مشکلاتی است که سیروس قبل از مهاجرتش به خارج از کشور داشته است و چاشنی اصلی آن مشکلات را عمدتاً سختی بازی‌سازی در ایران تشکیل داده بود. یکی از بخشهای جالب توجه این مستند برای من سکانشی بود که سیروس پورلطیفی با یکی از استودیوهای خارجی از طریق اسکایپ در حال مصاحبه کاری است که از وی پرسیده میشود که چرا میخواهد ایران را ترک کند و او در جواب کمی از وضعیت بازی‌سازی در ایران میگوید، اینکه برای صعود به مقاطع بالاتر در صنعت بازی‌سازی نیاز دارد به کشوری مناسبتر مهاجرت کند و... که در جواب شخص خارجی ابراز همدردی و تأسف برای وضعیت بازی‌سازی در ایران میکند. در انتهای مستند سیروس پورلطیفی موفق به رفتن میشود و حال در این سکانش نوبت ما میشود که به حال وضعیت عرصه بازی‌سازی در ایران تاسف بخوریم که حتی قدرت یدک کشیدن نام صنعت را هم ندارد، کمی بازر به این قضیه نگاه کنیم میبینیم که فقط سیروس را از دست ندادیم بلکه تعداد استعدادهای از دست رفته عرصه بازی‌سازی در همین چند سال گذشته به بیش از ده نفر میرسد که برای این عرصه نوپا ضرر بزرگی است.

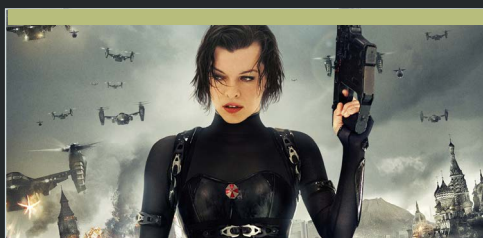
«بهتر از زندگی» حرف دل خیلی از فعالان صنعت بازی‌سازی مخصوصاً سازندگان است. به قول سیروس پورلطیفی چه کسی حاضر است ساختمان سازی در ایران را رها کند و به فکر بازی سازی باشد؟ بازی سازی در سود لازم را ندارد. این یک حقیقت محض است. در صورتی که نیروهای خوب و باتجربه‌ای داریم که اگر حمایت می‌شدند و بودجه‌های لازم در اختیار آنها قرار



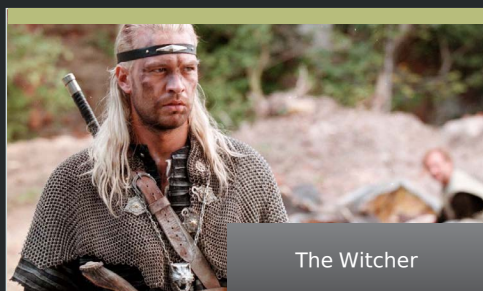
# و آنگاه که بازی‌ها فیلم می‌شوند



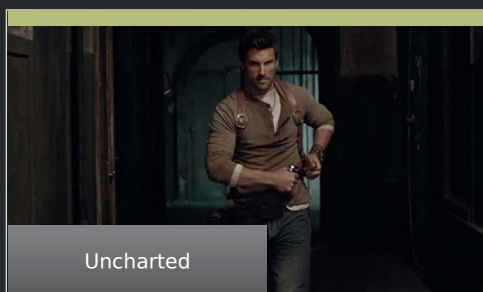
Assassin's Creed



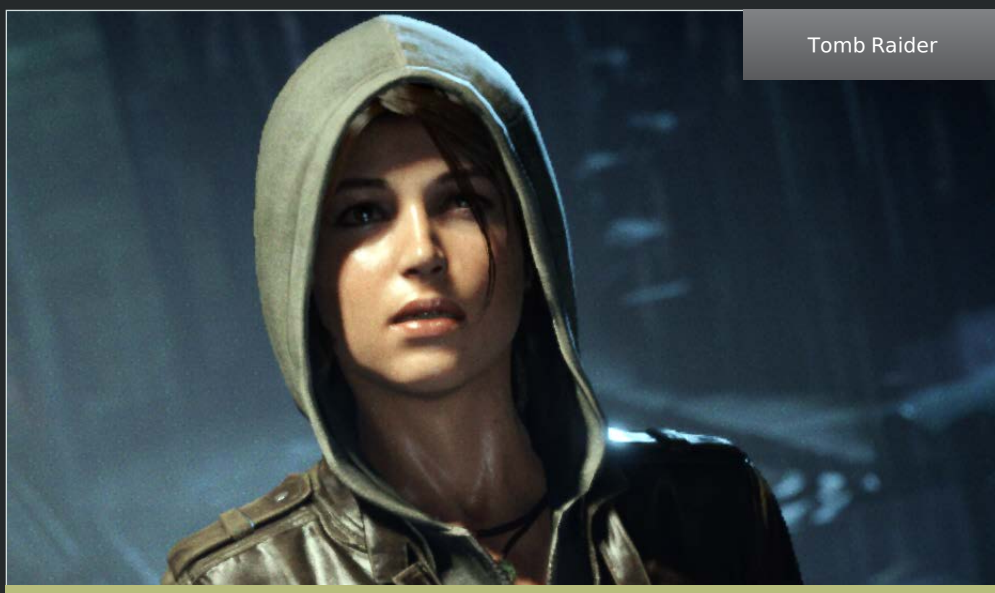
Resident Evil Final Chapter ۱



The Witcher



Uncharted



Tomb Raider

و دیوید گوگنهایم به عنوان نویسنده معرفی شده‌اند که نوید این را می‌دهد که دقت و کمال طلبی سونی، هرچه زودتر به ثمر بنشیند.

## The Witcher

تاریخ اکران: اواخر سال ۹۶

اگر چه قبلا در سال ۲۰۰۱ فیلمی به نام "The Hexer" درباره زندگی گرالت ساخته شد اما نتوانست حق مطلب را برای این سری بازی‌های موفق و محبوب ادا کند. اما با موفقیت اخیر ویچر ۳، تمام تمرکز موقرهای قصه ما و جادویش روی فیلمی به کارگردانی شان دنیل (کارگردان سری مویمیایی) گذاشته شده است که در سال ۲۰۱۷ اکران خواهد شد.

## Tomb Raider

تاریخ اکران: اواخر ۹۶ یا اوایل ۹۷

همان‌طور که سری بازی‌های مهاجم مقبره در سال ۲۰۱۳ مجددا ساخته شد، سری فیلم‌های مهاجم مقبره نیز بار دیگر از سر گرفته خواهند شد. GK Films حق تولید و پخش این فیلم را در سال ۲۰۱۱ خریداری کرد و بلافاصله با MGM قرارداد همکاری امضا کرد تا به سرعت مشغول به کار شود. چیز زیادی از این فیلم نمی‌دانیم اما ساخت این فیلم آغاز شده و به زودی منتظر خبرهای جالبی از ماجراجویی‌های لارا کرافت خواهیم بود.

احسان موسوی

[Mr.ehsanmousavi@gmail.com](mailto:Mr.ehsanmousavi@gmail.com)

## Assassin's Creed

تاریخ اکران: یکم دی ماه ۹۵

فیلم اساسینز کرید قرار است امسال دقیقا یک هفته بعد از دنباله فیلم جنگ ستارگان اکران شود. پس قرار است ببینیم از بین این تجربه نیمه تاریخی قاتلان یا ماجراجویی‌های علمی تخیلی کدام یک بیشتر توجه بینندگان را جلب خواهند کرد. در مقاله قبلی این بخش، اشاره کرده بودیم که نامزد اسکار مایکل فاسبندر به همراه جاستین کرزل، کارگردان فیلم قبلی‌اش با هم در این فیلم همکاری خواهند کرد و بیاید امیدوار باشیم که همکاری این دو نفر به همراه باقی دست اندرکاران این فیلم نسبتا پرهزینه، بتوانند نظر مردم و منتقدین را به خود جلب کنند.

## Resident Evil: Final Chapter

تاریخ اکران: هفتم بهمن ماه ۹۵

فیلم‌برداری این فیلم که قبلا به عنوان رزیدنت اوبل ۶ شناخته می‌شد و حالا عنوان " قسمت نهایی" روی آن گذاشته شده است، به دلیل حاملگی میلا جووویچ بازیگر نقش اصلی این فیلم حدود یکسال به تعویق افتاد ولی چهارمین فیلم اقتباس شده از این سری محبوب، قرار است داستان آلیس، کلیر، کریس، لتون، ادا و وسکر را روایت کند که در تلاش هستند تا به هاپو برسند، جایی که ملکه قرمز نقشه نابودی نژاد انسان را در سر دارد.

## Uncharted

تاریخ اکران: دهم تیر ۹۶

ماجرای ساخت این فیلم طولانی و پرفراز و نشیب است ولی در عوض عظم جذب کمپانی سازنده‌ای را نشان می‌دهد که به شدت در موفقیت فیلمش مطمئن است. این پروژه در سال ۲۰۱۱ کلید خورد ولی مسائل مشکلات بین دست اندرکاران در رابطه با بودجه و فیلمنامه باعث شد تا کارگردان و نویسندگان زیادی برای ۳ سال در رفت و آمد باشند. اما اخیرا سث گوردون به عنوان کارگردان





alikhanalilou@gmail.com

علی خانعلی‌لو

چرا دیگر زیاد از آن خبیری در بازار نیست علاقه‌مند شدم. چند ماه پیش وقتی اخبار دنیای بازی از دعوای بین سونی و مایکروسافت و طرفدارانشان مملو شده بود، خبر آمد که نینتندو پیر مشغول ساخت یک کنسول جدید است تا دوباره جایگاهش را در صنعت بازی پس بگیرد و به همه نشان دهد که هنوز هم دود از کنده بلند می‌شود. شاید برایتان جالب باشد بدانید کمپانی نینتندو ۱۲۷ سال است که فعالیت می‌کند. حدوداً پارسال بود که زمزمه‌های در مورد به بازار آمدن کنسولی جدید از نینتندو به گوش می‌رسید. برخی از این اخبار امیدوارکننده و برخی دیگر هم ناامید کننده بودند. گذشت تا اینکه زمان برگزاری نمایشگاه E3 ۲۰۱۶ نزدیک شد. همه منتظر بودیم تا نینتندو در کنفرانس خودش کنسول جدیدش را معرفی کند. اما غافل از اینکه نینتندو فقط یک تریلر از بازی انحصاری خودش یعنی The Legend of Zelda نشان داد و رفت. بعد از این اتفاق خیلی‌ها باور داشتند که این کنسول به‌طور کامل در نمایشگاه توکیو گیم شو معرفی خواهد شد ولی باز هم خبری نبود. تا اینکه ۲۹ مهر امسال بود که نینتندو در صفحه‌ی رسمی توئیتر خودش اعلام کرد، قرار است از طریق یک ویدیو کنسول جدید خودش را معرفی کند. حقیقتش قبل از معرفی این کنسول شایعات

نینتندو را می‌شناسید؟ اصلاً تا به حال نامش را شنیده‌اید؟ برای کسانی که سن خیلی زیادی ندارند، می‌دانم دقیقاً چند سال اما نینتندو شاید خیلی شناخته شده نباشد. من که بیست و یک ساله هستم جزو آخرین کسانی بودم که یک کنسول نینتندو داشتم فکر کنم یک دستگاه famicom بود! آن موقع البته نه نینتندو می‌شناختم و نه مدلش را می‌دانستم. تنها کاری را که خوب بلد بودم این بود که بازی کنم. از سوپر ماریو گرفته تا ماشین و آن فوتبال بامزه که حتی با دروازه‌بان می‌توانستی بری جلو و گل بزنی! البته همان موقع‌ها پلی استیشن ۱ وارد بازار شده بود و خیلی‌ها با آن حسابی سرگرم بودند. بگذریم؛ من هنوز به یاد دارم چه آهنگ معرکه و چه گیم‌پلی خوبی داشت. فارچ خور را می‌گویم. هیچ وقت صدای آهنگش از ذهنم بیرون نمی‌رود. با اینکه خیلی از بازی‌های AAA که بازی کردم را کاملاً فراموش کردم، اما این اثر هنری را کامل به یاد دارم. راستش من خودم تا چند سال پیش اسم نینتندو را هم نشنیده بودم یعنی شنیده بودم ولی فکر می‌کردم نینتندو همان میکرو است! تا اینکه یک روز که داشتم کلش آف کلنز بازی می‌کردم توی چت گروه دیدم که بعضی هم‌وطنان خارج‌نشین دارند برای شام بعد از مهمونی آخر هفته‌شان، تدارک بازی با نینتندو را می‌دهند. خب وقتی فهمیدم نینتندو هنوز دارد کنسول می‌سازد به اخبارش و اینکه



## ۵. این کنسول اشتباهات Wii U را تکرار

### نخواهد کرد

خیلی از عیب‌ها و بدگویی‌هایی که درباره‌ی نینتندو شکل گرفت، مربوط به کنسول وی یو می‌شود؛ بلکه این کنسول بود که تبدیل به یک فاجعه در نسل هشتم از نظر فروش برای نینتندو شد. کنسول وی یو زودتر از رقبای خود پا به میدان گذاشت و آغازگر نسل هشتم شد. اما به دلیل عدم پشتیبانی از بازی‌های ۳RD PARTY و سخت‌افزار ضعیف خود هرگز به فروش قابل ملاحظه‌ای دست پیدا نکرد و تا سپتامبر ۲۰۱۶ تنها ۱۳.۳۶ میلیون دستگاه فروخت. لازم به ذکر است سخت‌افزار این کنسول علی‌رغم نسل هشتمی بودن چیزی فراتر از نسل هفت نبود.

این‌ها به علاوه‌ی خیلی نکات دیگر شایعات و انتظاراتی بودند که پیرامون نینتندو سوئیچ مطرح بودند یا هنوز هم هستند. اما چیزهایی که در تریلر تبلیغاتی دیدیم چه معنی دارند و چه اطلاعاتی به‌طور قطعی درمورد این کنسول در اختیارمان قرار گرفته است؟ خب اول از همه باید بگویم در این تریلر شاهد نمایشی بسیار هیجان‌انگیز هستیم که حتی فکر کردن به آن هم عالی است. در منزل خود روی زمین یا مبل نشسته‌اید و مشغول اسکایریم بازی کردن هستید. بعد یادتان می‌افتد که یک کار مهم دارید. خیلی سریع قسمت دستی کنسول را از داک خود خارج می‌کنید و

## ۳. دارا بودن کنترلر تمام صفحه

نینتندو پنتتی را به اسم خود به ثبت رسانده که نشان دهنده‌ی یک کنترلر بیضی شکل است که صفحه‌ی نمایشی تمام صفحه روی آن قرار دارد. این موضوع می‌تواند برای ما بسیار هیجان‌انگیز باشد چون کنسول قبلی یعنی وی یو از یک صفحه‌ی نمایش دوم بهره می‌برد که تقریباً بی‌مصرف بود و هیچ برگ برنده‌ای برای وی یو به شمار نمی‌رفت. اما در دنیای جدید در حالی که مردم از بازی با صفحه‌ی نمایش‌های لمسی لذت می‌برند و آمار بالای بازی روی گوشی‌های هوشمند مؤید این ماجرا است. می‌توان گفت که یک کنترلر تاچ می‌تواند باعث فروش بالای این کنسول شود.

## ۴. تجربه‌ای فعال از بازی

اگر فرض را بر این بگیریم که کنترلر این کنسول لمسی باشد، در این صورت می‌توانیم با دستگاهی به اندازه‌ی یک گوشی هوشمند بازی کنیم، حتماً می‌تواند جذاب باشد در حالتی که با کنترلر تاچ سوپر ماریو میکر بازی می‌کنیم و نقشه‌ی جدید خلق می‌کنیم یا در یک بازی نقش آفرینی به شخصی‌سازی شخصیت خود می‌پردازیم یا بتوانیم بازی‌های کوچکی را روی آن اجرا کنیم مثل کاری که با گوشی تلفن همراهمان انجام می‌دهیم.

زیادی پیرامونش وجود داشت و حالا که کنسول رسماً معرفی شده تصمیم گرفتیم تا برخی از این شایعات و البته ویژگی‌های کنسول را بررسی کنیم.

## ۱. کمپانی AMD سازنده پردازنده نینتندو سوئیچ

خب چند سالی است که ساخت بورد و چیپ پردازشی کنسول‌ها مثل ایکس باکس وان، پلی استیشن ۴ و وی یو بر عهده‌ی AMD بوده و نه ای بی ام و نه انویدیا یا اینتل در این کار دست داشتند. پس این احتمال بسیار وجود داشت که این بار هم پای AMD در میان باشد.

## ۲. قدرتی بیشتر از PS۴ و Xbox One

از زمانیکه سونی آخرین کنسول خود را روانه‌ی بازار کرده است سه سالی می‌گذرد. پس قدرت کنسول جدید کمپانی نینتندو باید بیشتر از کنسول رقیب باشد. یعنی چیزی حدود پلی استیشن ۴، اگر قرار باشد نینتندو سوئیچ حتی از PS۴ ضعیف‌تر باشد آنگاه با توجه به معرفی شدن کنسول‌هایی نظیر پلی استیشن ۵ و ایکس باکس اسکورپیو یک کنسول ضعیف هر چقدر هم که نامی نظیر نینتندو را روی خود داشته باشد و هر چقدر هم که بازی‌های انحصاری عالی برای آن به بازار بیاید؛ در دوره و زمانه‌ای که نقل محافل گیمرها کیفیت بالای گرافیکی بازی‌ها و اجرای آن‌ها در رزولوشن ۴K است با شکست قطعی مواجه خواهد شد.







با خودتان می‌برید تا در مترو و اتوبوس بتوانید به ادامه‌ی بازی برسید و وقت‌تان را تلف نکنید. کنسول نینتندو که با اسم اصلی سویچ معرفی شد این قابلیت را دارد که به عنوان یک کنسول خانگی مورد استفاده قرار بگیرد که گفته می‌شود در این حالت دیگر نمی‌توانید از صفحه‌ی نمایش قابل حمل آن استفاده کنید و باید آن را در داخل داک مخصوص به خودش قرار دهید و به تلویزیون متصل کنید. برای استفاده از کنسول قابل حمل می‌توانید آن را از داخل داک مخصوص خارج کرده و به بازی در آن پردازید که این حالت بسیار شبیه استفاده از کنسول Nvidia Shield است. اما نکته‌ی بسیار جالب در مورد این کنسول این است که در حالت قابل حمل می‌توانید از آن برای بازی دو نفره با دوستانتان هم استفاده کنید. بدین صورت که کنترلرها به صورت کشویی از دو طرف صفحه‌ی نمایش خارج شده و می‌توانید به عنوان یک کنترلر کوچک و کاربردی با دکمه‌های کامل از آن استفاده کنید. علاوه بر این کنترلرهای قابل حمل یک کنترلر کلاسیک هم برای این کنسول عرضه شده تا وقتی در خانه با تلویزیون به بازی می‌پردازید از آن استفاده کنید که این کنترلر بسیار شبیه به کنترلر ایکس باکس وان است. اما از بحث پیرامون کنترلرها که بگذریم، به بحث شیرین بازی‌های ارایه شده برای سویچ می‌رسیم. پیش‌تر به این نکته اشاره کردیم که نینتندو برای دچار نشدن به سرنوشت کنسول Wii U نباید اشتباهات این کنسول را دوباره در نینتندو سویچ تکرار کند. یکی از این اشتباهات تمرکز روی بازی‌های حرفه‌ای یا به اصطلاح هاردکور گیمر بود. هاردکور گیمر به بازی‌هایی گفته می‌شود که بیشتر وقت خود را صرف بازی کردن می‌کنند و بیشتر هم از بازی‌هایی لذت می‌برند که برای حرفه‌ای شدن نیازمند گذاشتن وقت بیشتری باشند. همچنین این بازیکنان بیشتر در لیگ‌ها و جام‌های حرفه‌ای بازی‌های ویدئویی حضور دارند. حالا چرا تمرکز روی

چنین بازیکنانی اشتباه بود؟ خب جواب زیاد سخت نیست. وی یو سخت افزار ضعیفی داشت که باعث می‌شد حتی هاردکور گیمرها هم از آن دوری کنند. البته قیمت این کنسول پایین‌تر از کنسول‌های رقیبش بود اما نکته‌ی دیگری که باعث ضعیف بودن آن در برابر رقیبان بود بازی‌های کمی بود که برای آن عرضه می‌شدند. وی یو از حمایت استودیوهای بازی‌سازی ۳rd Party محروم گشته بود که دلیل آن هم داشتن سخت افزار ضعیف‌تر بود و این امر باعث می‌شد که هم بازی‌های عادی و هم هاردکور گیمرها بی‌خیال آن شوند. عمده کسانی هم که نینتندو وی یو را خریدند یا وفاداران قدیمی نینتندو بوده‌اند و یا عاشقان سینه سوخته‌ی ماریو و زلدا! البته نینتندو تلاش زیادی برای بازی‌های انحصاری این کنسول انجام داده بود؛ مثلاً قرارداد با کمپانی پلاتینیوم گیمز برای ساخت بازی Bayonetta ۲ که از بهترین بازی‌های کامپیوتری تاریخ به شمار می‌رود و انحصاری وی یو است. این بازی از سایت گیم اسپات نمره‌ی کامل را دریافت کرد ولی تنها ۴۰۰۰ نسخه از آن فروخته شد. نکته‌ی دیگر که بسیار روی فروش نینتندو وی یو و البته سایر کنسول‌های این کمپانی تأثیرگذار بود، عدم وجود قسمت آنلاین در بازی‌های این شرکت بود. عجیب است که نینتندو با وجود درآمدزایی بالای بخش آنلاین بازی‌ها و البته پتانسیل بالای بازی‌های انحصاری خود برای آنلاین انجام شدن از ساخت بخش آنلاین برای آن‌ها خودداری می‌کند! در حالیکه ماهیت بازی مثل Super Mario Maker ساخت نقشه‌ها و اشتراک‌گذاری آن‌ها بین بازیکنان است که نینتندو این کار را بدون اینترنت و با یک کد ۳۰ کاراکتری انجام می‌دهد. یعنی‌های بدبخت باید برای به اشتراک‌گذاری نقشه‌های ساخته شده‌شان این کدها را یادداشت کرده و به هم دیگر بدهند. پس به دلیل سخت‌افزار ضعیف و پشتیبانی ضعیف از لحاظ بازی‌های ۳rd Party و همچنین عدم

وجود بخش آنلاین در بازی‌های این شرکت بازی‌های هاردکور که هدف اصلی این کنسول بودند هم از آن ناامید شدند. تازه این را هم اضافه کنم زمانی‌که بازی‌های ۳rd Party برای این کنسول عرضه نشدند پس بازی‌های زیادی برای بازیکنان حرفه‌ای وجود نداشت تا بخواهند با آن‌ها در مسابقات شرکت کنند، پس در کل این کنسول یک اشتباه بود که نینتندو آن را انجام داد. اما سویچ با آن‌ها فرق می‌کند. نینتندو بارها بر این نکته تأکید کرده که از اشتباهات گذشته‌ی خود درس گرفته است. تاکنون بازی‌های زیادی برای کنسول سویچ تأیید نشده است و گفته می‌شود حتی بازی‌های نمایش داده شده در تریلر معرفی نیز واقعی نیستند در حقیقت تنها ۱۴ بازی برای این کنسول تأیید شده‌اند که مهم‌ترین آن‌ها آخرین نسخه از بازی محبوب افسانه‌ی زلدا یعنی The Legend of Zelda : The Breath of the Wild است. از نظر بازی‌های ۳rd Party هم ظاهراً نینتندو تا به اینجای کار خوب کار کرده است. استودیوهای بازی‌سازی بزرگی نظیر برادران وارنر، یوبی‌سافت، سگا، الکترونیک آرتز، بستدا و ... پشتیبانی خود را از سویچ اعلام کرده‌اند. دو موتور بازی‌سازی آنریل انجین ۴ و یونیتی هم که بسیار مورد توجه بازی‌سازان قرار دارند اعلام کرده‌اند از خروجی نینتندو سویچ پشتیبانی می‌کنند. هم‌چنین نینتندو گفته مشغول مذاکره با شرکت‌های دیگری نیز است تا آن‌ها برای سوئیچ بازی بسازند. پس می‌توان نتیجه گرفت کنسول سویچ از لحاظ بازی‌های غنی و جذاب مشکلی نخواهد داشت. اما یکی از مهم‌ترین نکته‌هایی که تا به حال در این مقاله از قلم افتاده بحث سخت‌افزار این کنسول است. کنسول جدید نینتندو قرار است یکی کنسول هیبریدی باشد، یعنی هم خانگی و هم قابل حمل است. شایعات منتشر شده به ما می‌گوید که سویچ، سخت‌افزار خود را با خود حمل می‌کند؛ یعنی در داخل داک سویچ



۱۲۸ گیگابایت پشتیبانی خواهد کرد. مقدار حافظه‌ی داخلی آن و پشتیبانی کردن یا نکردن این کنسول از هاردهای اکسترنال مشخص نیست. هم‌چنین به نظر نمی‌رسد مانند کنسول‌های پیشین نینتندو کنترلرها لمسی باشند. با توجه به گفته‌ی نینتندو، این کنسول به‌طور فیزیکی از بازی‌های Wii U و ۳DS پشتیبانی نخواهد کرد. برای اطلاعات تکمیلی مانند قدرت واقعی سخت‌افزار، بازی‌های قابل اجرا، میزان حافظه‌ی دقیق و از همه مهم‌تر قیمت این کنسول جدید باید تا ۲۳ دی ماه ۹۵ منتظر بمانیم. از قرار معلوم تاریخ عرضه‌ی کنسول مارچ ۲۰۱۷ (اسفند/فروردین) خواهد بود.

شاید کم به نظر برسد. شاید هم شایعه باشد و رم دستگاه بیشتر از این‌ها باشد ولی در هر صورت توسعه‌دهندگان تاکنون از قدرت سویچ ابراز ناراضی‌تایی نکرده‌اند حتی برعکس آن‌ها هر روز از این دستگاه تعریف کرده و می‌گویند ساخت بازی برای سویچ بسیار لذت بخش است و خود نینتندو نیز همکاری نزدیکی را با آن‌ها دارد. اندازه‌ی صفحه‌ی نمایش قسمت قابل حمل نینتندو سوئیچ، ۶.۲ اینچ بوده و رزولوشن آن ۷۲۰p خواهد بود که برای یک کنسول دستی خوب است اما برای یک کنسول خانگی اصلا خوب نیست! نینتندو در این مورد سخنی نگفته اما انتظار می‌رود رفتاری مثل لپ‌تاپ‌های مخصوص بازی را شاهد باشیم؛ بدین صورت که با وصل کردن کنسول خود به داک شاهد افزایش بهره‌وری آن باشیم که این افزایش بهره‌وری می‌تواند به شکل بالا رفتن رزولوشن صفحه به ۱۰۸۰p یا به صورت افزایش نرخ فریم مثلا از ۳۰ به ۶۰ باشد. نکته‌ی دیگر درمورد سخت‌افزار این دستگاه طول عمر باتری آن در حالت قابل حمل است که طبق گفته‌های رسمی تا سه ساعت توانایی اجرای بازی‌ها را روی خود دارد. ما هم امیدواریم این چنین باشد یا حتی خوشحال می‌شویم اگر بتوانیم از شارژرهای همراه برای شارژ کردن کنسول خود استفاده کنیم. آخرین نکته هم به نحوه‌ی اتصال بازی‌ها به کنسول برمی‌گردد. طبق گفته‌ها، این کنسول از کارت‌ریج‌هایی از نوع SD CARD با ظرفیت

هیچ‌گونه تقویت‌کننده یا چیزی شبیه به آن وجود نخواهد داشت و تنها برای شارژ کردن و اتصال کنسول به اینترنت از آن استفاده خواهد شد. در واقع نینتندو سویچ یک کنسول قابل حمل مانند موبایل خواهد بود که همانند انویدیا شیلد فقط برای بازی ساخته شده است. گفته می‌شود Nvidia Tegra تراشه‌ای خواهد بود که در ساخت سویچ بکار رفته است. این نوع پردازنده از نوع SOC یا (system-on-a-chip) است که با معماری ARM ساخته شده است. این معماری همان معماری بکار رفته در موبایل‌ها و تبلت‌ها است که کم مصرف بودن از مهم‌ترین مزایای آن است. قدرت این پردازنده را می‌توان با محصول انویدیا شیلد ۲۰۱۵ مقایسه کرد. جایی که یک تراشه‌ی SOC ساخته شده با معماری مکسول و فرم فاکتور ۲۰ نانومتری توانسته بود قدرتی معادل پلی استیشن ۳ را به کنسول دستی انویدیا بیاورد. طبق گفته‌ی انویدیا در SOC کنسول سوئیچ از آخرین تکنولوژی خود (احتمالا همان پاسکال) استفاده کرده که اگر کاهش فرم فاکتور و شخصی‌سازی آن برای سویچ را در نظر بگیریم می‌توانیم بگوییم نینتندو سویچ قدرتی بالاتر از پلی‌استیشن ۳ و بسیار نزدیک به پلی‌استیشن ۴ معمولی را خواهد داشت. لازم به ذکر است API و DEVELOPMENT KIT های این کنسول نیز توسط انویدیا طراحی شده‌اند. بر طبق اخبار شنیده شده رم این کنسول ۴ گیگابایت بوده که





# پازل

اتفاقی نو در راه است...

نشریه‌ای برای علاقه‌مندان به  
ویدیو گیم، سینما و فناوری

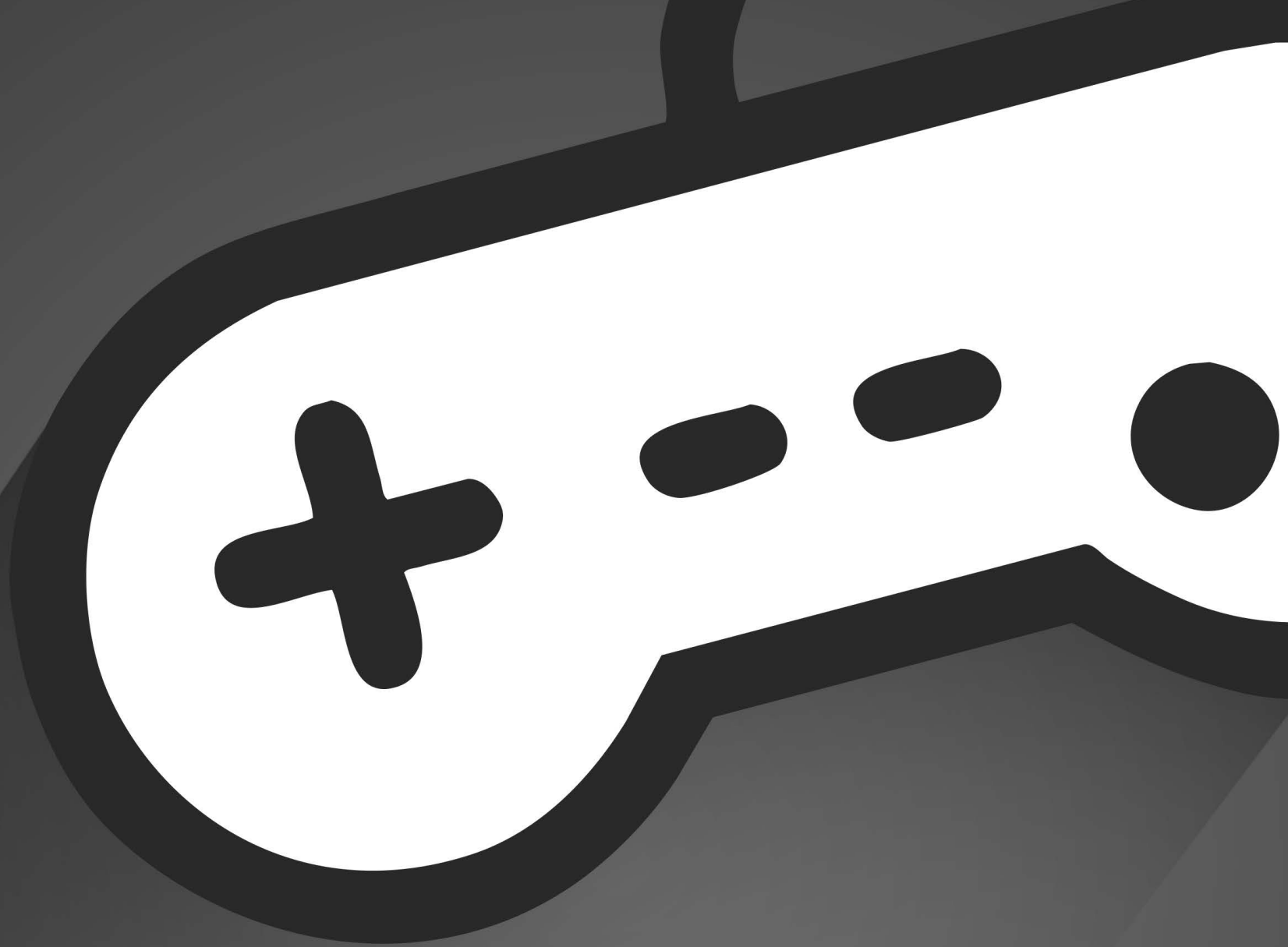


شما می‌توانید با اسکن کد، شماره دوم  
ماهانامه پازل را به صورت کاملاً رایگان دانلود کنید

همچنین برای اطلاع از آخرین اخبار، با اسکن کد  
عضو کانال تلگرام پازل شوید و همواره به‌روز باشید



WWW.PUZZMAG.COM



# دنیای بازی

دنیای بازی | پایگاه خبری تحلیلی بازی‌های ویدیویی

[WWW.DBAZI.COM](http://WWW.DBAZI.COM)



ما را دنبال کنید...





پرو دیس  
گیم

تنها مرجع مرتبط با شرکت‌ها و سازندگان خارجی

■ تازه‌ترین اخبار دنیای بازی و تکنولوژی

■ نقد و بررسی جدیدترین عناوین روز

■ مقالات و آیتم‌های ویدیویی

■ ترجمه جدیدترین مقالات مراجع معتبر جهان

■ دارای جامع‌ترین آرشیو موسیقی متن و تریلر بازی‌ها

سایتے برای حرفه ای ها



[VG MAG.ir](http://VG MAG.ir)



# بخش مشاغل وبسایت بازینامه

زین پس می‌توانید به صورت رایگان در بخش مشاغل وبسایت بازینامه به آدرس [jobs.bazinameh.org](http://jobs.bazinameh.org) اقدام به درج آگهی استخدام کنید.

## ۱. رایگان منتشر کنید

بدون هیچ هزینه‌ای و به صورت رایگان آگهی‌های استخدام خود را در این بخش منتشر کنید و نیروی مد نظر خود را به سرعت پیدا کنید. به راحتی و با چند کلیک ساده، آگهی شما در بخش مشاغل وبسایت بازینامه ثبت می‌شود.

## ۲. نشر آگهی در شبکه‌های اجتماعی

بازینامه متعهد می‌شود از تمام درگاه‌های تبلیغاتی و ارتباطی خود از جمله سایت، صفحات فیس‌بوک، توییتر، اینستاگرام و کانال تلگرام خود که مجموعه بیش از ۱۷ هزار بازدیدکننده و دنبال کننده دارد، جهت انتشار آگهی استخدام و سهولت و تسریع در پروسه یافتن فرد متخصص و مورد نظر این شرکت‌ها در امر استخدام استفاده نماید.

## ۳. امکانات جدید

در تلاش هستیم تا این بخش هرچه زودتر کامل‌تر شود و ویژگی‌های بیشتری به آن اضافه گردد. در نظر داریم تا افراد جویای کار در زمینه بازی‌سازی نیز بتوانند در این بخش، آگهی‌های خود را ثبت کنند و توانایی‌هایشان معرفی شود. همین‌طور سیستم این بخش قرار است به چه شکلی باشد که اگر تخصص فرد جویای کار و نیرویی که شرکت نیاز دارد یکی بود، توسط ایمیل، آن‌ها را به صورت خودکار به یکدیگر معرفی کند.

بازینامه