

# پارسی‌نامه

ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی

شماره یازدهم | دی ماه ۱۳۹۵

## فَاوپان فَنری

نگاهی به جدیدترین اثر در حال ساخت

استودیو Niv

پرونده‌ای ویژه در مورد  
بازی اینساید

۷۰

صفحه | به همراه آگهی

آشنایی با موتور  
GODOT

+ تاریخچه واقعیت مجازی

اگر ما بیشتر تمرکز خود را روی این موضوع بگذاریم که واقعیت مجازی به معنی حضور در مکان‌هایی است که ما در حال حاضر در آنجا حضور نداریم، پس می‌توان گفت اولین تلاش‌ها برای واقعیت مجازی مربوط به نقاشی‌های دیواری ۳۶ درجه (یا نقاشی‌های پانوراما) در قرن نوزدهم میلادی می‌شود. این نقاشی‌ها کشیده می‌شدند تا تمام دید بینندگان را پر کنند و در آن‌ها حس حضور در یک صحنه یا رخداد تاریخی را القا کنند.

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



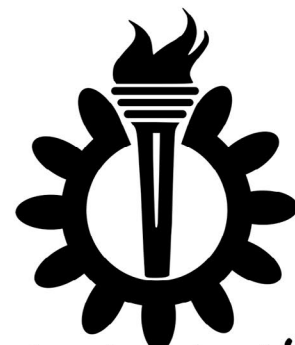
۰۲۱ - ۸۸۳۰۵۹۰۴

۰۲۱ - ۸۸۳۰۵۹۰۵

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



انستیتو  
مللی  
بازی سازی



دانشگاه علم و صنعت ایران



لیست تحریریه و متن هایی که باید در صفحه اول باشد  
ماهنامه اینترنتی آموزشی، اطلاع‌رسانی و فرهنگی بازینامه  
سال دوم، شماره یازدهم، دی ۹۵  
صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی  
سردبیر: آرش فریدی  
صفحه‌آرا: آرمان محمودی

تحریریه: ارکین زاهدی، میلاد رامهرمزی، امین نخعی، محمدامین  
برمکی، میثم جوکار، سعید زعفرانی، احسان موسوی، امیرحسین  
کرمی، علی خانعلی‌لو، سید مجتبی محمودی، مسعود آذرباد،  
علیرضا مرادی، حسین جوان‌رای، آرمین احمدی، محسن صفری  
لنگرودی، فائزه خمیرانی و طناز کمندی  
با تشکر از تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.  
مسئول روابط عمومی: میلاد رامهرمزی  
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 نامه های 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

۳۶

به دورن خود بنگر | پرونده بازی اینساید  
نگاهی به یکی از برترین و فلسفی‌ترین بازی‌های مستقل

۲۲

پسر کو ندارد نشان از پدر | در دست ساخت  
نگاهی به بازی ایرانی پسرخوانده

## تکنولوژی

تاریخچه واقعیت مجازی و آینده این تکنولوژی

۶۲



## سر مقاله



آرش فریدی

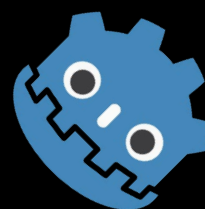
سلام به تمام خوانندگان بازینامه  
این شماره به لطف همکاری دوستان توانستیم به قول خود عمل کرده و به موقع مجله را منتشر کنیم.  
از این شماره بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای حامی نشریه بازینامه است و امید است که با این حمایت بتوانیم بهتر از قبل خدماتی را به شما ارائه دهیم.  
طبق قولی که داده بودیم تمرکز خود را روی بازی‌های مستقل قرار دادیم و پرونده این شماره را به بازی اینساید اختصاص دادیم.  
بخش پرونده بازی ایرانی نیز از این شماره به نشریه اضافه شده است که در این شماره به بازی فاویان فنی ساخته فرهود فرمند پرداخته ایم. و قصد داریم یک بازی ایرانی در دست ساخت را نیز پوشش دهیم که بازی پسر خواننده ساخته استدیو پاییزان در دست ساخت شماره بهمن ماه بازینامه است.  
مثل همیشه منتظر نظرات، انتقادات و پیشنهادهای شما خوانندگان عزیز هستیم و سعی داریم با کمک شما روز به روز بهتر شده و با ثبات بیشتری ادامه دهیم.



بررسی توانایی‌های موتور بازی‌سازی GODOT

آشنایی با موتور  
GODOT

۱۰



GODOT  
Game engine

۵۶ به دنبال سرنخ بررسی سینما و بازی‌های جنایی

الکام گیمز، تجلی حضور بازی سازان	۴۸	بازی‌های موبایل	۲۴	اخبار	۶
ترجیح می‌دهم دیگر بازی نسازم!   مصاحبه با مهدی فنائی	۵۴	مستقلیزم	۲۸	چکاندن طراحی بازی	۸
به دنبال سرنخ	۵۶	عتیقه	۳۰	آشنایی با موتور GODOT	۱۰
تکنولوژی	۵۸	گالری	۳۲	فرهنگ بازی‌ساز یا بازی فرهنگ‌ساز؟	۱۲
پیشنهاد ویژه	۶۲	به دورن خود بنگر   پرونده بازی اینساید	۳۶	ملکه بازی‌سازان   قسمت دوم	۱۶
		فاویان فنی   نگاهی به بازی فاویان فنی	۴۲	امتحان‌کننده بازی کیست؟   قسمت دوم	۱۸
				پسر کو ندارد نشان از پدر   در دست ساخت	۲۲



## یکی از کارمندان شرکت ولو اطلاعات جدیدی از پروژه Half Life ۳ منتشر کرد

نیمه جان ۳ وجود نداشته است. آن‌ها پس از اتمام نیمه جان ۲ اعلام کردند که سه اپیزود دیگر برای این بازی وجود خواهد داشت، اما ما فقط به دو تای آن‌ها دست پیدا کردیم. این مسئله می‌تواند به عنوان قولی که به آن عمل نشده مورد بحث قرار بگیرد اما هر بار که تیمی از داخل شرکت اراده کرده به ساخت ادامه این بازی بپردازد به دلیل حمایت نشدن از طرف مسئولین ارشد از ادامه اینکار منصرف شده است، چرا که با گذشت زمان اولویت‌های شرکت فرق کرده و در حال حاضر ولو پروژه‌های مهم‌تری از نیمه جان ۳ در دست ساخت دارد.

نیمه جان ۳ وجود ندارد و هیچ وقت هم وجود نداشته است! شاید این نتیجه ناامید کننده‌ای باشد که بتوان از شایعات اخیر پیرامون این بازی گرفت، اما اخیراً یکی از کارمندان شرکت بزرگ ولو در این باره صحبت‌هایی انجام داده که صحت این ادعا را تایید می‌کنند. سایت گیم اینفورمر جدیداً اعلام کرده که مدتی قبل موفق به انجام یک مصاحبه محرمانه با یکی از کارمندان ولو شده ولی نام او فاش نشده است. این فرد در صحبت‌هایش می‌افزاید: شرکت ولو هرگز بازی نیمه جان ۳ را معرفی نکرده و چنین چیزی

## ماه گذشته کنسول پلی‌استیشن ۴ گوی سبقت را در میزان فروش از کنسول ایکس باکس وان گرفت

طی آمار اعلام شده توسط گروه NPD، کنسول پلی‌استیشن ۴ پرفروش‌ترین کنسول طی ماه دسامبر در آمریکا بوده است. هر دو شرکت سازنده کنسول‌های نسل هشتمی طی اعلامیه‌ای از مشتریان و خریداران کنسول‌ها تشکر کرده و این میزان از فروش را مرهون مشتریان وفادار خود دانسته‌اند. لازم به ذکر است که کنسول نسل هشتمی سونی ۵۳.۴ میلیون واحد طی ماه دسامبر فروش داشته که این میزان نسبت به ماه گذشته حدود ۳.۴ میلیون واحد افزایش را نشان می‌دهد. کنسول نسل هشتمی مایکروسافت اگرچه نسبت به محصول سونی در خارج از آمریکا و خصوصاً ژاپن مقبولیت کمتری دارد، ولی با همه این اوصاف مایکروسافت با عرضه Xbox One S به بازار، به خوبی موفق شد که نیمه دوم سال ۲۰۱۶ را با موفقیت به پایان برد و چهار ماه صدرنشین جدول فروش در آمریکا باشد.



## ساخت بازی Scalebound لغو شد!

تقریباً مدت زمان زیادی هست که ما خبری از بازی Kingdom Hearts 3 و نسخه بازسازی شده فاینال فانتزی ۷ ننشیده‌ایم اما در آخرین مصاحبه آقای Tetsuya Nomura کارگردان هر دو بازی با مجله فامیتسو، ایشان اعلام کردند که پروژه ساخت این بازی‌ها همچنان در جریان است، اما در حال حاضر اطلاعات چندانی از این عناوین برای ارائه کردن وجود ندارد. ایشان در توضیحات خود پیرامون این مسئله افزودند: ما با ثابت قدمی خود در حال کار روی هر دو بازی هستیم، اما تا زمانی که پروژه ساخت این بازی‌ها مورد رضایت ما قرار نگیرند امکان عرضه آن‌ها وجود نخواهد داشت، بنابراین با این اوضاع احتمالاً ساخت این بازی‌ها مدت زمان بیشتری به طول خواهد انجامید و طرفداران باید مدت بیشتری در انتظار انتشار این عناوین بمانند. عنوان Kingdom Hearts ۳ در ماه جوئن سال ۲۰۱۳ طی کنفرانس شرکت سونی در مراسم E3 معرفی شد. با وجود این که هنوز تاریخ دقیقی برای انتشار این بازی وجود ندارد اما مطمئن هستیم که این بازی برای دو کنسول نسل هشتمی یعنی

## تاریخ انتشار عنوان Injustice 2 اعلام شد

آقای اد بوون رئیس استدیو Nether Realm تاریخ انتشار بازی مبارزه‌ای از جنس ابرقهرمانان دنیای کامیک‌ها یعنی Injustice ۲ را اعلام کرد. طبق توثیقی که توسط تیم سازنده منتشر شده است، اعلام شده که بازی Injustice ۲ در تاریخ ۱۶ ام ماه می سال جاری روی کنسول‌های نسل هشتمی یعنی پلی‌استیشن ۴ و ایکس باکس وان منتشر خواهد شد. تا چند روز گذشته شایعه شده بود که بازی مذکور در ماه مارس سال جاری عرضه خواهد شد ولی آقای اد بوون با این توثیت رسمی به گمانه زنی‌ها در رابطه با تاریخ انتشار بازی پایان داد. هر چند با وجود درخواست‌های مکرر هواداران از استدیو سازنده و شرکت Warner Bros. Interactive مبنی بر عرضه این بازی برای پلتفرم رایانه‌های شخصی، هنوز خبری از عرضه بازی روی این پلتفرم نشده است.

پلی‌استیشن ۴ و ایکس باکس وان تا پایان امسال عرضه خواهد شد. نسخه بازسازی شده عنوان محبوب فاینال فانتزی ۷ نیز طی کنفرانس سونی در مراسم E3 سال ۲۰۱۵ معرفی شد و در ادامه، طی مراسم PSX که دسامبر امسال برگزار شد، طرفداران توانستند نگاه دقیق‌تری به این بازی داشته باشند، هر چند هنوز تاریخ عرضه دقیقی از سوی شرکت سازنده برای این بازی هم اعلام نشده است.

## محبوب ترین بازی‌های

### شبکه استیم معرفی شدند

سال ۲۰۱۶ شاید از نظر تعداد بازی‌های منتشر شده در این سرویس محبوب، پربارترین سال استیم بوده باشد ولی هیچ یک از این بازی‌ها موفق به کسب رتبه بیشترین بازی انجام شده توسط کاربران در استیم نشدند. بر اساس رتبه بندی که سایت GitHyp بر اساس تعداد بازیکن آنلاین در هر ساعت منتشر کرده شاهد هستیم که چهار بازی از عناوین محبوبی که سال قبل هم صدر نشین این جدول بودند باز هم جای قبلی خود را تثبیت کرده‌اند. لیست مذکور بدین شرح است:

Dota 2 متوسط بازیکن در هر ساعت: (۶۳۶.۶۰۷)

رتبه اول در سال ۲۰۱۵

Counter-Strike: Global Offensive متوسط بازیکن

در هر ساعت: (۳۶۰.۶۰۰) رتبه دوم در سال ۲۰۱۵

Team Fortress 2 متوسط بازیکن در هر ساعت:

(۵۰.۸۰۲) رتبه چهارم در سال ۲۰۱۵

Grand Theft Auto 5 متوسط بازیکن در هر ساعت:

(۴۰.۲۵۸) رتبه پنجم در سال ۲۰۱۵

Sid Meier's Civilization 5 متوسط بازیکن در هر

ساعت: (۳۷.۸۸۵) رتبه نهم در سال ۲۰۱۵

# SQUARE ENIX®

## اسکوئر انیکس از آینده عناوین قدیمی و محبوب خود می‌گوید

احتمالاً ساخت این بازی‌ها مدت زمان بیشتری به طول خواهد انجامید و طرفداران باید مدت بیشتری در انتظار انتشار این عناوین بمانند. عنوان Kingdom Hearts ۳ در ماه جوئن سال ۲۰۱۳ طی کنفرانس شرکت سونی در مراسم E3 معرفی شد. با وجود این که هنوز تاریخ دقیقی برای انتشار این بازی وجود ندارد اما مطمئن هستیم که این بازی برای دو کنسول نسل هشتم یعنی پلی‌استیشن ۴ و ایکس باکس وان تا پایان امسال عرضه خواهد شد. نسخه بازسازی شده عنوان محبوب فاینال فانتزی ۷ نیز طی کنفرانس سونی در مراسم E3 سال ۲۰۱۵ معرفی شد و در ادامه، طی مراسم PSX که دسامبر امسال برگزار شد، طرفداران توانستند نگاه دقیق‌تری به این بازی داشته باشند، هر چند هنوز تاریخ عرضه دقیقی از سوی شرکت سازنده برای این بازی هم اعلام نشده است.

تقریباً مدت زمان زیادی هست که ما خبری از بازی Kingdom Hearts ۳ و نسخه بازسازی شده فاینال فانتزی ۷ نشنیده‌ایم اما در آخرین مصاحبه آقای Tetsuya Nomura کارگردان هر دو بازی با مجله فامیتسو، ایشان اعلام کردند که پروسه ساخت این بازی‌ها همچنان در جریان است، اما در حال حاضر اطلاعات چندانی از این عناوین برای ارائه کردن وجود ندارد. ایشان در توضیحات خود پیرامون این مسئله افزودند: ما با ثابت قدمی خود در حال کار روی هر دو بازی هستیم، اما تا زمانی که پروسه ساخت این بازی‌ها مورد رضایت ما قرار نگیرند امکان عرضه آن‌ها وجود نخواهد داشت، بنابراین با این اوضاع

## سری بازی‌های موبایلی GO در رویداد Amazon Underground رایگان هستند

شرکت اسکوئر انیکس اعلام کرد که دوست داران سری محبوب بازی‌های موبایلی GO می‌توانند هر سه بازی موبایلی شرکت اسکوئر انیکس را به صورت رایگان از فروشگاه آمازون دریافت کنند. این سه بازی که عبارتند از: Hitman GO, Lara Croft GO و Deus Ex GO در هنگام انتشار به خوبی مورد استقبال هر دو قشر منتقدین و مخاطبین قرار گرفتند و تبدیل به برترین بازی‌های موبایلی امسال و سال گذشته شدند. به همین خاطر شرکت اسکوئر انیکس به پاس قدردانی از مشتریان و بازی‌بازها در سراسر جهان طی هماهنگی که با فروشگاه آمازون صورت گرفته اقدام به عرضه این بازی‌ها به صورت رایگان می‌کند.

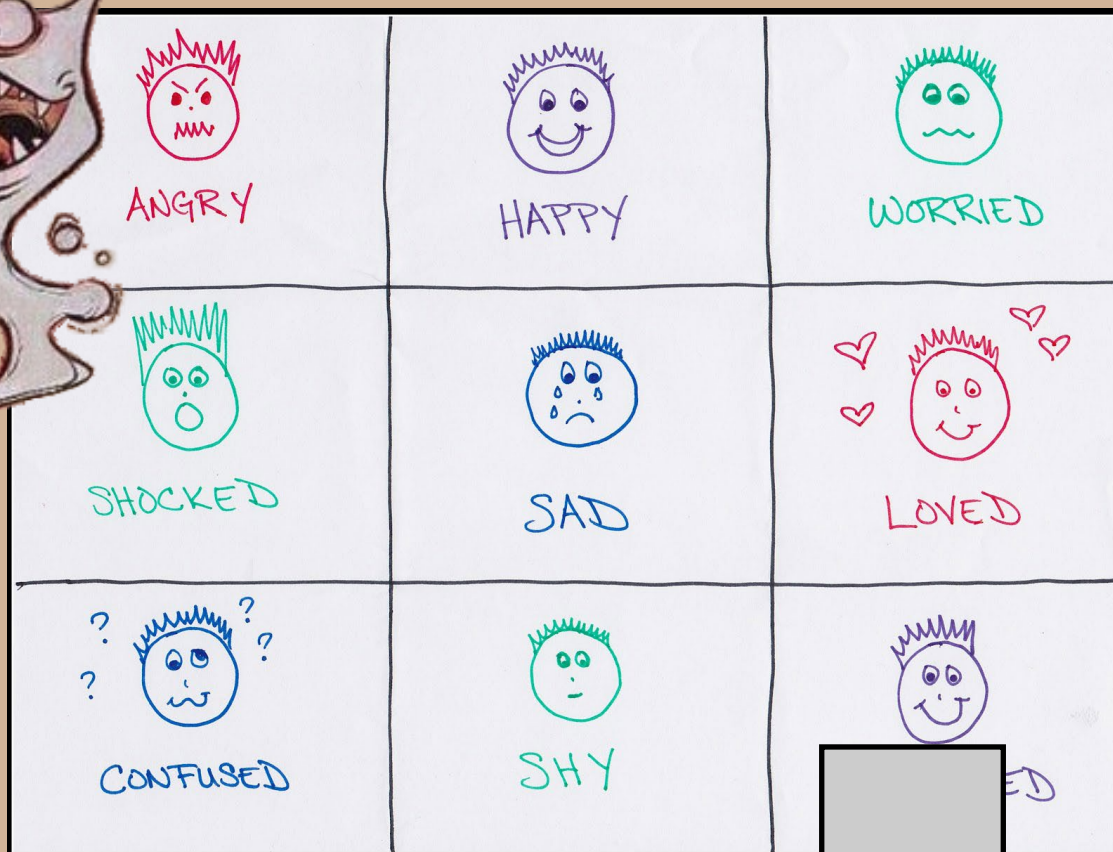
برای دریافت این بازی‌ها کفایت به آدرس Amazon Underground مراجعه کرده و پس از ثبت نام، اپلیکیشن مخصوص آن را دریافت کنید و با استفاده از برنامه مربوطه به دریافت رایگان بازی‌های مورد نظر خود بپردازید.



## کنسول نینتندو سویچ رسماً رونمایی شد

Plus به صورت پولی ارائه خواهد شد. از بازی‌های فرست پارتی که برای عرضه به صورت انحصاری روی این کنسول مشخص شده‌اند می‌توان به عنوان Arms که یک بازی مبارزه‌ای چند نفره است، عنوان Super Mario Odyssey که در آن باز هم با ماریوی دوست داشتنی همراه خواهیم شد و همین‌طور نسخه دوم از بازی محبوب Splatoon اشاره کرد که برای عرضه در تابستان سال جاری برنامه‌ریزی شده است. شاید مورد انتظارترین بازی اعلام شده توسط نینتندو عنوان The Legend of Zelda: Breath of the Wild باشد که برای عرضه در سوم ماه مارس امسال برنامه‌ریزی شده است. در سمت دیگر ما شاهد تایید عناوین ترد پارتی با کیفیتی خواهیم بود که از بین آن‌ها می‌توان به بازی‌های Fire Emblem Warriors, Skyrim Dragon Quest Heroes, Xenoblade Chronicles ۲ و Sonic Mania اشاره کرد.

ظاهراً قرار است کنسول جدید شرکت نینتندو این کمپانی را وارد عصر جدیدی کند، چرا که طبق اطلاعات منتشر شده از سوی نینتندو، این کنسول جدید قرار است در تاریخ سوم ماه مارس امسال در ژاپن، قاره آمریکا، قاره اروپا و سایر نقاط جهان عرضه شود. قیمت اعلامی برای این کنسول در قاره آمریکا ۳۰۰ دلار اعلام شده هر چند قیمت دقیق آن در قاره اروپا هنوز مشخص نشده، اما پیش‌بینی می‌شود که قیمت حدودی آن حداکثر تا ۲۰۰ یورو اعلام شود. این کنسول دارای یک صفحه نمایش مالتی تاج با اندازه ۶.۲ اینچ و یک حافظه داخلی ۳۲ گیگابایتی به صورت microSDXC خواهد بود. همچنین این کنسول از دو کنترلر با نام JoyCon بهره می‌برد که در رنگ‌های مختلفی قابل عرضه خواهند بود. علاوه بر این اعلام شده که نینتندو سوئیچ یک کنسول ریجن فری خواهد بود و مشتریان از این بابت نگرانی نخواهند داشت. در کنار همه این‌ها، کنسول مذکور دارای یک شبکه آنلاین قوی و لذت بخش خواهد بود که در ابتدای عرضه رایگان ولی در ادامه مانند شبکه‌های کنسولی آنلاین دیگر مانند Xbox Live Gold یا PS



# چکاندن طراحی بازی!

ترسا موناژ

ترجمه: آرش فریدی

[faridi.a71@gmail.com](mailto:faridi.a71@gmail.com)

استنلی اسکچر و جرومی ای سینگر چیزی را ساختند که آن را تئوری دو-عاملی احساسات می‌نامند، به این صورت که هر حسی از دو عامل تشکیل می‌شود: تحریک فیزیولوژیکی و برچسب شناختی. زمانی که یک شخص حسی را تجربه می‌کند یک بازتاب فیزیولوژیکی در بدن او اتفاق می‌افتد (مانند بالا رفتن ضربان قلب، یا عرق کردن کف دست) و بیشتر احساسات اصلی با نشانه فیزیولوژیکی مشابهی همراه هستند. تفاوت بین عشق و ترس هم در زمینه به وجود آمدن آن‌ها است. پس بر اساس شرایطی که در اطراف ما قرار دارد، مغز ما تحریک فیزیکی را با برچسب شناختی پیوند می‌دهد.

اگر شما با یک بر گرسنه و عصبانی در یک قفس گیر کنید، قلب شما تند تند می‌زند و کف دستتان عرق می‌کند. بدن شما نسبت به احساس ترس واکنش فیزیولوژیکی نشان داده است. ولی اگر این اتفاقات برای شما سر میز شام با شخص مورد علاقه‌تان بیافتد شما در حال تجربه کردن عشق هستید. بر اساس تئوری دو عاملی احساسات، نیاز شما این

بازی‌های «جزیره میمون» ترساندن مردم بوده یا هدف FluckDude از ساختن «بازی غیر ممکن» (The Impossible Game) این بوده که بازیکنان احساس راحتی یا آرامش کنند! (در حالی که اسم بازی هم ناامیدکننده، چالش برانگیز و استرس‌زا است!).

قبل از مشخص کردن پایه و اساس بازی خود یا فکر کردن به داستان جذاب و پیچیده آخر زمانی و یا حتی قبل از ساختن نمونه اولیه، به حس‌هایی فکر کنید که به بازیکن انتقال می‌دهید. این عمل به شما توانایی آن را می‌دهد که بازی خود را در تمام سطح‌های ساخت درجه‌بندی کنید.

## وای کاش این کار آسان بود!

احساسات یکی از پیچیده‌ترین ویژگی‌ها و رفتار انسان‌هاست، ما همیشه در حال احساس کردن «چیزی» هستیم در حالی که بعضی اوقات حتی خودمان نیز متوجه می‌شویم شاید هم بیشتر اوقات احساساتی را که داریم به دلیل‌های اشتباه نسبت می‌دهیم.

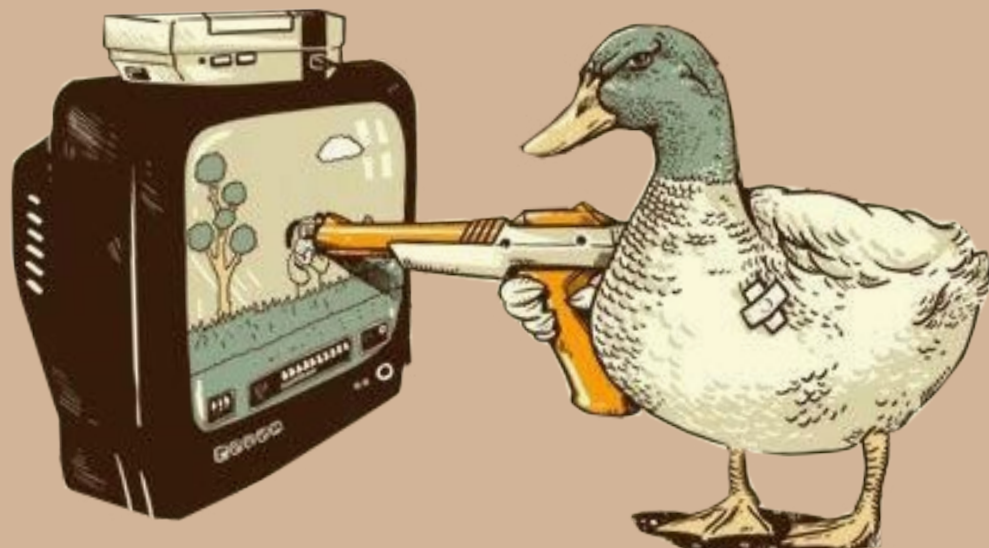
من همیشه از شیمی متنفر بودم و زمان‌هایی که در آزمایشگاه شیمی می‌گذراندم متنفر بودم. معمولاً منتظر گذر زمان بودم که به نینتندو ۶۴ خود در خانه برسم و شروع به بازی کردن کنم. لازم به ذکر نیست که شیمی‌ام هم مزخرف بود.

برای همین است که وقتی متوجه شدم طراحی بازی از یک اصل ساده شیمی به صورت هماهنگ و بی‌نقص پیروی می‌کند بسیار هیجان‌زده شدم. در این مقاله شما یاد می‌گیرید که چکاندن طرح یک بازی چیست و چگونه از این روش برای طراحی بازی خود استفاده کنید.

## همیشه با حس‌ها شروع کنید

من معتقدم برای طراحی یک بازی، باید با این سؤال شروع کرد: «دوست دارم چه حسی را به بازیکن منتقل کنم؟!». آیا دوست دارید دست‌هایش بلرزند؟! یا دوست دارید احساس ناامیدی کند، شاید هم از نظر اعتقادی به چالش کشیده شود؟ من فکر نمی‌کنم هدف ران گیلبرت از ساختن سری





است که با ایجاد چالش مناسب (فیزیکی، ذهنی یا روحی) احساسی که می‌خواهید را به بازیکن منتقل کنید و با ساختن محیط مناسب زمینه آن را به وجود آورید.

یکی از سخت‌ترین وظایف طراحان بازی فهمیدن نحوه کار کردن احساسات انسان و چگونگی اداره کردن آن است.

### یک طرح بازی چکانده چیست؟

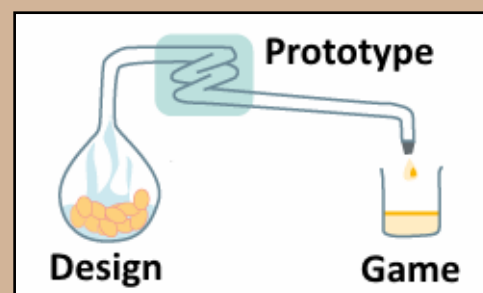
احساسی که شما می‌خواهید به بازیکن منتقل کنید در طراحی بازی شما از پایه تا به پایان نقش اساسی خواهد داشت. پس بعد از آنکه فهمیدید احساسات چیست نوبت به طرح بازی چکانده شده می‌رسد. نتیجه این کار چیزی جز ذات و ماهیت بازی ما نیست و این همان جزئی است که بودن یا نبودن آن در حس نهایی‌ای که به بازیکن دست می‌دهد، نقش اساسی دارد.

برای مثال، اگر دوست دارید بازیکن حس دل‌سردی و عصبی بودن کند، می‌توانید از گرافیک‌ها و صداهای خیلی پیشرفته بگذرید و فقط روی درجه سختی مکانیک‌های بازی و نحوه پیشروی آن‌ها تمرکز کنید و شما همچنان بازی‌ای خواهید ساخت که این احساس را به بازیکن می‌دهد. اگر دوست دارید به بازیکن حس نشاط و شغف را تزریق کنید، می‌توانید مقداری از مکانیک‌های چالش برانگیز را حذف کنید، اما نمی‌توانید گرافیک‌های شاد یا داستان خنده‌دار بازی را حذف کنید. یادمان باشد که برای هر بازی یک بازیکن وجود دارد، و هسته اصلی بازی شما باید حاوی علایق آن بازیکن باشد.

به عنوان طراح بازی، قبل از طراحی بازی خود باید به آزمایشگاه شیمی بروید، عملیات چکاندن را پیاده‌سازی کنید و نمونه اولیه‌ای را با مقداری متعادل از مکانیک هسته، داستان خوب، گرافیک و افکت‌های صوتی مناسب را برای به وجود آوردن محیطی که دلیلی برای برانگیختن احساسات بازیکن است آماده کنید. این قسمت مهم‌ترین مرحله از بازی شما است.

### باز خورد مرحله اولیه

مرحله بعدی، باز خورد و تکرار بازی و مکانیک‌های آن است. شما باید نمونه اولیه را در اختیار بازیکنان قرار دهید که تجربه‌اش کنند و به دنبال جواب سؤال‌های اصلی باشید. آیا بازی حس ترس را القاء می‌کند؟ یا شبیه شادی یا خشم است؟ شما به جای



پرسیدن سؤال باید بازیکن را زمانی که مزه بازی شما را می‌چشد زیر نظر داشته باشید. اگر شما شخصی را ببینید که یک غذای بسیار تند را تست می‌کند متوجه می‌شوید که صورت شخص به رنگ قرمز در می‌آید و احتمالاً از شما یک لیوان آب می‌خواهد. پس دیگر نیازی نیست در مورد تند بودن غذا از آن‌ها سؤال کنید. زیرا که واکنش افراد جواب سؤال شماست. اگر بازیکنان در مقابل بازی شما واکنش خاصی نشان ندادند، شما باید به فکر متعادل کردن یا حتی ساخت دوباره نمونه اولیه خود باشید تا زمانی که متوجه شوید می‌توانید احساس مورد نظر خود را در بازیکن به وجود آورید. یادتان باشد این چکیده شده بازی شما است یعنی خالص‌ترین طعم بازی شما و قبل از اضافه کردن هر جز دیگر، باید این قسمت را در حد امکان قدرتمند ساخت. اما یک نصیحت دوستانه، شما باید تست‌کننده‌های بازی خود را هوشمندانه انتخاب کنید.

### خب حالا چه کار کنیم؟

بعد از دست یافتن به چکیده طراحی شما می‌توانید مقداری مواد معدنی به بازی خود اضافه کنید. اگر بازی شما با چاشنی ترس همراه است می‌توانید این حس را با بهتر کردن اتمسفر و اتفاقات دیگر بیشتر کنید.

نگذارید اضافه کردن جزئیات حس اصلی بازی را تحت تأثیر قرار دهید. برای مثال اگر شما در حال پختن یک کیک شیرین باشید اضافه کردن مقداری نمک خوب است ولی بیشتر کردن مقدار آن ممکن کل کار شما را خراب کند و کیک شما به جای شیرین، شور از آب درآید.

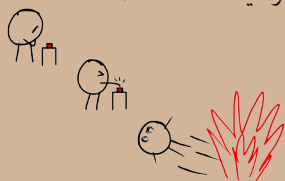
اگر شما قصد ساختن یک بازی ترسناک را دارید می‌توانید اندکی طنز به آن اضافه کنید اما ماهیت اصلی را گم نکنید، بازی شما قرار است بازیکنان را بترساند، شما به این دلیل بازی را ساخته‌اید. شما می‌توانید به مقدار نامحسوسی طنز را چاشنی آن کنید، اما اگر شما یک دلچسب کارتون‌ی را در حالی که آوازهای کودکانه را می‌خواند را در عنوانی که

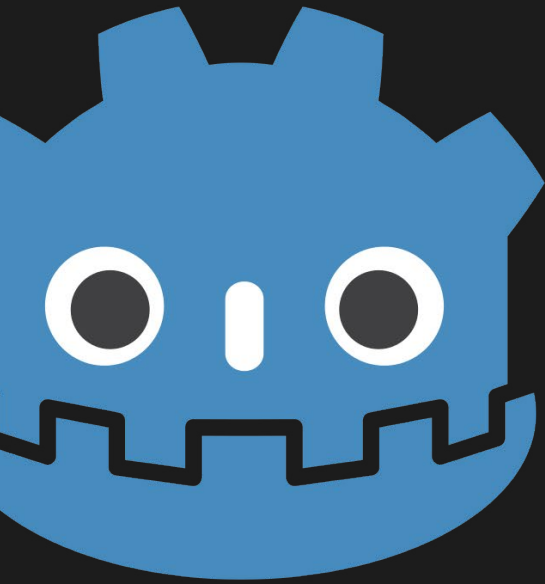
بازیکن انتظار هجوم وحشیانه زامبی‌ها در تاریکی را دارد، نمایش دهید، ممکن است تمام اثر را به نابودی بکشید. هیچ وقت قدرت تعادل را دست کم نگیرید. قرار دادن آن دلچسب خندان، نورانی یا تاریک کردن بیش از حد محیط ممکن است عواقب جبران‌ناپذیری را برای شما داشته باشد. برقراری تعادل می‌تواند نتایج خوبی را در بازی به همراه داشته باشد و بخش مهمی از ساخت بازی به حساب می‌آید. اما همیشه حواستان را جمع کنید که ذات بازی را فدای اضافه کردن چاشنی‌های مختلف نکنید. یک راه ساده برای آزمایش این موضوع این است که با اضافه کردن چاشنی‌ها نباید احساس اصلی بازیکن نسبت به بازی تغییر کند.

بعد از ساخت بازی خود (یا در طول پروسه ساخت) شما باید کل بازی خود را در کنار بازی چکیده به بازیکنان بدهید و اگر بازیکنان با بازی کردن بازی اصلی همان حس بازی چکیده شده را داشتند پس شما موفق شده‌اید احساس مورد نظر خود را در بازی به بازیکن انتقال دهید و تقریباً موفق به ساخت یک بازی بزرگ شده‌اید.

### نتیجه‌گیری

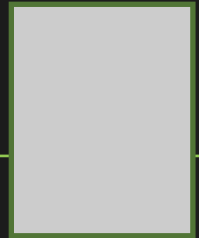
احساسی را که می‌خواهید به بازیکن انتقال دهید را مشخص کنید. نمونه اولیه از بازی بسازید که حس مورد نظر را در بازیکن القاء کند و تا آنجایی که بتوانید نشانه‌ها را در واکنش‌های بازیکن ببینید، پیش روید. بازیکنان خود را هوشمندانه انتخاب کنید، اجازه بازی کردن را به هرکسی ندهید. جزئیات بیشتر را در جهت درست به بازی اضافه کنید. نگذارید احساس اصلی بازی شما را تحت تأثیر جزئیات قرار بگیرد. برای بازی‌های خود جلسه‌های آزمایشی زیادی برگزار کنید و حواستان را جمع کنید که همیشه همان حسی را که می‌خواهید القاء کند.





# GODOT

## Game engine



## آشنایی با موتور GODOT

آرش فریدی [faridi.a71@gmail.com](mailto:faridi.a71@gmail.com)

ویژگی اجازه بررسی بصری و تغییر جزئیات بازی را به شما می‌دهد.

### برنامه نویسی و Scripting

خیلی وقت‌ها از ابزارهایی سخن به میان می‌آید که با استفاده از آنها می‌توان بدون نوشتن یک خط کد بازی ساخت. این موضوع سال‌هاست که آرزوی طراحان بازی مستقل است. این نیاز حتی توسط طراحان بازی در کمپانی‌های بزرگ هم سال‌هاست که حس می‌شود.

امروزه خیلی از بازی‌ها بدون نوشتن حتی یک خط کد منتشر شده‌اند ولی اگر واقع‌گرا باشیم معمولاً نتیجه نهایی آنها یک جورهایی ناقص، زیادی پیچیده و یا ناکارآمدتر از محصولاتی است که کد زدن در آن دخیل بوده است.

در این راستا، Godot قدم‌های خوبی برای رسیدن به این هدف برداشته است. اولین و مهم‌ترین آنها استفاده از سیستم صحنه‌ها (scene system) است. هدف این کار در اول زیاد مشخص نیست ولی با پیشروی بیشتر متوجه می‌شویم که کمک شایانی به برنامه‌نویس پروژه خواهد کرد. به معنای دیگر این سیستم بار سنگین مسئولیت معماری برنامه‌نویسی را از روی دوش برنامه‌نویس برمی‌دارد. زمانی که با استفاده از سیستم صحنه بازی‌ای را طراحی می‌کنید؛ کل پروژه به صحنه‌های مکمل یکدیگر شکسته می‌شود.

برای کسانی که تجربه خوبی در برنامه‌نویسی دارند این نوع معماری با معماری MVC کاملاً

### ویژگی‌های موتور:

#### ویرایشگر و UI:

اینجا جایی است که معجزه اتفاق می‌افتد، تصویر ۱ صفحه بعد مربوط به یک بازی پلتفرمر در حال ساخت است. پنجره سمت چپ جایی است که صحنه ساخته می‌شود. همانطور که می‌بینید در بالای صفحه چهار تب وجود دارد که شما می‌توانید در فضای دو بعدی یا سه بعدی کار کنید. می‌توانید به قسمت اسکریپت نویسی بروید یا اینکه از قسمت «کمک» برنامه استفاده کنید. آیکن‌های بالا سمت چپ در واقع منوها هستند و قابلیت‌ها و ابزارهای زیادی در پس زمینه صحنه و وارد کردن نهفته است. قسمت بالا سمت راست تصویر گراف صحنه شما است: در این قسمت شما می‌توانید دنیای خود را بسازید، ببینید، یا گسترش دهید. با یک کلیک کوچک می‌توانید اجزایی جدیدی به دنیای خود اضافه کنید و با استفاده از دکمه + می‌توانید نمونه‌های بیشتری از چیزهایی که قبلاً ساخته‌اید به بازی اضافه کنید. بقیه آیکن‌ها مربوط به اسکریپت‌های سیم کشی شده و سیگنال‌های مربوط به آبجکت‌های دنیای شما است. در زیر گراف صحنه شما با پنجره بازرسی روبه‌رو هستید که به شما اجازه ست کردن جزئیات آبجکت‌های بازی را می‌دهد. همانطور که مشاهده می‌کنید این موتور از رویکرد ماژولار/جزئی استفاده می‌کند که این روزها بسیار محبوب است. این

▲ GODOT موتور بازی سازی دو بعدی و سه بعدی متن باز (Open Source) تحت لیسانس MIT است که توسط جامعه Godot Engine ساخته و برای اولین بار در فوریه ۲۰۱۵ معرفی شد. نسخه‌های ویندوز، مک و لینوکس این نرم‌افزار را می‌توان به صورت رایگان از وبسایت رسمی این موتور تهیه کرد. GoDot توانایی منتشر کردن بازی برای پلتفرم‌های ویندوز، لینوکس، اندروید، BlackBerry، iOS، ۱۰، HTML5، PlayStation 3، PlayStation Vita و نینتندو ۳DS را دارد و ایجاد نسخه‌های ویندوز ران تایم نیز در دست ساخت است.

هدف پروژه Godot این بوده که محیط بازی‌سازی یکپارچه‌ای را برای کاربران فراهم کند. این موتور به بازی‌ساز اجازه می‌دهد که از صفر و بدون نیاز به هیچ ابزار دیگری (ابزار ساخت فایل‌های گرافیکی یا صوتی) شروع به ساخت بازی خود کند. معماری ساخت بازی این موتور بر اساس اصل درخت‌های تو در توی صحنه (scenes) پایه‌گذاری شده است. تمام منابع مورد استفاده در ساخت بازی از اسکریپت‌ها گرفته تا ابزار گرافیکی در قسمتی از حافظه کامپیوتر نگهداری می‌شود که در اصل همان پایگاه داده‌های بازی است که این خود باعث آسان‌تر شدن دسترسی و تغییر دادن منابع در حین ساخت بازی شده است.

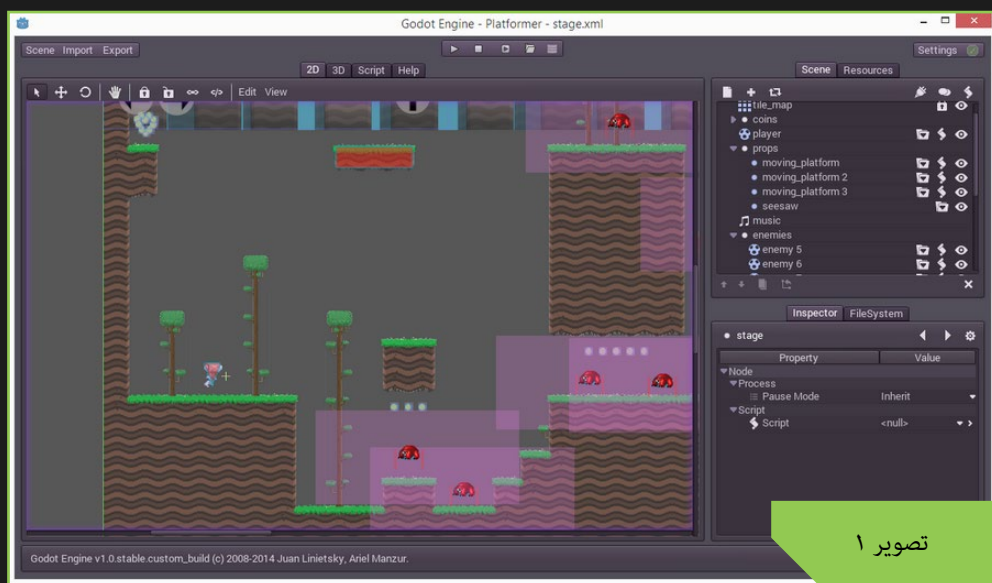
- حجم پایین برنامه (حدود ۳۰ مگابایت)  
- اجازه ساخت انیمیشن‌های ساده و فایل‌های صوتی که کسانی که برنامه‌نویس هم نیستند هم می‌توانند لذت استفاده از این موتور را تجربه کنند.

### نکات منفی:

- استفاده از آن برای کسانی که با پیش‌زمینه یونیتی به سمتش آمده‌اند کمی مشکل است.  
- موتور فیزیک آن نسبت به موتور فیزیک Box2D ضعیف‌تر ظاهر شده است.  
- پردازش زبان GDScript نسبت به زبان‌های دیگر مورد استفاده در موتورها کندتر است.

### نتیجه‌گیری:

با توجه به رایگان بودن این موتور و جامعه بزرگی که در حال توسعه و استفاده از آن هستند، می‌تواند گزینه خوبی برای تیم‌های کوچک و یا حتی برنامه‌نویسان تک نفره‌ای باشد که ایده‌های بزرگی را در سر می‌پرورانند.  
از طرف دیگر یادگیری این موتور بسیار ساده است و اگر پس‌زمینه برنامه‌نویسی زیادی نداشته باشید هم می‌توانید ظرف مدت کوتاهی با GDScript آشنا شده و شروع به برنامه‌نویسی در محیط Godot کنید.  
پیشنهاد من به شما این است که حتماً نگاهی به این موتور بیاندازید. به خصوص اگر به محیطی شبیه یونیتی و از نوع رایگان نیاز دارید. این موتور بازی‌سازی کوچک قابلیت‌های زیادی دارد که می‌توانید با کشف کردن آن‌ها می‌توان لذت استفاده از آن را چند برابر کرد.



تصویر ۱

موتور Godot همراه با یک ویرایشگر اسکریپت داخل خود ارائه می‌شود که ویژگی‌های مرسوم هر ویرایشگر مثل دندان‌گذاری خودکار (auto indentation)، هایلایت کردن سینتکس‌ها و کامل کردن کد را دارا است. این ویرایشگر همچنین دارای سیستم مشکل‌زدایی (debugger) با قابلیت‌هایی مثل معین کردن نقاط شکست (breakpoints) نیز هست.

Godot دارای موتور فیزیک دوبعدی و سه بعدی مخصوص به خودش می‌شود که ویژگی‌های پایه یک موتور فیزیک استاندارد را دارا است.

### نکات مثبت:

- دارا بودن لایسنس MIT که اجازه دسترسی به فایل‌های اصلی موتور را به هرکسی می‌دهد و کاربران می‌توانند بر اساس نیاز خود آن را تغییر دهند.

متفاوت است. Godot با جایگزین کردن ویژگی‌های معماری سیستم صحنه به جای معماری MVC نوید نتیجه بهتری را به ما داده است.

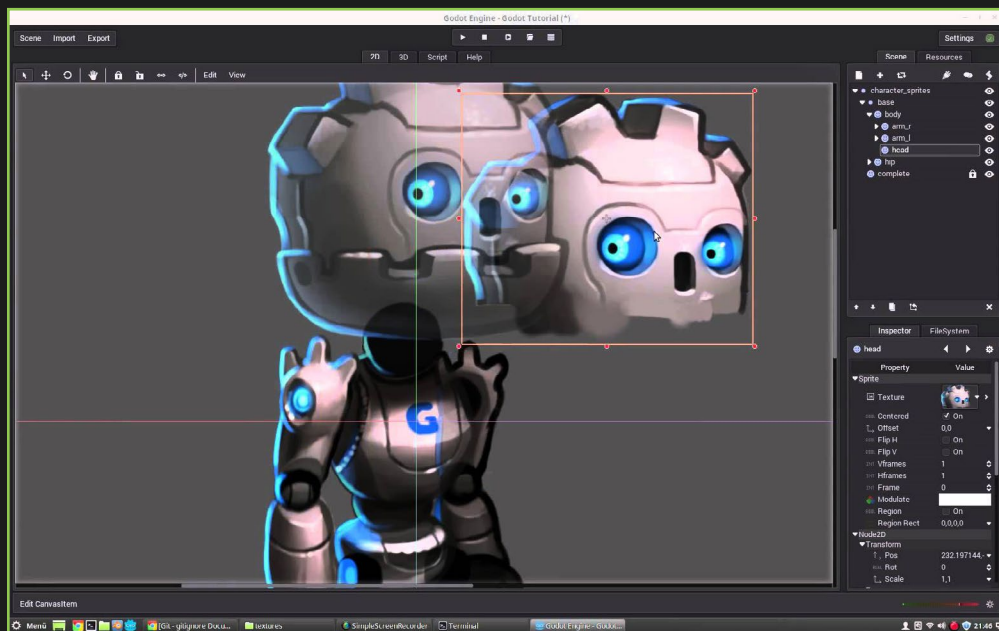
Godot همچنین از الگو توسعه دادن (extend pattern) برای اسکریپت‌های استفاده می‌کند. به این معنی که اسکریپت‌ها می‌توانند از طریق تمام کلاس‌های موتور توسعه داده شوند.

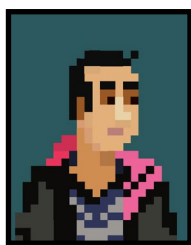
بازی‌های موتور Godot یا توسط زبان ++C و یا زبان اختصاصی این موتور به نام GDScript برنامه‌نویسی می‌شوند. این زبان اسکریپت‌نویسی بسیار شبیه به Python است و ویژگی‌های سختگیرانه‌ای دارد و برای استفاده هر چه بهینه‌تر از موتور Godot نوشته شده است و سازندگان اهداف خود را از ساختن این زبان اسکریپت‌نویسی چنین بیان کردند:

- جواب کوتاه این است که، ما ترجیح می‌دهیم برنامه‌نویس وقت و انرژی کمی برای یادگیری GDScript مصرف کند که بعداً تجربه یکپارچه‌ای از آن را داشته باشیم. به جای آنکه او را به استفاده یک زبان آشنا ترغیب کنیم که نتایج آن تجربه‌های بدتری است. GDScript بیش از هر زبان دیگری می‌تواند از صفر تا صد استفاده از موتور کاربرد داشته باشد و یادگیری آن بسیار ساده است. بیش از یکی دو روز طول نمی‌کشد که استفاده از آن برای شما راحت می‌شود و زمانی که از آن بیشتر استفاده کردید مزایای آن را بیشتر متوجه خواهید شد. پس خواهشا از یادگیری این زبان غافل نشوید، پشیمان نخواهید شد.

- رابطه برنامه کاربردی ++C این موتور نیز مفید و راحت برای استفاده است و ابزاری عالی برای بهینه‌سازی قسمت‌های مختلف پروژه است ولی استفاده از آن به جای GDScript در کل پروسه تولید بازی، تلف کردن وقت است.

- درست که سال‌ها است ما با استفاده از زبان‌های اصلی بازی‌های مختلفی را ساخته و منتشر کرده‌ایم اما هیچ کدام از آن‌ها کاربری بهتر نسبت به کاربری که GDScript داشته را نداشته‌اند.





میثم جوکار

meysamjokar@gmail.com

# فرهنگ بازی ساز یا بازی فرهنگ ساز



سیاست‌های بازی‌سازی حکمرانی خود را بر این صنعت و رسانه مسجل کرد و از طرفی تأثیر خود را بر بازی‌سازی آغاز کرد تا امروز که اکثر بازی‌های رایانه‌ای با تفکرات آمریکایی و فرهنگ آن‌ها به دست متفکران ژاپنی ساخته می‌شود. برای مثال بازی Street of Rage را در نظر بگیرید که در ایران به بازی شورش معروف شده بود. در نسخه آمریکایی این بازی در یکی از مراحل ابتدایی، یکی از غول‌آخروهای

غیر اصلی یک شخص معمولی بود اما در نسخه ژاپنی آن یک ملوان بود که با پوشش و گردن‌بند مربوط به همجنس‌گرایی و طرز راه رفتن و دوییدن و ضربه زدن خاص ظاهر می‌شد و در نهایت با شکست دادن این ملوان

آن بازی ساخته‌اند و به بازار کشورهای دیگر صادر کرده‌اند فکری ساده لوحانه است. حتی نسخه‌های بازی‌ها گاهی نسبت به کشوری که قرار بود پخش شود هم مختلف بود و تغییرات داشت. این به این مفهوم است که در زمان‌هایی که کنسول‌های بازی تازه وارد میدان شده بودند هم افرادی بوده‌اند که ایده‌پردازی فرهنگی نسبت به بازی‌های کنسول‌ها داشته‌اند و با تفکر خاصی این بازی‌ها را روانه بازار می‌کرده‌اند و این بازی‌ها صرفاً جنبه سرگرمی و وقت‌گذرانی نداشته‌اند. ظهور کنسول‌ها و بازی‌های خوب را می‌توان از کشور ژاپن و محققین ژاپنی دانست. این حرکت مهندسان ژاپنی و ارزش‌گذاری آن‌ها برای امر بازی‌های کامپیوتری و دیجیتال خط سیری جدید در صنعت رسانه‌ها ایجاد کرد و تجارت و بازاری جدید ساخت که امروز تبدیل به یکی از پرفرودرترین و پرسودترین صنعت‌ها

شده است. اما مثل همیشه و رسم همه جای دنیا زمانی که یک امر بزرگی جهانی در حال شکل‌گیری باشد سر و کله کشور آمریکا پیدا می‌شود و با در دست گرفتن زمام این حرکت‌ها نتیجه آن را به نفع خود تمام می‌کند. چرا که کشوری مثل آمریکا با تکیه بر شعار حکمرانی جهانی طرح و نقشه‌ریزی می‌کند و اساس کشور خود را به جلو می‌برد و خیلی بهتر از هر کشوری تأثیر رسانه را بر افراد و فرهنگ‌های مختلف جوامع و در تبع آن حکمرانی بر آن‌ها را درک کرده است. آمریکا از همان زمان با در دست گرفتن

بحث فرهنگ‌سازی با ابزارهای مختلف و رسانه‌ها بحث تازه و جدیدی نیست. از زمانی که اولین مدارهای ترانزیستوری و رادیویی ساخته شدند و رادیوها شروع به کار کردند تا همین امروز که انواع رسانه‌های اینترنتی و تلویزیونی و تصویری در حال فعالیت هستند سران این رسانه‌ها تمرکز اصلی خود را روی القای فرهنگ آغاز کردند. این افراد با برنامه‌ریزی‌ها و سیاست‌گذاری‌های مخصوص رسانه سعی کرده‌اند تا همیشه هر آن چیزی که از دیدگاه خودشان صحیح و با لازم هست را با استفاده از رسانه‌ها به مردم القا کنند. این القا در ابتدا به صورت جا انداختن فرهنگ لزوم وجود یک رسانه در خانواده مثل رادیو و تلویزیون بوده و در ادامه با استفاده از همین ابزار القای فرهنگ و ایده و عقیده خاص است. به بیان دیگر یک ابزار فرهنگ‌سازی را وارد جامعه می‌کنند و با استفاده از همان ابزار، مقصود و فرهنگ اصلی که مد نظر دارند را به مردم القا می‌کنند. بر طبق همین اصل ابزارهای بازی که می‌تواند قشرهای مختلف سنی و شخصیتی را برای ساعت‌ها درگیر خود کنند هم از این قاعده مستثنی نبوده و می‌توانند گاهی تأثیر بیشتری را هم بر مخاطب خود نسبت به دیگر رسانه‌ها بگذارند. برای مثال در کشور خودمان شاید اگر بگوییم که بازی‌های کامپیوتری نقش بیشتری از مدارس و موسسات آموزشی در مشتاق کردن افراد به زبان انگلیسی داشته‌اند پر بیراه نگفته‌ایم. یا حتی شکل‌گیری شخصیت بعضی از افراد در زندگی دوستانی که در دهه ۶۰ شمسی به دنیا آمده باشند شاید این موضوع را بیشتر لمس کرده باشند. بازی‌های کنسول‌های نینتندو و سگا و تأثیر آن‌ها بر کودکان و نوجوانان آن زمان انکار نشدنی است. اینکه ما فکر کنیم که افرادی که در آن زمان بازی‌ها را می‌ساختند بدون فکر درباره محتوای آن و یا تأثیرات

streets of rage 1



Metal Gear Rising

وی برخلاف همه شخصیت‌ها شروع به گریه کردن می‌کرد. این شخصیت با توجه به فرهنگ آن زمان ژاپن و پذیرا بودن این کشور به عنوان کشوری آزاد با منظور و با نشان دادن این موضوع طراحی و ارائه شده بود. بعدها با ظهور کنسول سونی و گرافیکی بالاتر از کنسول‌های نسل قبل از خود بازی‌هایی بسیار زیبا و البته با مقصدهای سیاسی و اعتقادی آمریکا ساخته شد. از این میان می‌توان به بازی رزیدنت اوایل یا بازی متال گیر اشاره کرد که هنوز هم ساخت آن‌ها ادامه دارد و سیر داستانی این مجموعه بازی‌ها هم زمان با رشد فیلم‌های آمریکایی در این زمینه‌ها کمک شایانی به مقاصد اعتقادی و سیاسی آمریکا کرده‌اند و همچنان این تاثیر ادامه‌دار خواهد بود. غول آمریکایی نرم افزار دنیا یعنی شرکت مایکروسافت هم به خوبی لزوم حرکت و پیشرفت در این صنعت را درک کرد و با نمایش کنسول بازی مخصوص خود راه بزرگ و خاصی پیش روی خود باز کرد و از همان زمان رقابت خود را با شرکت سونی آغاز کرد. دیگر شرکت کنسول‌سازی ژاپنی که قدمت بسیار زیادی نسبت به دیگر رقبا داشت خود را رو به نزول و افول دید و سعی کرد تا با ایجاد تفاوت هم در کنسول خود و هم در بازی‌های خود نسبت به دیگر رقبا سهمی از بازار را برای خود نگه دارد. هرکدام از شرکت‌های سونی و مایکروسافت هم با اتخاذ سیاست‌های خاص و مناسب باعث شدند که پایداری و قوام در بازار پیدا کنند و تقریباً دیگر رقبا از این کورس عقب ماندند و نابود شدند. از این میان می‌توان به کنسول‌های شرکت سگا اشاره کرد که از بازار کنسول‌های بازی به علت ناتوانی در رقابت خارج شدند. اما فارغ از بحث اینکه نوع کنسول و بازی‌های آن چگونه است می‌توان مشاهده کرد که بخش شایان توجه از تلاش‌های شرکت‌های بازی‌سازی در کنار کسب درآمدهای بالا و سازگاری بازی‌ها برای کنسول‌های مختلف، القای اهداف متفکران جهانی و علی‌الخصوص آمریکا در مباحث سیاسی و نظامی و اعتقادی و سلطه طلبانه است. همیشه و در هر رده کنسولی بهترین بازی‌ها یا بازی‌های اکشنی بوده‌اند که به القای قدرت آمریکا و محق بودن این کشور در جنگ‌های مختلف از جنگ ویتنام گرفته تا جنگ‌های آینده پرداخته‌اند





Uncharted 4

با بازی‌هایی بوده‌اند که ترس جهانی را افزایش داده‌اند. با ظهور سخت‌افزارهای پیشرفته‌تر و قوی‌تر در صنعت الکترونیک و کامپیوتر کنسول‌های بازی هم قوی‌تر شدند و دست بازی‌سازها و ایده‌پردازان بازی برای ساخت بازی‌های جذاب‌تر و بهتر بازتر شد و شروع کردند به ساخت بازی‌هایی که با استفاده از جلوه‌های بصری و صوتی تاثیر بیشتری بر مخاطب خود بگذارند. ظهور بازی‌های تاریخی و شخصیتی خاص مثل خدای جنگ یا آنچارتد که با هدف تاثیر فرهنگی بر جهان و یا حتی ندای وظیفه که با هدف قدرتمند نشان دادن نظامی‌های آمریکا ساخته شدند با این پیشرفت‌های تکنولوژی به اوج تکامل و تاثیر خود رسیدند این به این مفهوم است که سردمداران صنعت بازی به خوبی بر تاثیر آن بر افراد جامعه اشراف دارند و با برنامه و پیش‌بینی خاص و از پیش‌تعیین شده نسبت به رشد این صنعت و فرهنگ حرکت می‌کنند و به شرکت‌های مختلف بازی‌سازی پیشنهاد و راهکار ارائه می‌دهند.

هدف از بیان مطالب بالا این بود که ما اگر بخواهیم در این صنعت حرفی برای گفتن داشته باشیم باید قبل از کار روی مباحث تخصصی بازی یعنی شخصیت‌پردازی و گرافیک و صدا و تصویر و ... باید به ایده خوب و متناسب با فرهنگ خودمان که حتی بتواند بر دیگر فرهنگ‌ها هم موثر باشد پرداخت. چه بسیار بازی‌هایی که از نظر ظاهری ساده بوده‌اند اما میلیون‌ها نفر را سرگرم کرده و تاثیر خود را گذاشته‌اند. و چه بسیار بازی‌های دارای گرافیک بالا ولی خسته‌کننده و بی‌ارزش که جز تاسف چیزی برای بازی‌کننده نداشته است. این به معنای ارزش بالای ایده و ریزه کاری‌های خاصی است که شاید به چشم نیایند اما بسیار موثر و جذاب هستند. این ایده و خمیرمایه یک بازی است که جذابیت به همراه دارد نه گرافیک یا جلوه‌های ویژه. در ادامه شرح چند نکته جهت ایده‌پردازی بازی قبل از در نظر گرفتن موارد فنی و تخصصی البته با درون مایه فرهنگی می‌پردازیم.

۱. اولین اصل در ایده‌پردازی این است که هدف از ایده و ساخت بازی باید مشخص شود. این که شما برای چه منظوری بازی مورد نظر را تولید می‌کنید بسیار می‌تواند در موفقیت بازی موثر باشد. اینکه شما چه هدفی از ساخت بازی دارید مشخص می‌کند که برای رسیدن به هدف خود نیازمند چه ابزار و تخصص‌هایی هستید. همچنین مشخص کردن هدف و چشم‌انداز باعث می‌شود تا در مسیر ساخت یک بازی دچار سردی نشوید و در مراحل مختلف ساخت بازی از اشتباهات تا حد زیادی بکاهید. این کار دست شما را باز گذاشته تا با توجه به هدفی که مد نظر دارید سبک بازی را انتخاب

کنید، داستان بازی را پردازید، شخصیت‌های بازی را طراحی کنید، از المان‌ها و ملزومات مناسب که شما را در رسیدن به هدف کمک می‌کند استفاده کنید. میزان سرمایه و تجهیزات لازم را محاسبه کنید، و در نهایت بررسی کنید که اصلاً ساخت بازی جهت هدف مد نظر شما تصمیم درستی است یا خیر. تعیین هدف از ساخت بازی می‌تواند یک بازی را در حد بازی‌های جهانی و بزرگ پایدار و موفق کند.

۲. دومین قدم مشخص کردن مخاطبین بازی است. اینکه مخاطبین بازی شما از چه قشری هستند، در چه رده سنی قرار دارند، از چه ملیت‌هایی هستند و قرار است چه بازخوردی از بازی شما بگیرند بسیار مطلب مهمی است. این امر میزان محبوبیت عمومی بازی شما را مشخص می‌کند. همچنین مخاطبین شما موفقیت یا عدم موفقیت شما را تعیین می‌کنند پس این مرحله باید با دقت و وسواس تعیین تکلیف شود. بهترین و محبوب‌ترین بازی‌ها بازی‌هایی هستند که رده سنی بین ۱۴ تا ۴۰ سال را هدف خود قرار می‌دهند و بازی خود را به گونه‌ای می‌سازند که کاربر پسندی زیادی برای رده‌های سنی مختلف داشته باشد. همچنین بیش‌ترین تأثیر المانی بازی شما در رده سنی بین ۱۴ تا ۲۵ قرار می‌گیرد و این به این معنی است که بازی شما علاوه بر جذابیت‌های بصری و صوتی باید طوری ساخته شود تا دارای جذابیت‌ها و تأثیرهای فرهنگی و اعتقادی برای این محدوده سنی باشد. چنانچه شما با هدف ایجاد تغییر و ساخت فرهنگ و مفهوم خاصی شروع به ساخت بازی می‌کنید باید جذابیت‌هایی قرار دهید تا افرادی که در این محدوده سنی قرار دارند مجاب به بازی کردن و ادامه دادن بازی شما شوند و در خلل این جذابیت‌ها مفهوم و هدف شما خود به خود به بازی‌کننده انتقال پیدا می‌کند.

۳. بعد از در نظر گرفتن هدف و مخاطب بازی سبک بازی را انتخاب کنید. تجربیات نشان داده که هر سبک بازی توقع خاصی برای بازی‌کننده حتی پیش از بازی کردن بازی ایجاد می‌کند. این به این مفهوم است که شما باید در انتخاب سبک بازی نسبت به هدف و مطلب مورد نظر برای القا دقت بسیار زیادی به خرج بدهید و با چند اهل فن در این مورد صحبت کنید. برای مثال بازی‌های اول شخص بیشتر مناسب سبک اکشن و جنگی و ترسناک هستند و بازی‌های سوم‌شخص مناسب برای بازی‌های ماجراجویی و اکشن و دنیای باز و یا مخفی بازی و جاسوسی هستند. البته این به این مفهوم نیست که در این سبک‌ها بازی‌های خوبی جهت اهداف دیگر ساخته نشده بلکه انتخاب مناسب می‌تواند شما را در رسیدن به هدف مد نظر بیشتر یاری کند.

۴. حال که موارد فوق را در نظر گرفتیم وقت تشکیل تیم است. یک تیم خوب تیمی نیست که اعضای آن فقط در زمینه گیم یا گرافیک یا صدا یا جلوه‌های مختلف متخصص باشند. تیمی خوب کار می‌کند و به نتیجه می‌رسد که علاوه بر داشتن تخصص هم معتقد به کار تیمی باشد، هم مفاهیم کار تیمی را به خوبی بداند و هم اینکه اعضای تیم

از نظر اخلاقی و تفکری به هم نزدیک باشند. این موارد صمیمیتی در تیم به وجود می‌آورد که این صمیمیت در پاره‌ای از تصمیمات سخت و لحظات سخت کار راهگشا و چاره‌ساز خواهد بود. در کنار همه این‌ها درون یک تیم بازی‌سازی باید یک نفر فقط هدایتگر افراد به سمت هدف و ایده باشد، تنظیم‌کننده فعالیت‌ها باشد و با توجه به شناختی که از افراد پیدا می‌کند با بهترین رفتار نسبت به آن شخص نهایت پتانسیل را دریافت کند، از جوانب ساخت بازی مطلع باشد و در نهایت که مدیر خوبی باشد. البته این شخص اگر دیدگاه فرهنگی را در کنار دیدگاه هنری هدف فعالیت گروه قرار دهد بسیار در پیشبرد اهداف گروه موفق‌تر عمل خواهد کرد.

۵. آخرین موردی که در ساخت بازی قبل از موارد تخصصی و فنی باید مد نظر قرار داد روحیه جمعی در تحمل سختی‌ها است. این مورد یکی از موارد بسیار مهم در ساخت بازی است. ساخت بازی فارغ از بزرگی یا کوچکی پروژه پروسه بسیار پر پیچ و خم و پر حادثه‌ای دارد و بارها و بارها ممکن است یک گروه با درهای بسته و گره‌های کور مواجه شوند و گروهی از این معرکه به خوبی و با سربلندی خارج می‌شود که روحیه خستگی ناپذیر و متحملی نسبت به سختی‌ها و مشکلات داشته باشد. چه بسیار افراد متخصص و کاربلد که در شرایط سخت ناامید شده‌اند و یک بازی خوب ساخته نشده است یا با نقص و مشکل وارد بازار شده است. پس باید در انتخاب افراد

تیم این مورد را به تنهایی و به صورت خاص مد نظر قرار داد. کسانی که روحیه این چنینی داشته باشند شیرینی پس از موفقیت را در کارهای مشابه چشیده‌اند و این شیرینی را با هیچ چیزی قابل مقایسه نمی‌دانند. هم روحیه خود را از دست نمی‌دهند و هم به بقیه افراد تیم روحیه می‌دهند. بارها و بارها از پس یک شکست درس می‌گیرند و بلند می‌شوند و حتی اگر لازم باشد مسیر را از ابتدا طی می‌کنند.

علت متفاوت نوشتن این مقاله نسبت به شماره‌های قبل دردی بود که مدت‌ها است روی قلب من سنگینی می‌کند. در اکثر بازی‌هایی که در کشور عزیزمان ساخته می‌شود تنها بحث سرگرمی لحاظ می‌شود. افراد به دنبال هدف خاصی از ساخت بازی نیستند و به همین علت به جای تمرکز بر هدف مناسب بر جزئیاتی تمرکز می‌کنند که یا جالب نیستند و یا اینکه در کل در روند بازی تأثیر مثبتی نمی‌گذارند. تنها دوست دارند بازی ساخته شود که اسم و رسمی برای خود دست و پا کند و برای این اسم و رسم دار کردن بازی دنبال ایده‌های عجیب و غریب و شخصیت‌های بسیار خاص و چیزهایی که کسی نشنیده است می‌گردند. از طرفی به دنبال هیچ گونه تأثیر خاص و مثبت متناسب با فرهنگ ایران نیستند از این ابزار و رسانه بزرگ حداقل استفاده را هم نمی‌کنند. امیدوارم در آینده بازی‌های ایرانی با فکر و ایده‌های خوب ساخته شود.





قسمت دوم

"مروری بر زندگی امی هنیگ"

# ملکه بازی سازان

سید مجتبی محمودی

seyedmajtaba1375@gmail.com

و ناتسداگ به ارمغان آورد. اما بزرگ‌ترین موفقیت هنیگ با دومین قسمت آنچارتد رقم خورد. دومین قسمت با پسوند Among Thieves در سال ۲۰۰۹ میلادی عرضه و تبدیل به یکی از بزرگ‌ترین و بهترین بازی‌های تاریخ شد. بازی از اکثر منتقدان نمره کامل گرفت و در نهایت هم موفق به کسب میانگین نمرات ۹۶ شد. بسیاری از مجامع و همچنین داوران همایش VGA آن سال نیز «آنچارتد ۲» را به عنوان بهترین بازی سال انتخاب کردند. شخصیت «نیت دریک» که ساخته دست هنیگ بود، بعد از این بازی تبدیل به یک نماد در بین شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای شد. به غیر از داستان عالی، طراحی مراحل و صحنه‌های سینماتیک بازی به قدری عالی و کامل بود که مسیر بازی‌های رایانه‌ای را تغییر داد و تا به همین الان، بسیاری از بازی‌ها در طراحی مراحل خود از این عنوان الگو می‌گیرند. کار هنیگ با سری آنچارتد به اینجا ختم نشد و وی کارگردانی نسخه سوم را نیز به عهده گرفت. نسخه سوم با پسوند Drake's Deception در سال ۲۰۱۱ میلادی منتشر شد و باز هم به موفقیت دست پیدا کرد. البته بازی در حضور رقاباتی همچون «اسکاریم» و «بتمن: شهر آرکام» نتوانست به مانند نسخه دوم خود بدرخشد.

هنیگ در هنگامی که اکثر اعضای ناتسداگ روی عنوان The Last of Us کار می‌کردند، کار روی چهارمین عنوان از سری آنچارتد را آغاز کرده بود؛ اما متأسفانه

در میانه ساخت Jak ۳ ولز که در میانه ارتقای مقام خود به ریاست استودیوی «ناتی داگ» بود، به هنیگ گفت که استودیوی قراردادی را برای ساخت یک بازی برای پلی‌استیشن ۳ امضا کرده است و من می‌خواهم تو کارگردان باشی. خود هنیگ در طی مصاحبه‌ای با Glixel گفت که هنوز اولین جلسات طوفان فکری برای ساخت این بازی را به خاطر می‌آورد. بازی‌ای که در نهایت تبدیل به اولین عنوان از سری «آنچارتد» شد. خود هنیگ می‌گفت: «طرح‌هایی برای یک پس‌زمینه آخر زمانی وجود داشت. حتی یک دوره‌ای روی ایده یک بازی که مثل «بایوشاک» در زیر آب می‌گذرد هم کار کردیم». در همین جلسات بود که این ایده به ذهن هنیگ خطور کرد: «ایندیانا جونز» در زمان حاضر. اینکه اگر ایندیانا امروز وجود داشت چگونه می‌شد، چگونه لباس می‌پوشید و چگونه حرف می‌زد. این گونه اولین جرقه‌های «آنچارتد ۱» زده شد.

در زمان ساخت بازی، این مسئله که قهرمان بازی یک انسان عادی است که اشتباه می‌کند، موردی جدید و نو و خلاف جریان بود. در زمانه‌ای که قهرمانانی همچون «کریوس» و «لارا کرافت» وجود داشتند. هنیگ می‌گوید: «چیزی که می‌خواستیم خلق قهرمانان آسیب‌پذیر بود. این چیزی بود که می‌خواستیم نیت دریک باشد». در نهایت اولین آنچارتد با پسوند Drake's Fortune برای پلی‌استیشن ۳ منتشر شد و با متای ۸۸ موفقیت خوبی را برای سونی







هم پیش می‌آمده که آن‌ها پنجاه ساعت بدون وقفه کار می‌کردند. خودش می‌گوید: «وقتی جوان هستی این یک مسئله دیگر است. اما این که وقتی ازدواج می‌کنی و صاحب بچه می‌شوی و به این قضیه پی می‌بری که برای یک سال موقع شام در خانه نبودی و بچه‌هایت را ندیده‌ای، چیزی است که سخت می‌توان تحمل‌اش کرد.»

عنوان بدون نام Star Wars که هنیگ و اعضای استودیوی «ویسرال» در حال کار روی آن هستند، قرار است در سال ۲۰۱۸ میلادی عرضه شود. امیدواریم که قلم قدرتمند با ترکیب دنیای جذاب «جنگ ستارگان» معجونی بی‌نظیر برای‌مان به ارمغان بیاورد.



صداها به صورت هم‌زمان ضبط شوند. به عقیده او این روش برای انتقال احساسات مخاطب بسیار موثرتر است. وی همچنین جزو طرفداران دادن آزادی عمل به مخاطب است و یکی از جملات شعاری او این است که «طراحان بازی باید همراه با بازیکن‌ها کار کنند، نه برای آن‌ها». شاید این مورد کمی عجیب جلوه کند؛ چرا که یکی از نکات بارز سری آنچارتد روند به شدت خطی آن است. البته هنیگ در جایی گفته بود که قرار بوده در «آنچارتد ۳» شاهد آزادی بیشتری باشیم که به علت کمبود وقت نتوانستند آن را در محصول نهایی پیاده کنند. او اعتقاد دارد که بازی‌سازان در دوره حاضر باید با دقت بیشتری به ساخت بازی بپردازند و تجربه‌های عمیق‌تری به مخاطب ارائه دهند.

در ابتدای سال گذشته میلادی بود که هنیگ در طی یک پادکست از دشواری شغل خود و کار روی بازی‌های با بودجه بزرگ گفت. او می‌گفت که برای تمام کارمندان «ناتی داگ» هشتاد ساعت کار در هفته مقداری عادی به حساب می‌آید و حتی ممکن بود این مقدار به صد ساعت هم برسد. بعضی مواقع

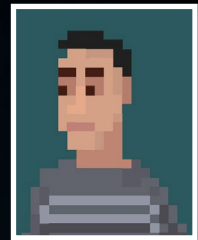


نتوانست تا انتهای مسیر ساخت همراه تیم باشد و در سال ۲۰۱۴ پس از دو سال کار روی بازی و یازده سال کار در ناتی‌داگ، این استودیو را ترک کرد. اما هنیگ حتی اگر خودش می‌خواست از بازی‌سازی دور باشد، شرکت‌ها مصرانه به دنبال‌اش بودند. این گونه بود که وی به استودیوی Visceral از زیرشاخه‌های شرکت EA پیوست. در حال حاضر هنیگ همراه با اعضای این استودیو در حال کار روی یک بازی بر مبنای دنیای Star Wars است. عنوانی که با تکیه بر قدرت نویسندگی و تجربه هنیگ قرار است عنوانی عمیق و کامل باشد.

«امی هنیگ» را در میان بازی‌سازان، به خصوص زنان بازی‌ساز به عنوان یک الگو می‌شناسند. کسی که ثابت کرد یک زن هم می‌تواند در صنعت بازی‌های رایانه‌ای موفق باشد و بدرخشد. داستان و شخصیت‌های عمیقی که وی در سری Soul Reaver و آنچارتد ساخته، او را تبدیل به یکی از بهترین نویسنده‌های تاریخ بازی‌ها کرده است. همواره از سری آنچارتد و به خصوص نسخه دوم به عنوان یکی از انقلابی‌ترین بازی‌های تاریخ یاد می‌شود. به جز داستان و شخصیت‌پردازی بازی و ارائه قهرمانی که در وهله اول انسان است، صحنه‌های سینمایی سری تکانی اساسی به این صنعت داد. تا همین الان و حتی آینده، آنچارتد به عنوان یکی از اصلی‌ترین الگوها در زمینه طراحی مراحل و صحنه‌های سینمایی شناخته می‌شود. شاید بتوان این کمال در سینمایی بودن را به علاقه شدید هنیگ به سینما ربط داد. هنیگ در ابتدا شیفته سینما بود و قصد داشت برای فیلم‌ها داستان بنویسد؛ اما سرنوشت او این بود که به سمت بازی‌های رایانه‌ای کشیده شود.

پس از انتشار «آنچارتد ۴» از هنیگ درباره بازی سوال‌هایی پرسیده شد. وی بسیار کم بازی را انجام داده بود و در این باره گفته بود: «وقتی همسرت از تو جدا می‌شود و دوباره ازدواج می‌کند، تو به هیچ وجه نمی‌خواهی که عکس‌های شاد آن زوج را ببینی. می‌خواهی؟». او همچنین گفته بود: «وقتی این شخصیت‌ها از دستانت بیرون می‌آیند و آن‌ها را در دستان کس دیگری می‌بینی، چیز پیچیده‌ای است...» شایعاتی وجود دارد مبنی بر اینکه هنیگ به میل خود استودیو را ترک نکرده و مجبور شده است؛ چرا که تفاوت نظراتی بین او و بعضی افراد اصلی استودیو همچون «نیل دراکمن» وجود داشت. خود هنیگ هم دلیل ترک استودیو را اعلام نکرده است؛ اما گفت که هر کسی که وی را می‌شناسد، این را می‌داند که او هرگز و هیچ وقت پروژه‌ای را در میانه راه رها نمی‌کند و تا پایان روی‌اش کار می‌کند.

هنیگ هم به مانند بسیاری از بازی‌سازان نظرات خاصی دارد. مثلاً اینکه «پرفورمنس کپچر» را کاملاً بر «موشن کپچر» ترجیح می‌دهد و دوست دارد که تمام بخش‌های میان‌پرده‌ها اعم از حرکات بازیگران و



Annie Gray

مترجم: علی خانعلی‌لو

alikhanalilou@gmail.com

## امتحان کننده بازی کیست؟

### قسمت دوم

#### تست اولیه

به طور هم زمان، شما می‌توانید فرصت‌هایی را در توسعه بازی برای تست نسخه‌ی بتای آن پیدا کنید. این تقریباً همیشه یک بازی کامپیوتری است، و آن‌ها (نسخه‌های بتا) به بازی‌های MMO گرایش دارند. این بازی‌ها بسیار بزرگ هستند، و تنها راه تست حقیقی چیزی که بازی می‌تواند اجرا کند این است که نسخه‌های اولیه را به عموم عرضه کنیم. چه بازی کنید چه نکنید، همه‌ی چیزی که شما برای انجام دادن نیاز خواهید داشت این است که یک فرم آنلاین را پر کنید که سوالاتی را درباره‌ی اینکه شما چه کامپیوتری دارید می‌پرسد و اینکه آیا بازی‌ساز هستید یا نه، انجام دادن تست‌های بتا یک راه عالی برای شروع کارتان برای بار اول است، در حالی‌که بسیار سرگرم‌کننده است و هیچ هزینه‌ای هم برای شما نخواهد داشت.

#### تست بتا در بازی‌های آنلاین

#### مزایا

- انجام بازی‌ها پیش از عرضه‌ی آن‌ها در فروشگاه‌ها
- شما را به QA TESTING (بخش کنترل کیفیت) معرفی می‌کند
- چیزی است که می‌توانید در رزومه‌ی خود قرار دهید

می‌پردازند، و یک مسیر شغلی بسیار کوتاه را دارند. با این حال، شما بسیاری از بازی‌ها را تست خواهید کرد و تجربه‌ای را که برای تبدیل شدن به یک ناشر یا دولوپر تستر نیاز خواهید داشت به‌دست خواهید آورد و ورود به یک شغل تولیدی سطح پایین در یک ناشر بازی غیر ممکن نخواهد بود.

#### تست کردن بازی در محیط یک تیم تضمین کیفیت ۳rd Party

#### مزایا

- تبدیل شدن به یک ناشر یا سازنده در بخش QA آسان‌تر است.
- تجربه‌ای مربوط به QA را ارائه می‌دهد.
- شما بازی‌های بسیاری را در اندازه‌ها و کیفیت‌های متنوع امتحان خواهید کرد.

#### معایب

- رقم دریافتی پایین
- مسیر شغلی محدود در داخل کمپانی
- تعداد بسیار کمی خانه‌های تست موجود است.

در قسمت پیشین این مقاله به این موضوع پرداختیم که امتحان کننده یا همان تستر بازی کیست و چه وظیفه‌ی دارد. در قسمت دوم این مقاله نیز سعی داریم بیشتر به این شغل بپردازیم و موضوعات دیگر را آن را مورد بحث قرار دهیم.

#### تیم تضمین کیفیت ۳rd Party

زمانیکه یک ناشر منابع کافی برای تست یک پروژه‌ی خاص را ندارد، ممکن است از ۳rd party ها کمک بگیرد. این "testing houses" یا خانه‌های تست تشکیل شده‌اند تا به تست کردن بخش‌های سنگین‌تر یک بازی که مقدار زیادی از گیم‌پلی‌های ترکیبی را برای چک کردن دارا است کمک کنند. برای نمونه، در یک بازی مبارزه‌ای که ۳۰ شخصیت و ۳۰ میدان مبارزه و پشتیبانی از ۴ بازیکن از ویژگی‌های آن است، هر متغیری که ممکن است وجود داشته باشد باید امتحان شود. این عملی خواهد بود که بازی بازیکن ۴ با بازیکن ۱۹ با بازیکن ۳۰ با بازیکن ۸ روی زمین مبارزه‌ی ۲۱ موجب پرش بازی به بیرون شود. شما هرگز متوجه آن نمی‌شوید تا زمانی که تست نشود.

خانه‌های تست معمولاً کمترین حقوق را



### معلیب

- میزان دریافتی صفر
- خیلی سخت است که برای کار سختی که می‌کنید آدم شناخته شده‌ای بشوید (شما یکی از هزاران تستر هستید)

### گزارش اشکالات و بازگشت

گزارش باگ‌ها هسته‌ی کاری است که یک تستر در طول روز انجام می‌دهد. باگ‌ها به داخل پایگاه داده‌ی باگ وارد می‌شوند که سازندگان به آن دسترسی دارند. ارتباط کامل تستر بسیار مهم است، و توسعه‌دهنده بر کامل نوشتن تستر تکیه دارد پس از این طریق است که باگ در آخر می‌تواند بازسازی شود. باگی که ضعیف نوشته شده می‌تواند به قیمت هدر رفتن مقدار زیادی از زمان دولوپر شود. باگ ثبت شده باید دارای دستورالعمل گام به گام درباره اینکه چگونه باگ رخ می‌دهد باشد. در اینجا یک نمونه از اینکه چگونه نباید در مورد باگ شمشیر که در ابتدای مقاله (قسمت اول) خواندید بنویسیم را ذکر می‌کنیم:

### توضیحات :

۱. اژدهای کهن پرواز می‌کند
۲. حمله به گردنش
۳. مشاهده

### نتیجه :

بازی کرش می‌کند  
مثال بالا معمولاً در ساعت یک بامداد و در سیزدهمین روز اجرای بازی مشابه نوشته شده است. تست کردن به تحمل احتیاج دارد، زیرا شما ممکن است بدترین بازی را که تا حالا بازی کرده‌اید را برای بیشتر از هزار ساعت تست کنید. یک تستر خوب از اهمیت ارایه‌ی دقیق گام‌هایی که باگ را به وجود آورده‌اند آگاه است.  
اگر شما می‌خواهید از گله و شکایت توسعه‌دهندگان به مدیر بخش QA یا تهیه‌کننده‌ی خود دوری کنید، پس باید سعی کنید مانند این بنویسید:

### توضیحات:

۱. مجهز شدن به شمشیر رعد ایمان و جنگیدن با اژدهای کهن تا کم شدن سلامتی آن تا میزان ۵٪. همچنین من به سپر طلایی هم مجهز بودم.
۲. تعویض شمشیر با شمشیر دورفی بزرگ و وارد کردن ضربه‌ی مرگ به گردن اژدها.

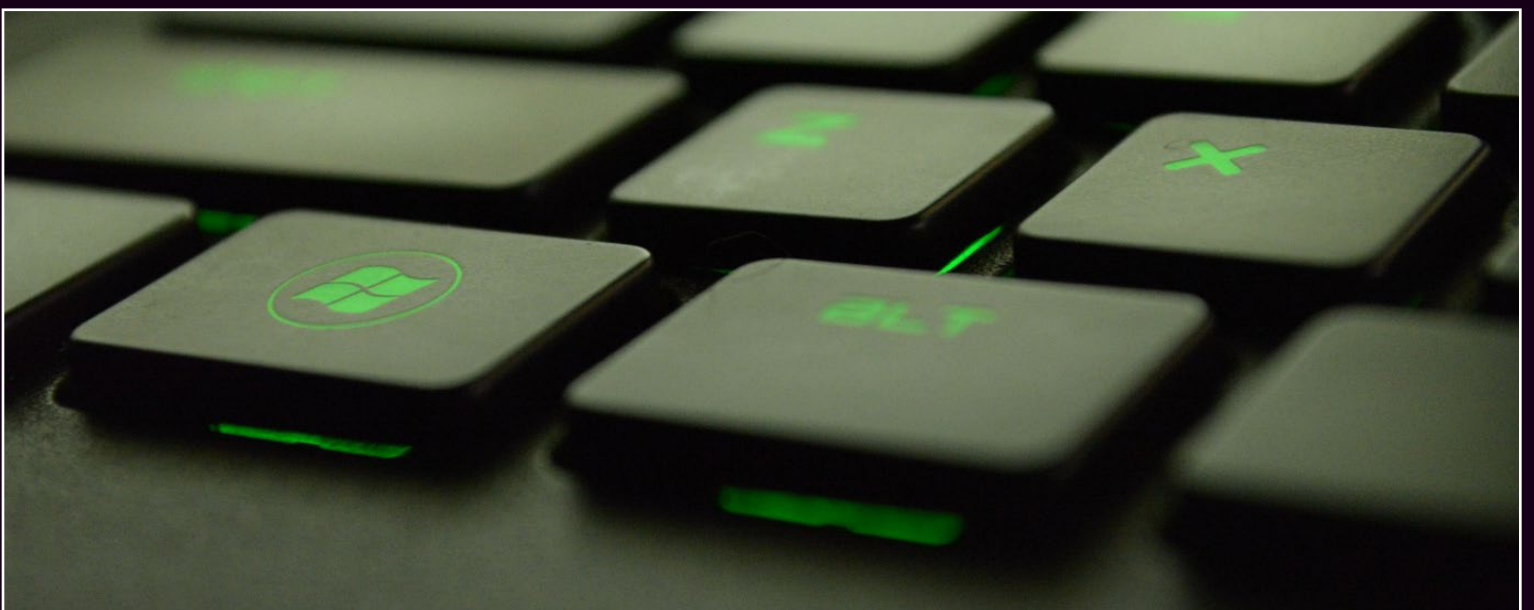
### نتایج:

در لحظه‌ای که شما به گردن آن ضربه می‌زنید، بازی freeze یا منجمد (بی حرکت شدن همه چیز) می‌شود.

### یادداشت:

قبل از این که من بتوانم اژدها را شکست دهم آن چند بار من را کشته بود و من هنگامی که داشتم

شمشیر بزرگ دورفی را انتخاب می‌کردم می‌دویدم. ارایه‌ی جزییات بیشتر بهتر است، و توسعه‌دهندگان شما از آن ممنون خواهند بود. زمانی که توسعه‌دهنده‌ی شما مشخصاً از شما می‌خواهد تا بخش‌های مشخصی از بازی را تست کنید شما می‌فهمید که در پروژه کارتان را خوب انجام داده‌اید. در بعضی اوقات تأخیر در پروژه موجب می‌شود تا توسعه‌دهندگان از تسترها بخواهند تا در استودیو آن‌ها کار کنند و اگر کار خود را حرفه‌ای انجام دهید می‌توانید مطمئن باشید که آن‌ها شما را آن‌جا می‌خواهند. اگر توسعه‌دهنده‌ی شما خارج از استان یا در کشوری دیگر است زمانی که شما می‌روید و با آن‌ها کار می‌کنید خودش مانند یک تعطیلات است.





حالا که باگ‌ها در پایگاه داده وارد شده‌اند، درست کردنشان کار سازنده است. اولین باگ که درست شد، هر کسی که باگ را برطرف کرده است در پایان کارش آن را در جدول پایگاه قرار داده و با علامت “Fixed” آن را علامت‌گذاری می‌کند. در اینجا دومین مرحله از زندگی یک باگ (فیلم نیست) آغاز می‌شود که به آن “regression” یا بازگشت می‌گویند.

بازگشت یک باگ ساده است. تمام کاری که شما باید انجام دهید این است که بررسی کنید که باگی که گزارش داده‌اید واقعا درست شده است؟ وقتی که ساخته یا build جدیدی را تحویل گرفتید، مدیر QA یا گیم تستر ارشد از باگ‌هایی که لازم است تا بازگشت شوند پرنیت می‌گیرد.

بنابراین وقتی که شما باگی را پیدا می‌کنید که منجر به کرش کردن بازی می‌شود آن هم بعد از بیست ساعت بازی مداوم، چه حدسی می‌زنید؟ شما نیاز خواهید داشت تا بیست ساعت دیگر بازی کنید تا مطمئن شوید که باگ آدرس دهی شده است. اگر باگ حتما برطرف شده بود شما یا رهبر شما در پایگاه داده در کنار نام باگ علامت “close” را قرار می‌دهند. این چرخه به طور مداوم ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که بازی عرضه شود.

### مسیری برای طراح بازی شدن

پیدا کردن یک شغل به عنوان تستر آسان نیست. حداقل باید ثابت کنید که شما گیمر هستید و می‌توانید ارتباط خوبی داشته باشید، اما حتی این توانایی‌ها نیز به شما تضمینی برای یک شغل نخواهد داد. استودیوها احتیاج دارند که شما تجربه‌های تست حرفه‌ای داشته باشید، اما چطور می‌توانید آن تجربه را بدست بیاورید در حالی که هیچکس شما را استخدام نمی‌کند؟

### The buddy system (سیستم دوستان)

اگر شما دوستی دارید که در صنعت گیم کار می‌کند، شما شانس بهتری برای پیدا کردن یک کار تست دارید تا بدون داشتن یک دوست پرانرژی در یک نقطه از صنعت سرگرمی.

وقتی که در برابر یک موقعیت شغلی قرار می‌گیرید، داشتن دوست باعث می‌شود تا مدیر بخش QA بدانند که شما می‌توانید کار را انجام دهید. حتی اگر هیچ تجربه‌ای ندارید، اگر دوست شما اثبات کند که شما بازی می‌کنید و می‌دانید که چگونه باید باگ‌ها را پیدا کنید. تنها شما باید بتوانید مصاحبه کنید. پس از آن، همه چیز از آن شهاست.

### مسیر آموزش و پرورش

حضور یا فارغ التحصیل بودن از یک موسسه‌ی بازی‌سازی در رزومه‌ی شما خوب به نظر می‌رسد. مطمئن باشید به تعداد تست‌هایی که شما در پروژه‌های مدرسه‌ی خود انجام داده‌اید اشاره می‌کند

### مسیر شغلی تستر بازی

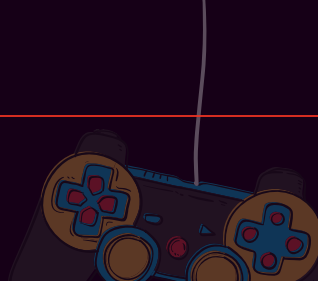
نهایتا، سال‌ها تست بازی شما را به کجا خواهد برد؟ این به تیم شما و توانایی‌های شما بستگی خواهد داشت.

نمودار زیر مسیر شغلی تسترها را با یک ناشر بزرگ بازی نشان می‌دهد. اگر یک تستر بتواند توانایی‌های بالایی از خود در ارتباطات نشان بدهد، یک درک از فرآیند توسعه‌ی بازی و میل به پیشرفت در صنعت داشته باشد پس عمل پرش به فرآیند تولید می‌تواند به سرعت اتفاق بیفتد.

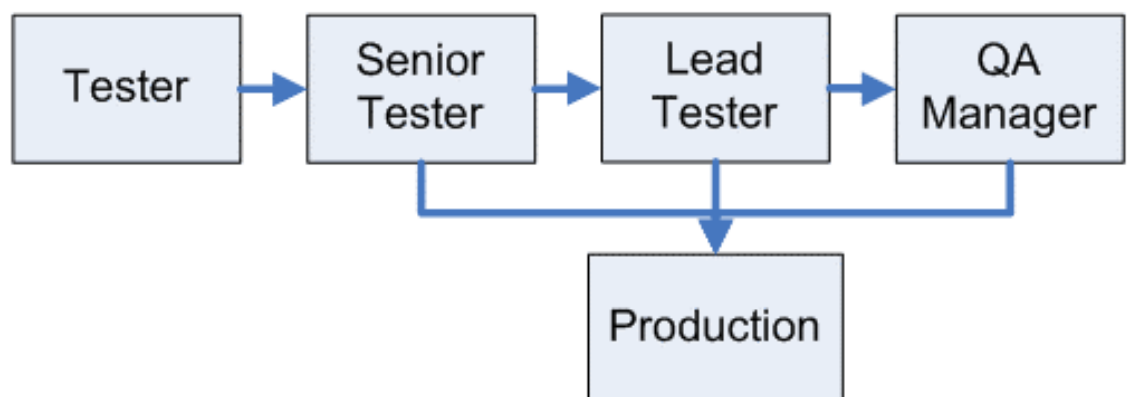
و اینکه نه تنها شما باگ‌ها را گزارش کرده‌اید بلکه چندتایی را هم درست کرده‌اید.

### راه خودآموزی

تست کردن بتای بازی‌ها می‌تواند به رزومه‌ی شما نقاط قوت خوبی ببخشد، مخصوصا اگر شما بتوانید یک عنوان معروف را بر سر زبان‌ها بیندازید. اگر شما یک رزومه نوشتید در آن درباره چگونگی پیدا کردن باگ‌های بازی‌های کوچکی که بازی کرده‌اید توضیح دهید و مثال بزنید. چیزی که مدیران QA می‌خواهند ببینند این است که شما این را می‌دانید که تست کردن فقط به این معنی نیست که برای سرگرمی بازی کنید بلکه برای بهبود سطح کیفی آن است.



تبدیل شدن به یک تستر بازی‌های ویدئویی می‌تواند بسیار سرگرم‌کننده باشد اما باید این را به یاد داشته باشید که این یک شغل است. شما موفق نخواهید شد اگر به همان روشی که در خانه بازی می‌کنید بخواهید در محل کار هم همان گونه بازی کنید. تست‌های خوب راه‌هایی را برای خلاق بودن در هنگام بازی کردن پیدا می‌کنند، آن‌ها کارهایی را خارج از دستور انجام می‌دهند و به خلاف راهی می‌روند که بازی به آن‌ها می‌گوید بازی کنند. اگر یک مأموریت به شما می‌گوید که به شمال بروید شما به جنوب بروید اگر یک دشمن سعی می‌کند که شما را بکشد، تنها به‌طور خودکار آن را نکشید؛ سعی کنید تا از آن فرار کنید و ببینید که تا چه فاصله‌ای می‌تواند شما را تعقیب کند. ببینید که آیا شما می‌توانید شخصیت خود را در جایی از محیط گیر بیندازید. دسته‌ها را در طی فرآیند بازگذاری خاموش کنید. تمامی حجم داخل هارد درایو کنسول خود را پر کنید و سپس سعی کنید که یک فایل ذخیره‌سازی جدید ایجاد کنید. در طی فرآیند ذخیره‌ی خودکار دیسک بازی را خارج کنید. در طول فرآیند ذخیره‌ی خودکار دیسک را خارج کنید و با دیسک دیگری عوض کنید. این‌ها انواع کارهایی هستند که یک تستر را از بازیکنان معمولی جدا می‌کند. اگر شما هر روز سعی کنید که متفاوت بازی کنید، شما باگ‌هایی را کشف خواهید کرد که همه‌ی تست‌های دیگر نادیده گرفته‌اند، و هیچ حسی برای یک تستر بازی بهتر از این نیست که یک باگ را که ۱۰۰٪ موجب پرش بازی می‌شود در روزی پیدا کند که بازی از درها به بیرون فرستاده می‌شود.





## پسر کو ندارد نشان از پدر

"استودیو پاییزان با بازی جدیدش قدم بزرگی در راستای پیشرفت بازی‌های موبایل ایرانی برداشته است"

هدف ژانر نقش آفرینی (RPG) به بیان ساده این است که به بازیکن‌ها اجازه می‌دهد تا در دنیایی فانتزی رخدادهایی را دنبال کنند، تخیلات خود را در جهت سفر کردن به دنیایی متفاوت که میتوان با استفاده از اجزای آن اتفاقات خارق‌العاده‌ای را به وجود آورد، آزاد کنند. داستان در این دنیاها به عمل‌کرد بازیکن برمی‌گردد. از داستان‌های کلاسیک سیاه چال‌های پر از اژدها گرفته که با کاغذ و قلم پیش می‌رود تا نقش‌آفرینی‌های مدرن و حتی بازی‌های مستقل کوچک، همه دست به دست هم داده‌اند تا این سبک پیشرفت چشمگیری داشته باشد. هر چه به سمت پلتفرم‌های موبایل پیش می‌رویم کنترل‌های این سبک بازی‌ها آسان و لذت بخش‌تر می‌شود و به گونه‌ای با دنیایی جدید از این سبک روی موبایل‌های خود روبه‌رو هستیم.

بازی پسر خوانده نیز در سبک نقش‌آفرینی / استراتژیک نوبتی (Turn Based) آنلاین به زودی برای پلتفرم‌های موبایل و تبلت وارد بازار خواهد شد. در این بازی شما کنترل گروهی از خلافکاران مافیایی را برعهده دارید که در یک قرن گذشته کنترل شهرهای مختلف جهان را به عهده گرفته‌اند.

به گفته سازندگان، داستان بازی از اینجا شروع می‌شود که پدرخوانده این گروه مافیایی می‌میرد و پسر خوانده بر سر به دست آوردن قدرت و جایگاه وی شروع به جنگ با یکدیگر در مکان‌های مختلف می‌کنند. البته تمرکز اصلی این بازی روی قسمت آنلاین است و احتمالاً نسخه داستانی و تک نفره نقش زیادی در پیشروی بازی نخواهد داشت. همانطور که پیش‌تر اشاره شد، پسر خوانده یک

یکی از استودیوهای بزرگ ایرانی که تا به حال عملکرد نسبتاً خوبی از خود به جای گذاشته است، استودیو راسپینا است. این استودیو که با بازی «ارتش‌های فرازمینی» شناخته شد، خیلی زود توانست به جایگاه مناسبی دست یابد و بازی‌های ایرانی از محصول نهایی تا حدودی راضی بودند. پس از آن بود که راسپینا تصمیم گرفت تا به سمت بازی‌های موبایل نیز روی آورد و محصولاتی برای بازار موبایل طراحی کند. به همین منظور برخی از اعضای سازنده تیم ارتش‌های فرازمینی تصمیم گرفتند تا استودیویی جداگانه و فقط با هدف ساخت بازی‌های موبایل تاسیس کنند. اینگونه بود که استودیو پاییزان شکل گرفت. پاییزان با نگاه خاص خودش به بازی‌های موبایل راهش را پیش گرفت و بازی جذاب مکنیس خیلی زود خودش را ثابت کرد. امسال نیز این استودیو در حال ساخت یک بازی جدید برای تلفن‌های همراه است که تا به حال نمایش‌های خوبی از خود نشان داده است. «پسرخوانده» جدیدترین اثر استودیو پاییزان به احتمال زیاد اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ عرضه خواهد شد. بازی‌های نقش‌آفرینی راه زیادی را از آغاز خود تا راهیابی به رایانه‌های شخصی داشته‌اند. این بازی‌ها در حال حاضر به کنسول‌ها، تبلت‌ها و موبایل‌ها نیز راه یافته‌اند. بازی‌های این سبک برای کنسول‌ها خانگی به واسطه بازار داغ و قوی بازی نقش‌آفرینی برای تبلت‌ها و موبایل‌ها کمی کم فروغ شده است و این نکته دلیلی بر ضعف بودن بازی‌های کنسولی نیست بلکه نشان‌دهنده قدرت سازنده‌ها در پلتفرم‌های موبایل و تبلت در گسترش و نوآوری این سبک است.





آسی



ننه

### دکتر جمشید:

همان‌طور که شکل و شمایل این شخصیت مشخص است، دکتر چنگیز شخصی اشرافی و در خدمت طبقه بالا جامعه است البته که از قابلیت‌های پزشکی خود برای تیم خودی استفاده می‌کند و برای دشمن یک مهره خطرناک به شمار می‌رود. قابلیت اول این شخصیت به این صورت است که یکی از یارهای حریف را مورد حمله قرار می‌دهد و یا خودی که در مقابل حریف ضربه خورده قرار گرفته است نیز جان (Heal) می‌گیرد. برای استفاده از این قابلیت شما باید سه واحد از ده واحد مانای خود را خرج کنید. قابلیت دوم سه واحد مانا نیاز دارد او به گونه‌ای است که یکی از یارهای خود را برای دو نوبت به اصطلاح بوست (Boost) می‌کند، یعنی مقدار ضربه‌ای که یاری که بوست شده به حریف وارد می‌کند، درصدی زیادتیر می‌شود و این قابلیت به اندازه دو نوبت روی یار خودی باقی می‌ماند. و قابلیت سوم این است که می‌تواند یکی از یارهای خود که قبلاً مرده است را دوباره زنده کند و در جریان بازی قرار دهد این قابلیت نیز نیازمند چهار واحد مانا است.

این بازی با المان‌ها زیبای نقش‌آفرینی و گرافیک دلچسب و نزدیک به روحیات مردم ما می‌تواند نوبت بخش یک بازی خوب و جدید را برای ما داشته باشد. تیم پاییزان خبر انتشار بازی را برای پلتفرم اندروید داده است و این بازی هم در داخل کشور و هم خارج قابل تهیه است. البته سازندگان نوبت انتشار نسخه iOS این بازی را هم داده‌اند.

به هر حال ساخت این سبک از بازی‌های نقش‌آفرینی همراه با جذابیت‌های بصری خاص به توسعه و کمک این صنعت در داخل کشور کمک شایانی خواهد کرد و ما هم امیدواریم که موفقیت این بازی را شاهد باشیم.

در حال بازی توسط بازیکن است برای مثال اگر شخصیتی که نقش پشتیبان را در میدان نبرد ایفا می‌کند، قابلیت خوب کردن (Heal) یاران خودی را داشته باشد می‌توان با استفاده درست و استراتژیک از عنصر مانا، تیم را به برنده میدان تبدیل کند. محیط‌هایی که تا به الان ساخته شده‌اند بسیار زیبا هستند و به طریقی حس و حال فضاهای قدیمی شهرهای ایران را به یاد ما می‌آورند. همچنین شخصیت‌های بازی در عین خشونت، بسیار زیبا و دوست‌داشتنی هستند و طراحی آن‌ها به صورت ماهرانه‌ای با قابلیت‌های آن شخصیت همخوانی دارد. برای مثال یکی از شخصیت‌های اصلی این بازی را برای شما معرفی می‌کنیم:

### چنگیز انفرادی:

چنگیز سال‌ها در زندان انفرادی بوده و شخصیتی زجر دیده است. و این پیشینه به‌صورتی با قابلیت‌های این شخصیت همخوانی دارد. برای مثال قابلیت اول این کاراکتر اینگونه است که هر چه از جانش کم شود قدرت ضربه‌هایی که به حریف وارد می‌کند بیشتر است. قابلیت دوم این شخصیت به گونه‌ای است که به هر سه شخصیت حریف ضربه وارد می‌شود ولی شخصیت هدف مقداری بیشتر از بقیه ضربه می‌خورد که استفاده از این ویژگی نیازمند صرف چهار واحد مانا است.

و در آخر قابلیت آخر این کاراکتر این است که برای یک دور نمی‌میرد، یعنی دشمنان نمی‌توانند در آن نوبت خاص او را از بین ببرند که این ویژگی در آخر هر بازی بسیار به کار بازیکن می‌آید. مخصوصاً زمانی که نبردها به صورت تک به تک دنبال می‌شود.

بازی نوبتی است به این صورت که شما در هر راند از بازی سه کاراکتر از بین شخصیت‌های قابل بازی انتخاب می‌کنید و آماده جنگ با حریفان که او نیز سه کاراکتر دارد می‌شوید. المان‌های اصلی این بازی همان کاراکتر و قابلیت‌های آن‌ها است. کاراکترهای بازی در سه کلاس تانک‌ها، اتکر یا کری (Carry) ها و پشتیبان‌ها (support) طبقه‌بندی می‌شوند. تعداد کاراکترهای بازی برای نسخه اولیه حدود بیست شخصیت در نظر گرفته شده است؛ اما با توجه به صحبت‌های سازندگان تعداد آن‌ها به پنجاه شخصیت هم خواهد رسید. شما می‌توانید نحوه چینش شخصیت‌های خود را مشخص کنید؛ یعنی می‌توانید شخصیت تانک خود (که نسبت به شخصیت‌های دیگر از جان بیشتری برخوردار است) را در جلو صف قرار دهید و پشتیبان (که جان کمتری دارد) را پشت سرهمه قرار دهید. هر بازی حداکثر پانزده نوبت است و در هر نوبت شما تعداد ده مانا (Mana) دارید که شخصیت‌های شما برای اجرا کردن قابلیت‌هایشان به نسبتی خاص نیازمند مصرف مانا هستند. هر شخصیت سه قابلیت دارد که براساس تأثیری که روی دشمنان یا حتی یارهای خود می‌گذارد مقدار مشخصی مانا مصرف می‌کنند. برای مثال شخصیت شما برای اینکه به همه افراد حریف ضربه‌ای (Damage) را وارد کند نیازمند به مصرف چهار واحد مانا است در صورتی که اگر بخواهد ضربه بیشتری به تنها یکی از اعضای دشمن وارد کند نیازمند سه واحد مانا است. اگر مانا شما تمام شود دور شما تمام می‌شود و نوبت بازی به حریف می‌رسد.

اما نکته‌ای که این بازی را بسیار جذاب می‌کند نحوه کارگروهی (Team Play) بین سه نفر شخصیت



6800



# موتور سواری با طعم پلیس

محسن صفری لنگرودی

قطعاً اگر نقشه بازی یک راه یاب داشت خیلی بهتر و سریعتر به مقصد می‌رسیدیم. در بازی انواع و اقسام موتورها وجود دارد و شما می‌توانید از موتورهای ساده سی جی آی گرفته تا پالس، تریل و حتی هوندا هم خریداری کنید. داستان بازی هم خطی است و فقط به ماموریت‌ها برمی‌گردد و در سطح قابل قبولی قرار دارد. یکی از خوبی‌های بازی که می‌توانست بهتر باشد تعویض زاویه دوربین بازی است که وقتی در حالت اول شخص قرار می‌گیرد کمی آزاردهنده است. بازی یک سری ویژگی‌ها هم دارد که در موقع بازی کردن حوصله‌تان سر نرود مثل تک چرخ زدن، نیترو، دور در جا که واقعا در نوع خود جالب هستند. در آخر می‌توان گفت، گشت پلیس می‌تواند شما را با ماموریت‌های پلیسی خود درگیر و شما را ساعت‌ها سرگرم کند که از یک مامور پلیس بودن لذت کافی را ببرید.

بازی کنترل قابل قبولی دارد ولی وقتی آن را روی جوی استیک می‌گذارید خراب است و کار نمی‌کند. یکی از بزرگ‌ترین خوبی‌های بازی این است که دارای تنظیمات گرافیکی است و به راحتی با هر دستگاهی قابل اجرا است و بهتر از آن وقتی که هر ماموریت را تمام می‌کنید یک سری نکات آموزشی می‌دهد که در راستای همان ماموریت است و واقعا نکات خوب و ارزشمندی آموزش می‌دهد. نحوه شروع هر ماموریت با قبلی فرق می‌کند و با یک آب و هوای جدیدی شروع می‌شود که یک زمانی صبح است و یک زمانی شب و یک زمانی هم غروب که می‌تواند نکات مثبت بازی را افزایش دهد. در کنار همه این‌ها، شما یک نقشه هم دارید که استفاده از آن باعث خواهد شد گم نشوید و زمان را از دست ندهید. ولی گشت در آن بسیار خسته‌کننده و کسالت‌بار است و حتی در حالت عادی که دارید بازی می‌کنید ممکن است اشتباهی خیابان را بروید و زمان را از دست بدهید.

«گشت پلیس» عنوانی است که شما را به خیابان‌های شهر تهران می‌برد و می‌توانید هر چقدر که دوست دارید در آن بچرخید و لذت ببرید و در کنار آن ماموریت‌های مختلفی که به شما محول می‌شود را انجام دهید. وقتی که ابتدای بازی شروع به رفتن ماموریت‌ها می‌کنید حداقل سه ماموریت بیهوده و تکراری دارید که فقط باید به آن مکان برسید و آن ماموریت تمام می‌شود و دوباره ماموریت بعدی ولی در کل تنوع ماموریت‌ها خوب است و شما را راضی نگه می‌دارد. وقتی که مشغول گشت زدن در شهر هستید متوجه تنوع محیط‌ها می‌شوید که واقعا تنوع خوبی دارند و خوب کار شده‌اند ولی وقتی که موتور سواری می‌کنید رفتار احمقانه ماشین‌هایی که دارند حرکت می‌کنند عذاب‌تان می‌دهد. هوش مصنوعی بازی واقعا در این رابطه ضعیف عمل کرده است. علاوه بر آن که ماشین‌ها فقط با شما تصادف می‌کنند، به راحتی از هم دیگر رد می‌شوند.





# چاله میدونی بسازه بره!

طناز کمندی

نبوده و از نظر ظاهری و قدرت متفاوت اند. پس از کسب امتیاز و پیشروی در بازی، قول اصلی به سراغتان می آید که از نظر میزان جان و قدرت قوی تر از سایر دشمنان است، و بازی باز تنها با استفاده درست و به موقع از نیروهای کمکی قادر به نابودسازی آن است. گرافیک دو بعدی و طراحی محیط و کاراکترهای بازی نسبت به گیم پلی کسل کننده برتری قابل توجهی دارد. استفاده از لغات عامینه به خوبی حس بازی در چاله میدون و حالت سنتی را به بازیکن القا می کند و ارتباط بازی باز را با بازی آسان تر می کند. با جمع کردن پول و پیشروی در بازی می توانید لباس های جدید برای کاراکترتان خریداری کنید و ظاهر بازی را از یکنواختی دریاورید. چاله میدون را در نگاه اول با محیط و صداگذاری قابل قبولش می توان متمایز از دیگر بازی های ایرانی دانست اما متاسفانه گیم پلی به سرعت یکنواخت شده حالت خسته کننده ای به خود می گیرد و اجازه نمی دهد آن طور که باید از بازی لذت ببریم.

را نابود کنید اما با پیشروی در بازی، پول و بسته های کمکی بر سر رهاشان قرار می گیرد و برای مدت کوتاهی می توانید به آسانی دشمنان را نابود کنید. در صورت احساس نیاز بیشتر در هنگام حمله، بازی باز می تواند نیروی کمکی بیشتری خریداری کند. این نیروها شامل بسته های سلامت و سلاح هایی از جمله: شات گان، کلت، قفل فرمون، شوریکن، نارنجک و پنجه بوکس هستند که با پرداخت پول یا الماس می توان میزان مهمات و سطح قدرتش را ارتقا داد. همچنین با پرداخت درون برنامه نیز می توان سرعت این ارتقا سطح را بالا برد و امتیاز بیشتری کسب کرد. از ویژگی های جالب بازی قابلیت کمبو است، یعنی با کشتن سریع و بدون وقفه دشمنان میزان کمبو بالا رفته و با رسیدن این عدد به ۱۰، بازی باز می تواند با فشردن علامت تلفن، بمب های هوایی بر سر آنان فرود بیاورد و با بالاتر رفتن عدد کمبو این حملات هوایی نیز قدرت بیشتری پیدا می کند. دشمنان هم همواره ثابت

شاید بسیاری از بازی سازان، برتری بازی را در عواملی نظیر محیط و کاراکترهای متنوع می بینند و توجه چندانی به عوامل اصلی ندارند. غافل از اینکه گرافیک و محیط های پر زرق و برق به تنهایی جوابگو نیست و در کنار داستان و گیم پلی قدرتمند، خود را نشان می دهند. گویا سازندگان بازی یعنی استودیو BlazingFall، با این نظر هم عقیده نیستند و بیشتر توجهشان را روی شخصیت ها و دیالوگ های بازی «چاله میدون» گذاشته اند. داستان بازی روایتگر درگیری میان شخصیت اصلی و اراذل و اوباش برای انتقام است. کاراکتر اصلی که بازی باز به جای آن ایفای نقش می کند در هر صورت کشته می شود اما چیزی که حائز اهمیت است تعداد کشته های و کسب امتیاز بالاست. شما در این حملات نیاز نیست کار خاصی انجام دهید، و تنها می توانید به چپ و راست رفته و به دشمنان ضربه بزنید، خبری هم از دفاع یا هرگونه چالش سختی نیست. در ابتدا شما تنها به وسیله چاقو می توانید دشمن



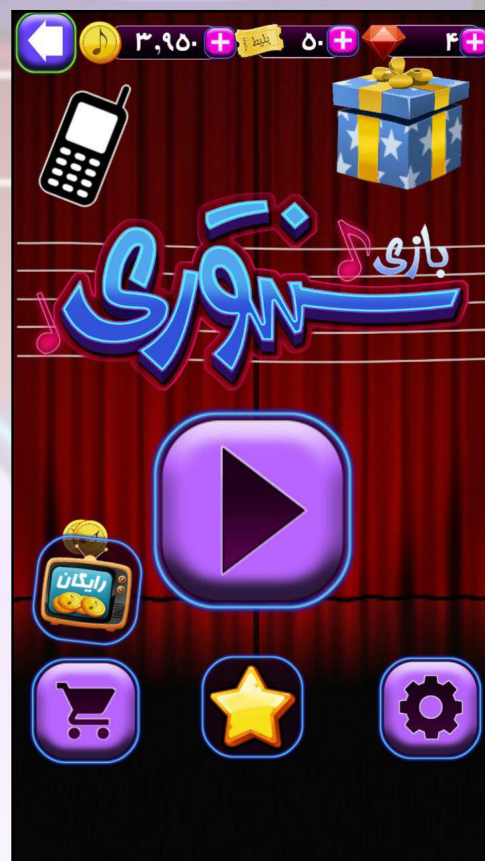
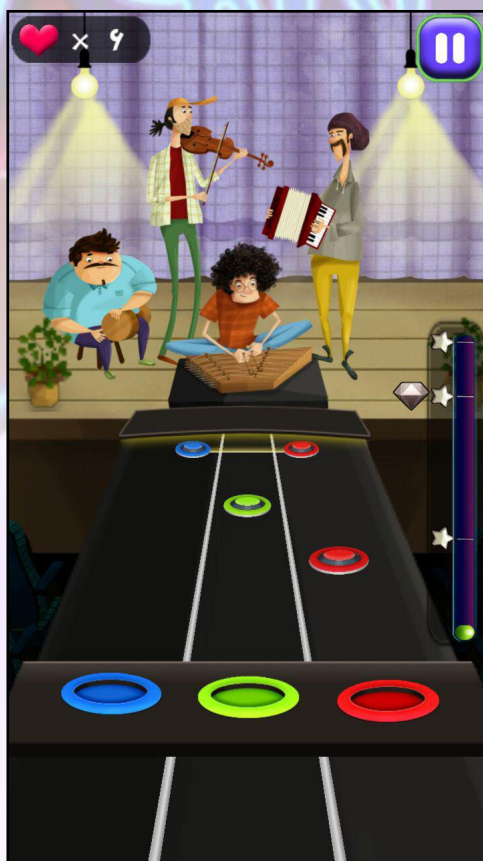
# شاهین شاهین مرکز!

محسن صفری لنگرودی

عمل می‌کند و به اندازه‌ای دشمنان باهوش هستند که برایتان مشکل درست کنند و بتوانید از هیجان بازی لذت ببرید. یکی از بزرگ‌ترین خوبی‌های بازی تغییر زاویه دوربین است. شما می‌توانید از پنج زاویه مختلف بازی را تجربه کنید و لذت ببرید. ولی خب خیلی از آن‌ها هم کارآمد نیست و شاید اصلا استفاده نشود. در پایان می‌توان گفت بازی شاهین یک عنوان متوسط است اما اگر مراحل تکراری کم‌تری داشت و در نوشتن دیالوگ‌ها دقت نظر بیشتری اعمال می‌شد، بازی ارزش تکرار بیشتری پیدا می‌کرد.

نسبتا خوبی دارد ولی کم‌کم حوصله‌تان سر می‌رود و شاید تصمیم بگیرید که کلا بازی را ادامه ندهید. در کنار همه‌ی این‌ها شما مدت زمانی که شما باید به هدف‌هایی که برایتان تعریف شده بروید زمان زیادی طول می‌کشد. البته باید ذکر کرد با وجود دکه سرعت باز هم فواصل رسیدن به هدف‌ها طولانی است. اگر چنین قابلیتی وجود نداشت معلوم نیست چقدر باید پرواز می‌کردیم! با تمام این تفاسیر بازی ارزش تجربه و تکرار دارد. شاید بازی «شاهین» خیلی قوی کار نشده باشد اما گاهی تجربه آن لیخند رضایت روی لبانتان می‌آورد. با پروازهای دقیق می‌توانید امتیاز و مهمات بیشتری کسب کنید و سریعاً جنگنده خود را به کمک سیستم ارتقای خوب بازی ارتقا دهید. لازم به ذکر است که تنوع جنگنده‌ها در بازی واقعا خوب هست و از تکراری شدن بازی تا حدودی جلوگیری می‌کند. هوش مصنوعی بازی هم در حد قابل قبولی است و خوب

برای اولین باری که این بازی را تجربه می‌کنید حس خوب پرواز با یک جنگنده به راحتی به شما ابقا می‌شود. در همین حین که مشغول پرواز هستید، بازی به شما ماموریت‌های مختلفی می‌دهد. بازی روایت‌گر جنگ ایران و عراق است و شما وظیفه دارید تا به کمک نیروهای خودی بروید و جنگنده‌های دشمن را نابود کنید. قبل از آغاز هر مرحله میان‌پرده‌ای تدارک دیده شده که حتی اگر آن‌ها را نبینید چیزی را از دست نداده‌اید و هنگام شروع بازی، تمام اطلاعات به شما داده می‌شود و بدون مشکل بازی را شروع می‌کنید. از مشکلاتی که می‌توان به بازی گرفت این است که مراحل بازی نوآوری خاصی ندارند. در طول بازی تنها هدف شما این است تا جنگنده‌ای دشمن را نابود کنید و در این بین تنوع خاصی مشاهده نمی‌شود. حتی دیالوگ‌هایی هم که در بازی وجود دارند بیش از حد تکراری و خسته‌کننده هستند. با این که بازی شروع



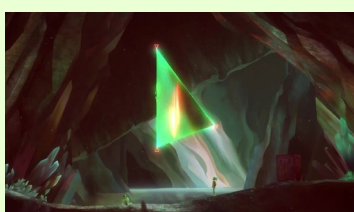
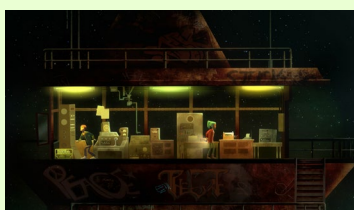
# سنتور هیرو

طناز کمندی

می‌کند و حس تولید موسیقی جای خود را به حالتی رقابتی می‌دهد. موزیک‌های بازی نیز تنوع چندانی ندارد و ممکن است شما یک موسیقی را در چند حالت مختلف بنوازید، علاوه بر این‌ها آهنگ‌ها نیز کیفیت پایینی داشته و واضح نیستند. در مجموع این سبک بازی محبوبیت بسیاری میان کاربران پیدا کرده و سنتوری جزو عناوینی است که به واسطه‌ی المان‌های فرهنگی خود جای پیشرفت بسیاری دارد، و با رفع اشکالاتش می‌تواند به یکی از اعتیادآورترین بازی‌های ایرانی تبدیل شود.

دسترسی نبوده و برای اجرای آن نیاز به پرداخت سکه و بلیط دارید. قلب‌ها نیز حکم جان بازیکن را درون بازی دارد و در تمام مراحل به‌طور پیش‌فرض قرار گرفته و نیاز به خرید آن نیست. همچنین شما می‌توانید آهنگ‌های موجود در بازی را نیز خریداری کرده و روی گوشی خود ذخیره کنید و با پرداخت درون برنامه‌ای سکه، الماس و بلیط‌های بیشتری تهیه کنید تا بازی را با سرعت بالاتری پیش ببرید. از نکات مثبت بازی وجود مرحله‌ی شانسی است که هر چهار ساعت یک بار قابل بازی است و با کمک آن می‌توان سکه و الماس زیادی کسب کرد. نوعی کلید در برخی موسیقی‌ها وجود دارد که تصور می‌شود باید آن دو را همزمان فشار دهید، اما اگر یکی یکی دکمه‌ها را لمس کنید بازهم مشکلی پیش نمی‌آید! نکته‌ی مهمی که در این گونه بازی‌ها حائز اهمیت است هماهنگی بین موسیقی و کلیدها است تا بازیکن برای پیش‌بردن آهنگ، کلیدها را در زمان درست لمس کند، اما متأسفانه در سنتوری فشردن کلیدها کمکی به تکمیل موسیقی

سنتوری عنوانی موزیکال است که توسط گروه گلیمز ساخته شده تا سرعت عکس‌العمل بازیکن را به چالش بکشد. در هر مرحله قطعات موسیقی در ستون‌های متفاوت با دکمه‌های رنگی سرازیر می‌شود و شما با لمس سریع و به موقع آن‌ها امتیاز خود را بالا برده و موزیک را پیش می‌برید. در کل این بازی ایده‌ی نو و تازه‌ای ندارد، چرا که بسیاری از بازی‌های دیگری را با همین سبک و سیاق می‌شناسیم، اما نکته‌ای که این بازی را خاص می‌کند ارتباط نزدیک آن با فرهنگ و موسیقی ایرانی است. سنتور از سازهایی است که ریشه در هنر ایرانی دارد و بسیاری از مخاطبان از نواختن این ساز روی تلفن همراه خود به وجد می‌آیند. علاوه بر این‌ها طراحی فضاهای رنگارنگ و کاراکترهای متنوع کیفیت بازی را دوچندان می‌کند. در هر مرحله شما به‌صورت تکی و گروهی قطعاتی را می‌نوازید و در پایان هر سری با برگزاری مرحله‌ی کنسرت سکه و الماس زیادی کسب می‌کنید. البته این مراحل به راحتی قابل



## فداکاری یا خودخواهی؟

لذت ماجراجویی با چاشنی دژاوو!

دوستتان می‌آید بگذارید. می‌توانید یک دیکتاتور کاریزماتیک باشید. حرفتان را به کرسی بنشانید و جمع را مجبور به دنبال کردن خودتان کنید یا می‌توانید مثل یک شخصیت ترسو و کم رو دنبال رو بقیه باشید. انتخاب با شماست. البته فقط در قالب سه گزینه! از موسیقی متن محشر این بازی گرفته تا طراحی زیبا و جالب اتمسفر این بازی و حتی تایم لوپ‌ها و امواج رادیویی مرموز و ... همگی دست به دست هم داده‌اند تا یک اثر هنری در دنیای بازی‌های مستقل خلق شود. صداگذاری همراه با جو سنگین بازی بسیار هماهنگ است و در همان لحظات اولیه شما را به‌طور کامل وارد بازی خواهد کرد.

در بعضی مواقع شاهد بحث‌هایی با ساختاری عالی و جذاب هستیم اما متأسفانه به وضوح ضعف‌هایی در دیالوگ‌های انتخابی دیده می‌شود که واقعا جا داشته گزینه‌های بهتری را در اختیار بازی‌باز می‌گذارد که بشود از بعضی بحث‌هایش نتیجه اخلاقی گرفت یا حتی برای یک لحظه بازی‌باز را تحت تأثیر بگذارد. انزوا محوری موضوعی رایج و مشترک در ژانر وحشت است و دلیل آن حس ترسی است که با به کارگیری این شاخصه تداعی می‌شود. وقتی شخصی تنهاست؛ در مقابل آسیب‌های روحی و جسمی بسیار آسیب‌پذیرتر از سایرین است. علاوه بر این، موضوع اساسی دیگری نیز در انتهای بازی پدیدار می‌شود: فداکاری! شاید بتوان گفت موفقیت Oxenfree به دلیل ساخت یافتگی شخصیت‌های آن است. شخصیت‌ها در این بازی به لطف صداپیشگی عالی و سناریوی روان به خاطر می‌مانند. صداگذاران حرفه‌ایی در بازی Oxenfree به ایفای نقش پرداختند که در عناوین مطرحی مانند Borderlands و The Wolf Among Us, The Walking Dead داشتند. هر لحظه از بازی، تجربه شادی را ارائه می‌دهد. از قدم زدن روی اثرهای هنری گرفته تا داستان و شخصیت‌ها. ترکیب همه آن‌ها، به یک محصول بسیار زیبا تبدیل می‌شود.

خب مسلماً Oxenfree از آن دسته بازی‌های ماجراجویی است که وقتی تمام شد فقط منتظر می‌مانید که تیتراژ پایانی بازی (که معمولاً رد نمی‌شود!) تمام شود و شما روی گزینه "start a new game" کلیک کنید و از اول شروع کنید! خب می‌پرسید چرا؟! Oxenfree یک بازی دو و نیم بعدی در سبک «داستان محور ماجراجویی» به همراه داستانی گیرا و شخصیت‌های بزرگ است که در جزیره‌ای پر از رمز و راز روایت می‌شود.

ماجرای بازی از اینجا شروع می‌شود که شما در نقش دختری به نام Alex با تعدادی از دوستان و به همراهی برادر ناتنی خود تصمیم به شب زنده داری در یک جزیره پر رمز و راز را که سابقاً این جزیره تحت اشغال ارتش طی جنگ جهانی دوم بوده است می‌گیرید. هیجان بازی از همان ابتدایی شروع می‌شود که درمی‌یابید انتخاب دیالوگ‌های شخصیتی که تحت کنترل دارید در سرتاسر بازی کاملاً دست شماست! اما این تمام قضیه نیست. شما در انتخاب دیالوگ معمولاً ۳ انتخاب دارید که بسته به موقعیتی که در آن قرار دارید انتخاب‌های شما گاهی همگی به یک تصمیم منتهی می‌شود و گاهی نیز خط داستانی بازی را دور می‌زند و از مسیر جداگانه‌ای داستان بازی را برای شما به نمایش می‌گذارد! می‌توانید از ابتدا نقش یک دختر خودخواه، مغرور، یک دنده و لجباز را بازی کنید (از آن دسته آدم‌ها که مسافرت را به دلتان تلخ می‌کنند) یا یک دختر عاقل، بالغ، فهمیده و صبور باشید که منافع جمعی را به منافع شخصیت ترجیح می‌دهد و برای دوستانش اهمیت زیادی قائل هست. البته انتظار نداشته باشید که برایتان ماجرا را اسپویل کنم و مطمئن باشید که تجربه حداقل یک بار بازی کردن آن خالی از لطف نیست!

نکته جالب اینجاست که علاوه بر خط داستانی و اصلی بازی که شما را در یک اتمسفر باز و عجیب با عوامل ماوراء الطبیعه قرار می‌دهد، دیالوگ‌ها نقش عظیمی در شکل دادن و یا حتی خراب کردن روابط دوستانه شما دارند. می‌توانید با حرف‌هایتان تأثیر بسزایی در کم کردن توهمات و ترس‌های ناگهانی که به سراغ



نام بازی: Oxenfree  
 حسین جوان‌رای  
[javanrayhossein@yahoo.com](mailto:javanrayhossein@yahoo.com)



## هدف ما شادی شماست... به هر قیمتی!

شما را دستگیر کنند. و چه بلایی سر این افراد می‌آید؟ هیچ کس از آن‌ها خبری ندارد. هر جا که می‌روید تصویر مجری شاد تلویزیون شما را دنبال می‌کند که مدام می‌گوید همه چیز خوب است و ما همه شادیم.. یادتان نرود! بازی پر از طنز سیاه است. چیزهایی که در خیابان می‌بینید و حرف‌های وحشتناکی که آدم‌ها با لبخند به شما می‌گویند یا از مرگ حرف می‌زنند.

بازی اصلی از جایی شروع می‌شود که شما در یک زیرزمین تک و تنها قرار دارید. قرص‌های شادی تمام شده و همه چیزهای سیاه و ناراحت‌کننده بازگشته‌اند. حالا باید راهی پیدا کنید تا در این دنیا زنده بمانید و سعی کنید جلوی دولت را بگیرید. باید تلاش کنید برای زنده ماندن آب و غذا و دارو پیدا کنید، شب‌ها برای خواب به خانه امتنان برگردید و هرچه کمتر توسط بقیه دیده شوید چون لباس‌های پاره شما می‌تواند دیگران را مشکوک کند. دنیای بازی بزرگ است و برای رسیدن به هر هدفی که داشته باشید، راه‌های متفاوتی وجود دارد. می‌توانید مخفیانه و بی‌سرو صدا کارتتان را بکنید یا با چیزهایی که به دستتان می‌رسد به عنوان اسلحه به مردم حمله کنید. مثل همه بازی‌های سبک ماجراجویی فضایی برای جمع کردن اشیای مختلف دارید، هرچیزی که پیدا کنید را می‌توانید بردارید و با ترکیب اشیای با هم ابزارهای جدیدی بسازید. از این جهت بازی دست شما را باز می‌گذارد تا راه رسیدن به هدف را خودتان انتخاب کنید. تمام جزئیات دنیای بازی طوری طراحی شده‌اند که به روایت داستان کمک می‌کنند. پوسته‌های روی دیوار، دیالوگ کاراکترها وقتی از کنار شما رد می‌شوند و نامه‌هایی که پیدا می‌کنید همه با طنزی خاص شما را غرق این دنیا می‌کنند. ما اقلیت شاد بیش از هرچیزی در مورد تلاش برای زنده ماندن در این دنیا است، البته که همه چیز در این دنیا خیلی وحشتناک و عجیب به نظر می‌رسد ولی در عین حال خیلی سرگرم‌کننده و خنده‌دار هم می‌شود.

بهرتر است در مورد داستان بازی بیشتر از این چیزی نگویم تا خودتان تجربه‌اش کنید. ما اقلیت شاد را بازی کنید و ببینید چقدر می‌توانید در کنار شهروندان شادی که قصد جان شما را دارند زنده بمانید، به هر حال دیدن حقایق بهتر از تظاهر به شادی است، مگر نه؟!

**Compulsion Games** استودیویی است که به خاطر بازی‌های عجیبش معروف شده است. اگر بازی قبلی این استودیو یعنی کانتراست را دیده باشید، می‌دانید که نباید انتظار یک بازی معمولی را داشته باشید. همیشه چیز عجیبی در مورد داستان و فضای این بازی‌ها وجود دارد.

«ما اقلیت شاد» هم جدیدترین اثر این استودیو است که شما را کاملا غافلگیر می‌کند. کاراکترهای بازی را دیده‌اید؟ همه آدم‌ها چیزی شبیه ماسک روی صورتشان نقاشی شده با یک لبخند بزرگ. چیزی شبیه صورت جوکر. و همه به طرز مشکوکی خوشحالند. خیلی خوشحال! بازی با نشان دادن مجرای روی صفحه تلویزیون آغاز می‌شود. صفحه‌ای سیاه و سفید و به سبک دهه ۶۰ میلادی. مجری می‌گوید که دیگر دلیلی برای ناراحتی وجود ندارد چرا که دولت برای شما قرص‌های شادی آورده است. یادتان باشد که قرص‌هایتان را به موقع بخورید تا هیچ چیزی نتواند شما را ناراحت کند. اگر هم قرص نخورید و باعث ناراحتی دیگران شوید، ما شما را می‌گیریم و می‌کشیم. به همین راحتی!

شعار اصلی بازی هم در ابتدا دیده می‌شود. جامعه زمانی شاد است که تاریخی نداشته باشد. اگر خاطره بدی به یادتان نیاید پس دلیلی هم برای ناراحتی وجود ندارد. باز هم الهامی دیگر از کتاب تاریخی ۱۹۸۴ و دنیای تحت کنترل جورج اورول. ما از هیچ کاری برای خوشحال کردن شما دریغ نمی‌کنیم. کاراکتر بازی در یک دفتر روزنامه کار می‌کند و چه کاری مهم‌تر از سانسور خبرهای بد؟ هر خبری از گذشته که باعث ناراحتی مردم شود باید حذف شود. در ابتدای بازی می‌توانید انتخاب کنید که قرص شادی را بخورید یا نه. نخوردن قرص، باعث می‌شود که دنیای اطراف شما رنگ‌هایش را از دست بدهد، صداهای ناراحت‌کننده بشنوید و خاطرات تلخ گذشته به یادتان بیاید. آیا حاضرید این دنیای شاد و پروانه‌ای را با دنیای بدون قرص عوض کنید؟ البته که حاضرید.

ولی مراقب باشید، هیچ چیزی آن‌طور که به نظر می‌رسد نیست. بقیه آدم‌ها هم در این بازی شریک هستند. اگر کوچک‌ترین نشانه‌ای ببینند که شما خوشحال نیستید، سعی می‌کنند به شما قرص بدهند و اگر مقاومت کنید سریعاً به مامورین خبر می‌دهند تا



نام بازی: We Happy few  
فائزه خمیرانی  
faezeh.khonnevrani@gmail.com



# مثل یک قهرمان بمیر

## خاطره بازی با عنوان قدیمی



امیرحسین کرمی

[amir.vahed04@yahoo.com](mailto:amir.vahed04@yahoo.com)

در روزگار ما و در موقعیتی که همین حالا با شما صحبت می‌کنیم، بحث درجه سختی در بازی‌های ویدئویی به کلی متحول شده است. همه ما بخشی از جامعه‌ای هستیم که در آن هر فرد عادی به‌صورت روزمره با هزار و یک جور دغدغه فکری روبه‌رو است و با سختی‌هایی به مراتب واقعی‌تر و قابل لمس‌تر از چیزی که در بازی‌ها وجود دارد دست و پنجه نرم می‌کند. با این اوصاف می‌توان درک کرد که دیگر عامه افراد رغبتی به چالش‌های ذهنی نداشته باشند و فقط دنبال چیزی باشند که چند صباحی آن‌ها را سرگرم کرده و عملاً از هیاهو و ددرسرهای دنیای واقعی دور سازد.

روزی اما بود، که سازندگان و حتی مخاطبین اینگونه فکر نمی‌کردند! در زمانه‌ای که بازی‌های ویدئویی هنوز نوسریده محسوب می‌شدند، و سازندگان هنوز بویی از تکنیک‌های سرگرم‌کننده سینمایی هالیوود نبرده بودند، سازندگان بازی‌ها عجیب علاقه داشتند که بازی خود را جوری طراحی کنند که مخاطب خود را به‌طور جدی وارد چالش کنند. برای مخاطبین هم در نگاه کلی، این موضوع جذابیت داشت و نگار نویی بر بوم تقریباً سفید صنعت بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شد. آن‌ها دوست داشتند که در بازی‌های چالش برانگیز شرکت کنند و وقتی پیروزمندانه سربلند از آن بیرون می‌آیند نگاهی از سر تفاخر و مباهات به دیگران حواله کرده و خود را استاد بی چون و چرای اینکار بدانند.

عنوان نام آشنای کنترا (Contra) یکی از همین بازی‌های دوست داشتنی محبوب قدیمی است که قطعاً نام آن برای بسیاری از ما گره خورده با همین سختی‌ها و باخت‌های گاه شیرین و گاه تلخ است.

این بازی که یکی از

اولین‌های ژانر Shoot 'em up به شمار می‌رود، ابتدا توسط شرکت کونامی و روی دستگاه‌های آرکید آن روزها در سال ۱۹۸۷ منتشر شد.

هر چند یک سال بعد بازی روی پلتفرم

Nintendo Entertainment System یا همان

کنسول NES منتشر شد و بعدها هم برای دارندگان MSX۲ عرضه شد تا قشر عظیمی از بازی‌بازهای دیرروز از تجربه کم نظیر آن بی‌بهره نمانند.

نام بازی اشاره به کنتراها دارد. یک گروه از شورشیان نیکاراگوئه که تحت حمایت سازمان جاسوسی و اطلاعات ایالات متحده آمریکا (سیا) بودند و اخبار مربوط به تحرکات این گروه اغلب در ایالات متحده آن زمان بر سر زبان‌ها بود. شما باید در نقش شخصیتی به نام بیل (Bill) کماندویی با موهای بور و یک تی شرت سفید رنگ و سربند آبی، به مبارزه با دشمنان بی‌شمار بازی می‌پردازید و در این مسیر تنها دریافت یک گلوله ناقابل کافی بود تا کارکتر بازی بمیرد و روند بازی دوباره از ابتدای مرحله ادامه پیدا کند.

البته نکته اینجاست که شما تنها ۳ بار مجاز به استفاده از این فرصت بودید و پس از آن اگر می‌باختید



بر کسی پوشیده نیست که کنترا از فیلم‌های اکشن هالیوودی آن دوران الهام گرفته است



برخی مراحل چنین حالتی به خود می‌گرفتند و تجربه‌ای ناب را خلق می‌کردند

می‌دادند. همچنین مکانیزم‌های مربوط به حرکت دشمنان و حتی زمان و مکان ظاهر شدن آن‌ها به وسیله الگوریتم‌های جدیدی که در آن بازه تاریخی خیلی معمول نبود، به گونه‌ای کاملاً تصادفی طراحی شده بود که شما نمی‌توانستید از قبل حدس بزنید که در هر موقعیت باید چه تدبیری بیندیشید.

بازی رفته به رفته سخت‌تر و سخت‌تر می‌شد تا اینکه در مراحل آخر بازی حتی کار به جایی می‌رسید که باید با یک عدد شلوار کردی نازک و زیر پیراهنی مقابل انبوهی از تانک‌ها و شورشیان عظیم الجثه دشمن با کلی تجهیزات بایستید و خم به ابرو هم نیاورید.

در مرحله آخر بازی هم با یک باس فایت پیر کننده مواجه می‌شدید که بیشتر شبیه به یک موجود عظیم و عجیب و غریب بود و شکست دادنش حسابی اشکتان را در می‌آورد.

عنوان خاطره انگیز کنتر با همان گرافیک پیکسلی دوست داشتنی‌اش یک سال بعد تحت عنوان Super Contra توسط خود کونامی ادامه پیدا کرد، و در ادامه با موفقیت چشمگیر کنسول NES نسخه‌های فرعی از آن تحت عنوان Contra III: The Alien Wars و Contra: Hard Corps هم عرضه شدند تا ادامه راهی هر چند غیر اصلی از این بازی تاریخ‌ساز صنعت باشند.

کنترا از همان زمان و از جهات مختلف تبدیل به نقطه عطفی در تولیدات شرکت کونامی و در مقیاس وسیع‌تر، بازی‌های ویدئویی شد، اما بیشتر از آن سودش به مخاطبین بی‌پیرایه خودش رسید که سال‌هاست به یاد آن روزها با دلی پر از امید و واژه‌ها از آینده، می‌پرند و مبارزه می‌کنند... و شاید هم می‌میرند...درست مثل یک قهرمان واقعی!

باید بازی را از ابتدا آغاز می‌کردید. همچنین گیم‌پلی بازی هم مثل همه بازی‌های آن دوران، ساده ولی دوست داشتنی طراحی شده بود.

کاراکتر اصلی بازی توسط دو دکمه‌ای که وظیفه کنترل شخصیت را بر عهده داشتند و یکی از آن‌ها برای تیراندازی و دیگری برای پرش تعبیه شده بود، هدایت می‌شد و روی محیط ۲ بعدی بازی کشت و کشتار راه می‌انداخت.

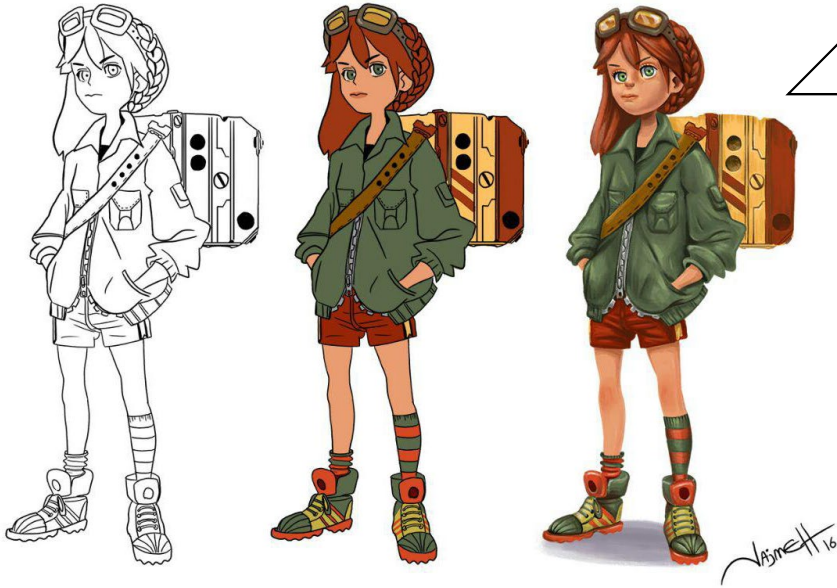
شما قادر بودید که حین حرکت به سمت چپ و راست، با پریدن از روی گلوله‌های دشمن رد شوید و همین‌طور در زمان مناسب آن‌ها را به گلوله ببندید بدون اینکه حتی یک خراش کوچک هم بردارید.

هر چند این روند در بخشی از مراحل بازی دچار تغییر و تحول می‌شد، مثلاً در مرحله چهارم بازی، سازندگان به خوبی شما را غافل‌گیر کرده و طی حرکتی که آن زمان نوآوری محسوب می‌شد در محیطی شبه سه بعدی قرار می‌دادند. به این صورت که کاراکتر اصلی پشت به صفحه قرار گرفته و با حرکت به سمت چپ و راست شلیک می‌کرد بدون اینکه صفحه نمایش حرکت کند.

در سایر مراحل بازی همان استاندارد معمول بازی‌های دوبعدی آن زمان که بالاتر اشاره کردیم اجرا می‌شد. همان برنامه‌ریزی‌های دقیق لحظه‌ای برای حرکت و شلیک بدون کمترین خطا. اما فرآیندهای تیراندازی بازی کمی متنوع‌تر بودند، به این معنا که شما می‌توانستید به ۸ جهت مختلف صفحه شلیک کنید که به این‌ها باید شلیک به سمت پایین و بالا هنگامی که در حال پرش بودید را نیز افزود.

کنترا در مجموع شامل ۷ مرحله می‌شد که هر کدام فضا و محیط متفاوتی را پیش روی شما قرار





# نینا

Artist: Najmeh Tahaei

آر티ست: نجمه طاهایی

Tools: Photoshop

آرت بازی‌های علمی تخیلی همیشه برایم جالب و دوست‌داشتنی بوده و هست و از طراحی کردن این آثار لذت می‌برم. طراحی کاراکتر نینا یکی از آن تجربه‌های دوست‌داشتنی است.

# کانسپت سرها!

Artist: Najmeh Tahaei

آر티ست: نجمه طاهایی

Tools: Photoshop

طراحی کانسپت و کاستومایز کردن یکی از واجب‌ترین طراحی‌ها برای بازی‌های اخیر و پرداخت درون برنامه‌ایی است. این سر کاراکترها را برای یک بازی تست زدیم. طراحی و تغییر هویت کاراکتر یکی از لذت‌بخش‌ترین کارهای گرافیک دیزاین گیم به شمار می‌رود.





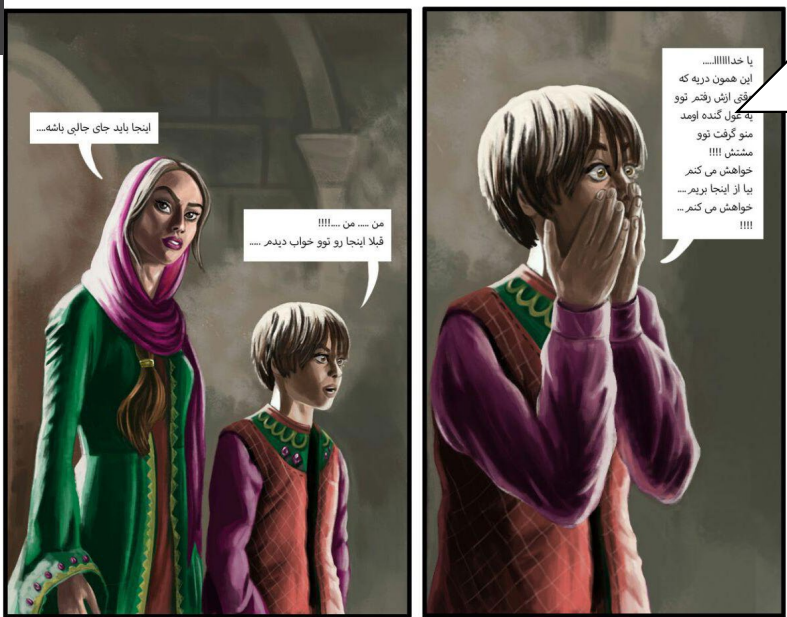
# تصویر سازی کمیک

Artist: Najmeh Tahaei

آرٹیسٹ: نجمه طاهایی

Tools: Photoshop

تصویرسازی برای کمیک هم سخت و هم دوست‌داشتنی است. من عاشق داستان هستم. مخصوصاً روایت‌هایی که با تصویر دنبال می‌شوند. درست مثل کارگردان یک فیلم باید علاوه بر طراحی، سینماتوگرافی و دکوپاژ هم دانست. کمیک استریپ یک رسانه کامل مخصوصاً از نوع موشن کمیک که موسیقی و نریشن هم داشته باشد به شمار می‌رود.



Najmeh 16

# هشتمین حمله

Artist: Najmeh Tahaei

آرٹیسٹ: نجمه طاهایی

Tools: Photoshop

این کار را برای آواتار و آیکن بازی سه‌بعدی موبایل هشتمین حمله ۲ زدم که هم اکنون در کافه بازار موجود است.



Najmeh 16



# دیزی بزنی

Artist: Najmeh Tahaei

آر티ست: نجمه طاهایی

Tools: Photoshop

پوستر تبلیغاتی بازی مینی دیزی که به زودی در کافه بازار منتشر می‌شود. این گلی خانوم را با استایل فانتزی در بازی خواهید دید.

# تصویر سازی متحرک

Artist: Najmeh Tahaei

آر티ست: نجمه طاهایی

Tools: Photoshop

تصویر سازی متحرک و موشن کمیک از مدهایی است که با دیدنشان ذوق زده می‌شوم. مخصوصا که خودم متحرکشان کنم.



# موشن کامیک

Artist: Najmeh Tahaei

آر티ست: نجمه طاهایی

Tools: Photoshop

تصاویر موشن کامیک بازی هشتمین حمله‌ی ۲ که در مدت زمان کمی کارش کردم. تجربه‌ی خوبی بود و در آینده، دوباره هم دوست دارم موشن کامیک را با موضوعات دیگر انجام بدم.



Motion Comic Shots

هشتمین حمله ۲

# استوری بورد

Artist: Najmeh Tahaei

آر티ست: نجمه طاهایی

Tools: Photoshop

روایت تصویری داستان به وسیله‌ی استوری بورد از مهم‌ترین و راه‌گشاترین ابزارها برای فیلم، انیمیشن و بازی است. از انجام دادنش لذت می‌برم.





PLAYDEAD'S

# INSIDE



# به درون خود بنگر

احتمالاً با خودتان بگویید چرا پرونده «اینساید» را الان کار کرده‌ایم! خب کاملاً منطقی است که کمی برای بحث در مورد این بازی دیر است ولی ما قصد نداریم در این قسمت از مجله بازی را نقد کنیم یا به نکاتی بپردازیم که همه قبلاً شنیده‌اند. هدف این پرونده نگاهی جامع به این بازی که حدود ۶ ماه از انتشارش می‌گذرد بیاندازیم. ما در این مقاله سعی کرده‌ایم نگاهی به جنبه‌های مختلف از دیدگاه خودمان و دیگران به بازی بیاندازیم و یک جمع‌بندی کلی از نکات مثبت این بازی به شما ارائه دهیم. اثری که شاید در قالب یک پرونده هم نتوانیم آن را توصیف کنیم. اینساید عنوانی است که درون شما را دگرگون می‌کند و تجربه آن بر هر فردی الزامی است!

آرش فریدی، سپهر ترابی

faridi.a71@gmail.com

sepehrtrabi1997@gmail.com

## از درون رها شده ایم...!

همه این‌ها دست به دست هم گیم‌پلی بازی را تازه نگه می‌دارند و حوصله بازیکن سر نمی‌رود.

### اینساید پازل پلتفرمی به سبک دیوید لینچ، آزمون و مرگ

پازل‌های اینساید همواره در یک محیط خاص شکل می‌گیرند و اجرا و راه حل‌های آن‌ها فقط محدود به همان محیط است. راه حل‌های پازل‌ها مانند لیمبو در اتمسفر و فضای بازی نهفته است و بعضی از کارهایی که باید انجام دهید بسیار دلخراش است و به وحشت بازی می‌افزاید. شما از شهرهای ممنوعه کارخانه‌های طوفان‌زده و جنگل‌های تاریک عبور می‌کنید. ساکنین اینساید و سیستم‌های امنیتی قصد شکار شما را دارند و از طرفی تمام المان‌ها و اجزای محیط جان شما را تهدید می‌کنند. شخصیتی که با آن بازی می‌کنید، شجاع ولی آسیب‌پذیر است. انتظار پر شدن جان خود یک پاور آپ یا کمک غیبی را نداشته باشید، اگر اشتباهی از شما سر بزند، مرده اید! برخلاف تصور خیلی‌ها اینساید درباره مجازات کردن بازیکن نیست. در این بازی احساس خستگی یا وقت تلف کردن نخواهید کرد. هر پازل نوآوری خاصی دارد و چشم‌اندازی جدیدی از محیط اطراف به ما می‌دهد و همه این‌ها توسط قدرت بصری بازی مدیریت می‌شوند. کاراکتر اینساید علاوه بر حرکت‌های پایه‌ای خود (راه رفتن، پریدن و تعامل با محیط) مکانیک‌های دیگری را در قالب انیمیشن‌هایی زیبا دارد. مثلاً اگر کسی به دنبال شما بیفتد، شروع

غرق شدن در محیط و اتمسفر دور می‌کند. حل بعضی از معماهای کوچک نیز گاهی اوقات غیر ممکن به نظر می‌رسد تا زمانی که متوجه شوید که به اندازه کافی به محیط اطراف توجه نکرده‌اید. شاید شما یک نشانه را در یک منظره زیبا از دست داده‌اید یا شاید باید کاری انجام دهید که برای خود زمان بخرید.

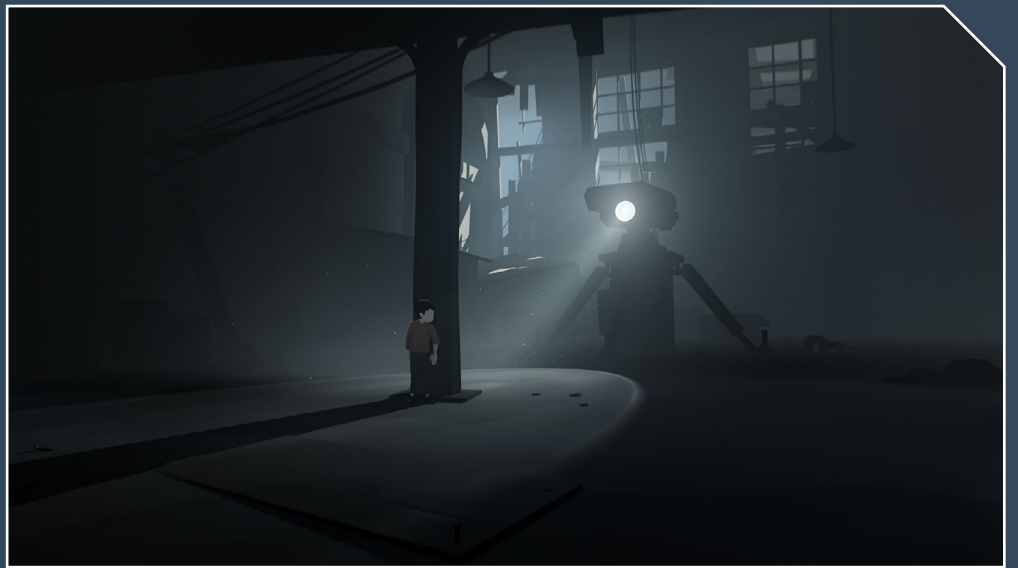
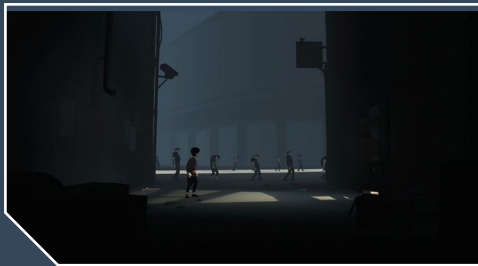
اینساید بیشتر در مورد ساخت پازل‌های شرورانه است که تقریباً نامرئی و در عین حال فوق‌العاده هستند. با مکانیک‌های پایه مانند راه رفتن، پریدن، هل دادن اجسام، یا باز کردن درها، این بازی توانسته است فرا واقعیت را به صورت ماهرانه‌ای در واقعیت‌ها بگنجانند. زیبایی این معماها این است که پازل‌ها خود را به صورت ماهرانه و حتی بدون ذره‌ای توضیح اضافه به شما نشان می‌دهند. حتی یک جمله یا کلمه هم در بازی بیان نمی‌شود.

مکانیک‌های مختلف و متفاوتی این پازل‌ها را به وجود آورده‌اند و با اینکه به قدرتمند شدن بازی کمک می‌کند اما یک جورهایی هم تنها نقص بازی هستند. بازی انقدر جزئیاتش زیاد است که جا دادن این همه معقوله در یک بازی چهار ساعته کار بسیار خارق‌العاده است. اینساید شما را وادار به حل کردن پازل‌های فوق‌العاده‌ای بر مبنای فیزیک، فرار کردن از دست دشمنان به راه و روش‌های مخصوص به خود و حتی دستکاری محیط برای باز کردن راهتان می‌کند و

اینساید ساخته دوم کمپانی Playdead شش سال پس از عرضه شدن یکی از بهترین بازی‌های ساخته شده در سبک پازل پلتفرمر یعنی لیمبو در سال ۲۰۱۶ وارد بازار شد و در همان روزهای ابتدایی با تحسین فراوان منتقدین روبه‌رو شد و جوایز زیادی را هم در همان سال کسب کرد.

دنیای پازل پلتفرمرها دیگر با زمان ماریو که چند پرش دقیق و آرام بود کاملاً فرق کرده است. در اواخر دهه ۲۰۰۰ میلادی بازی‌هایی در این سبک مانند Braid با قابلیت کنترل زمان و بازی Super Meat Boy با سرعتی سرسام‌آور و کشنده ساخته شده‌اند. اما ساخته‌های Playdead کمی متفاوت هستند. به این سبک معمولاً پازل پلتفرمر دو/دو و نیم بعدی مینیمال گفته می‌شود.

این بازی‌ها با چهار نوع گیم‌پلی ساخته شده‌اند: ۱. پیمایش‌های بدون چالش ۲. پازل‌های واضح و راحت ۳. پازل‌های آزاردهنده ۴. چالش‌های ماهرانه. کنترل شما در این بازی فقط به حرکت کردن، پریدن و تعامل با دنیای اطراف محدود می‌شود. تعامل با محیط اطراف ممکن است تکان دادن اجسام یا گرفتن یک طناب آویزان شده از ارتفاع باشد؛ ولی بیشتر اوقات وقتی دکمه مخصوص را فشار می‌دهید اتفاقات عجیب و جالبی می‌افتد که بعضی از آن‌ها جز بهترین اتفاقات بازی محسوب می‌شوند. اما شاید در بعضی از قسمت‌ها گیر کردن در پازل، شما را از



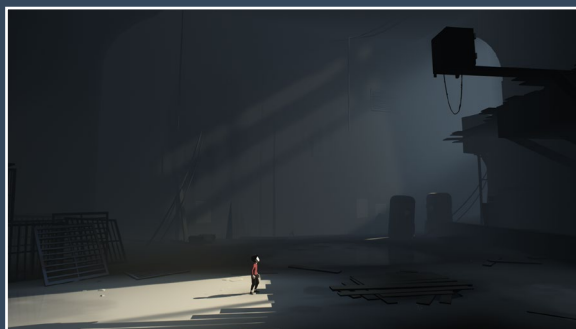
از آن را دارد. انتخاب جنگل به عنوان اولین مرحله از بازی، زیرکی سازندگان را نشان می‌دهد. اصولاً جنگل و مراتع وسیع در ادبیات، سینما و غیره به عنوان محلی که نشان از گرفتاری و گمراهی است به کار می‌رود که این اتفاق در اینساید نیز رخ داده است. این کودک معصوم که نماد تنها میزبان معصومیت است همواره در حال فرار است و انسان‌ها نیز قصد دارند هرطور شده جلوی او را بگیرند. به راستی در زندگی واقعی هم به این اندازه سیاه شده‌ایم؟

در ادامه راه یک تضاد بزرگ سر راه ما قرار می‌گیرد که واقعا ذهن را درگیر می‌کند. در همین جنگل بزرگ که برای مدتی در آن گرفتار هستید، در بخش‌هایی از راه آب یا دریاچه وجود دارد که حرکت شما را کند می‌کند و گاهی در آن گرفتار می‌شوید. یا حتی وقتی بازی جلوتر می‌رود دیگر در آب امنیت ندارید و باید مراقب دختر بچه‌هایی که در آب وجود دارند باشید تا جان شما را نگیرند. تضادی که به آن می‌خواهم اشاره کنم این است؛ مگر آب همیشه نماد پاکی نیست؟ پس چرا در این بازی این‌طور به تصویر کشیده شده است؟ چرا این دفعه آب مزاحم پیشروی ما است؟ در قسمتی از بازی که درون آب می‌افتید، یکی از همین دختر بچه‌ها شما را می‌گیرند، در نگاه اول فکر می‌کنید که جان خود را از دست داده‌اید ولی ناگهان دوباره زنده می‌شوید و بدون نیاز به اکسیژن می‌توانید زیر آب حرکت کنید. علاوه بر آن انسان‌های بی‌روح درون بازی را می‌توانید به سمت خود جلب کنید. شما ابتدا می‌میرید ولی دوباره متولد می‌شوید! درست همانند زندگی پس از مرگ. موضوع وقتی جالب‌تر می‌شود که بعد از این واقعه مردم بی‌روح دنبال شما می‌افتند و بازی به گونه‌ای همسو بودن مردم پس از مرگ را به تصویر می‌کشد. بازی واقعا عجیب است! هر چه که پیش می‌روید نمادهایی از زندگی، تئوری دانشمندان، موضوعات دینی و غیره در آن دیده می‌شود. آبی که ابتدای کار راه

هستیم که بی‌چهره است. پس‌رکی که مانند پس‌رک بازی لیمبو حتی یک کلام هم حرف نمی‌زند. قدرت اثرگذاری سازندگان درست همین‌جا نمایان می‌شود. آن‌ها دوباره همانند لیمبو بدون یک خط دیالوگ داستانی را برای شما تعریف می‌کنند که شاید هزاران دیالوگ توانایی توصیف آن را نداشته باشند.

چیزی که من از فلسفه و داستان بازی برداشت کردم این بود که سازندگان با این بازی قصد دارند تلنگری به بشریت بزنند و به همه ما یادآوری کنند که انسانیت رسماً از بین رفته است. باورش شاید سخت باشد اما برده ماشین‌ها شده‌ایم و این موضوعی است که در بازی به خوبی قابل لمس است. این رفتار از ما انسان‌هایی ساخته است که درون سیاهی داریم و به هیچ چیزی درست فکر نمی‌کنیم. اگر به شخصیت‌های درون بازی نیز نگاهی بیاندازید متوجه این تیرگی و سیاهی درون خواهید شد. از سوی دیگر اکثر انسان‌های درون بازی روی چهره خود یک ماسک سفید زده‌اند تا توسط آن درون سیاه خود را بپوشانند. ولی کنترل پسر بچه معصومی را برعهده داریم که شاید نماد پاکی است. نمادی که تمام انسان‌های درون بازی می‌خواهند جلوی او را بگیرند. الحق که سازندگان نام خوبی برای بازی خود انتخاب کرده‌اند؛ «درون»! این بازی به‌صورت غیرمستقیم به ذات و نفس انسان‌ها اشاره دارد.

بازی از جایی شروع می‌شود که این پس‌رک داستان ما در یک جنگل بزرگ گرفتار شده است و قصد رهایی



به دویدن می‌کند با اگر بخواهید از چشم کسی قایم شوید، خود را پشت دیواری پنهان می‌کند. در دیگر بازی‌ها معمولاً این انیمیشن‌ها رابطه مستقیم با گیم‌پلی دارد ولی در اینساید این مکانیک بیشتر باعث می‌شود که شما بیشتر در اتمسفر بازی قرار بگیرید و فضا را به خوبی درک کنید. اینساید تمرکز خود را برای تعامل با بازی‌باز روی پازل‌هایش قرار داده که باعث می‌شود این محصول به یک بازی بی‌نقص نزدیک شود. بازی شما را وادار می‌کند که با هل دادن یا کشیدن اجسام برای خود سکو (Platform) درست کنید. شما را مجبور به دست و پنجه نرم کردن با قوانین فیزیکی درون آب می‌کند. باید با استفاده از وزن جنازه‌های موجود، از دست سگ‌های گرسنه فرار کنید یا حتی شما را مجبور می‌کند برای فرار از ترس‌های پنهانی، پنهان ولی دیوانه‌وار در آب شنا کنید تا خود را به خشکی برسانید. این عنوان هیچ‌وقت از تبدیل المان‌های معمول بازی به اجسام هراسناک و کشنده ترسی نداشته و هرچه جلوتر می‌رویم این وحشت بزرگ‌تر می‌شود. با حل کردن هر پازل نه تنها به معنای پایان مخوف این بازی نزدیک نخواهید شد بلکه هر لحظه بیشتر و بیشتر در سردرگمی و وحشت دنیای مخوف اینساید غرق می‌شوید.

### شاهکاری فلسفی از دل فطرت انسانی

نوشتن در مورد فلسفه و داستان عنوانی همچون «اینساید» کاری دشوار است. این اثر هنری به قدری شما را درون خودش غرق می‌کند که تجربه کردن آن بهتر از نوشتن هر متنی است. اینساید جدیدترین اثر استودیو Playdaed عنوانی بسیار عجیب و در عین حال فلسفی و عمیق است. شاید چیزی که باعث شده داستان این بازی نسبت به اثر قبلی این استودیو یعنی لیمبو گیراتر باشد، همکاری با بنیاد فیلم‌سازی دانمارک باشد. هر چه که هست، به نظرم داستان اینساید قدرتمندترین ابزار این بازی است.

بازی در دنیایی آخرالزمانی، عجیب و سراسر رمز و راز رخ می‌دهد. ما کنترل پسر بچه‌ای را عهده‌دار



شنیدن صدای اطراف راه حل معماها را پیدا می‌کنند. این موضوع نیازمند ویژگی‌های بصری قدرتمندی است. درست است که اینساید بهترین تصویر و رنگ آمیزی را در میان بازی‌های ویدیویی ندارد ولی پس زمینه‌های تاریک و افسرده آن اتمسفری ترسناک و ناراحت کننده‌ای را می‌سازند. برای یک بازی چهار ساعته، گرافیک اینساید در نوع خود به شاهکار نزدیک است. قهرمانی جوان در راه رسیدن به هدف خود مکان‌های معمولی مانند جنگل و مزرعه را طی می‌کند و چیزی نمی‌گذرد که تحت تأثیر اتمسفر تاریک همین محیط‌ها خطر مرگ و شکست او از همه جا سر می‌رسند. تمام محیط‌های بازی اتمسفر مخصوص به خود را دارند و کاری که سازندگان در ساخت نور و سایه‌ها کردند واقعاً زیباست و بر حس ترس بازی می‌افزاید.

این بازی تقریباً دایره رنگ مخصوص به خودش را دارد که سازندگان به زیبایی تخیلات خود را توسط

می‌رسیم و نوری که تا به حال از ابتدای بازی نمونه آن را ندیده‌ایم از اعماق آب روی ما می‌تابد.

به راستی که واقعا نمی‌توان لحظه پایانی بازی را با کلمات توصیف کرد. اما از این‌ها گذشته باید ذکر کنم که بازی یک پایان مخفی نیز دارد. با رفتن به آزمایشگاه مخفی درون بازی، به درون خود بیشتر پی خواهید برد! در انتهای این آزمایشگاه یک کابل وجود دارد که می‌توانید آن را قطع کنید. در عمق تصویر نیز شاهد تعدادی رایانه و یک کلاه کنترلی هستیم. با قطع کردن کابل، پسرک داستان می‌میرد و مانند شخصیت‌های بی‌روح بازی می‌شود. این بدین معنی است که همین نماد پاکی و معصومیت نیز تحت کنترل یک ماشین در حال حرکت است. ماشینی که شاید خود ما باشیم. مایی که ممکن است هر چیزی در دروغمان باشد!

### هنر و دیگر هیچ!

همانطور که گفتیم بازی بدون یک خط دیالوگ پیش گرفته می‌شود و بازیکنان فقط با دیدن محیط و



را برای ما سخت کرده بود، بازکننده مسیر می‌شود و دیگر بدون مشکل در آن حرکت می‌کنیم. انگار که از ابتدا عضوی از همین آب بوده‌ایم و دوباره به آن بازگشته‌ایم. در تئوری‌های مختلف و حتی ادیان گاه‌ها ذکر شده که انسان نیز از آب برخاسته یا در ادیان ذکر شده که آب نماد پاکی است و انسان نیز به‌گونه‌ای به این پاکی و فطرت وابسته است. حتی همانند دخترچه‌هایی که ابتدا از آن‌ها می‌ترسیدیم این قابلیت‌ها را به ما می‌دهند. موجوداتی که در سطح زمین از آن‌ها می‌ترسیم در زیر آب به ما کمک می‌کنند و نگاه ما نسبت به آن‌ها تغییر می‌کند. انگار سقوط در آب ما را به اوج می‌رساند و پاک‌تر از همیشه می‌شویم.

اما شاید اوج داستان و بازی مربوط به بخش آخر می‌شود که در محلی همانند کارخانه رخ می‌دهد باشد. لحظات انتهایی بازی شاهد مردمی هستیم که به نقطه‌ای خیره هستند و منتظر رخ دادن اتفاقی هستند. با پیشروی در بازی وقتی به آن نقطه می‌رسیم، موجود عجیب و بزرگی را می‌بینیم که شبیه یک نطفه است. این نطفه در مخزنی شیشه‌ای قرار دارد که پوشیده از آب است. با نگاه دقیق‌تر به این نطفه متوجه می‌شویم که از ترکیب چند انسان به وجود آمده است. با ورود به مخزن و جداسازی برخی از کابل‌ها که نطفه را نگه داشته‌اند خود با داخل آن کشیده می‌شوید. از ابتدا بر این باور بودیم که این پسر بچه تنها روح پاک جامعه است و حالا وارد نطفه شده است و با این کار به آن روح بخشیده است. پسرک خود را فدا می‌کند و ما کنترل آن نطفه را برعهده می‌گیریم. کابل‌هایی که همانند بند ناف دور ما را گرفته‌اند کاملاً پاره می‌کنیم و با شکستن شیشه و خروج آب مخزن وارد کارخانه می‌شویم. گویا کودکی تازه متولد شده است. این کودک تازه متولد شده تمام محیط کارخانه و آزمایشگاه را که انسان را همانند برده کرده است از بین می‌برد و آخرین دیواری که خراب می‌شود بازی را به شاهکاری فلسفی و اثری هنری تبدیل می‌کند. به کنار ساحل و دریاچه

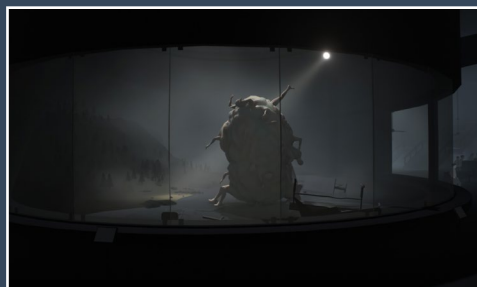




بودند صدای لرزش کوچکی را به نتیجه اضافه می‌کرد که با اینکه حس نگرانی را القاء می‌کرد اما در عین حال صدایی آشنا برای شنوندگان بود، زیرا همه ما این حس را به نحوی تجربه کرده‌ایم.

### نور امید

بازی اینساید چه از لحاظ داستانی چه از لحاظ طراحی، بار دیگر به ما ثابت کرد می‌توان با بازی‌های کوچک و مینیمال، زیبایی تقریباً از دست رفته دنیای بازی و بازی‌سازی را زنده نگه داشت و در عین تاریکی و ترسناک بودنش نه تنها یکی از مشکلات بزرگ دنیای ما انسان‌ها را زیبایی هر چه تمام‌تر بیان کرد بلکه راه حل مناسب از نظر خودشان را هم به نشان داد. این بازی شایستگی قیاس با یک کتاب یا فیلم درجه اول چه از نظر زیبایی و چه از نظر مفهوم و فلسفه را دارد و این قدم در صنعت بازی‌سازی مستقل برداشته است و این نکته بیان‌گر آن است که سرمایه مالی همیشه حرف اول را در پیشرفت یک صنعت نمی‌زند و شرط ناب بودن یک ایده، تفکر آزاد و باز است.



را برای اینساید به کار برد. راه‌حل او برای اینکار این بود که صدا را از درون یک مجسمه واقعی انسان بگذراند و ضبط کند. در بخش زیر بخشی از مصاحبه وی با سایت Gamasutra را در این مورد می‌خوانیم: «من ایده را در سر داشتم که بتوانم صداهایی را که باز تولید صدایی مشابه صدای درون سر شما است را تولید کنم. حس کنجکاوی من تا آنجا پیش رفت که تصمیم گرفتم یک مجسمه واقعی را بگیرم و صداها را با آن تست کنم.

من واقعاً نمی‌خواستم هیچ صدای مصنوعی را در بازی بشنوم. تلاش کردم که این کار را انجام دهم اما باز آن حس تازگی و واقعی را به من نمی‌داد. مثل این بود که ما بخواهیم احساسی متفاوت و گم را با حس‌های موجود در بازی شریک کنیم و این موضوع برای اینساید که خودش تمام دنیای کوچک و منحصر به فرد خود را ساخته بود، مناسب نبود؛ اما وقتی من آن صداها را از درون یک مجسمه گذراندم، صدا کیفیت دیگری گرفت.

در حین انجام کار ما متوجه شدیم که چه صداهایی با گذشتن از درون مجسمه طنین اندازتر هستند و در آخر نتایج کار پس از ویرایش‌های انتهایی کمی وحشتناک و سرد بودند. اما صدا حس سرمای دل‌بخشی به ما می‌داد. بالاخره تمام دندان‌های مجسمه بر اثر لرزش فرو ریختند، اما زمانی که هنوز سر جایشان



آن به تصویر کشیده‌اند. حس تاریکی و وحشت به خوبی در ترکیب رنگ‌های مشکی و خاکستری منتقل می‌شود و حتی تضاد زیبای آن‌ها با رنگ‌های ملایم مایل به سفید، زیبایی بازی را بیشتر کرده است. استفاده از براق شدن بعضی از رنگ‌ها در چند صحنه محدود از بازی به آن‌ها وزن می‌بخشد. با اینکه در برخی نقاط ممکن است از لحاظ تشخیص رنگ در صحنه دچار مشکل شویم اما باز هم نحوه مدیریت این ویژگی‌های بصری در بازی بسیار زیباست. شاید به خاطر انیمیشن‌های روان (نه تنها خود کاراکتر بلکه تغییر ریل تام پس زمینه محیط) بازی است که حس حضور در یک دنیای کاملاً واقعی به ما دست می‌دهد یا شاید هم به خاطر افتادن قطره‌های باران از لبه یک صخره بلند درون یک برکه کوچک است ولی در کل فکر می‌کنم که شما هم با یک بار بازی کردن می‌توانید از محیط‌های ترسناک و آشنای این بازی دل بکنید.

### آوای درون

مارتین ستینگ اندرسن کارگردان سمعی، طراح صدا و آهنگساز بازی اینساید پیش‌زمینه کارکردن در زمینه‌های موسیقی آکوسماتیک، نصب و راه‌اندازی صدا و اجرای موزیک‌های الکترونیک را در کارنامه خود دارد. او در سال ۲۰۰۹ به استودیو Playdead ملحق شد و در ساخت بازی لیمبو با این تیم همکاری کرد. عنوانی که توسط وبلاگ جوی استیک (Joystick) «تاریک، آزاردهنده و در عین حال زیبا معرفی شده است.» او به خاطر ساخت موسیقی این بازی جوایز ارزشمندی از جمله بهترین طراحی صدا در IndieCade Sound Awards و بهترین طراحی صدای بازی در Interactive Achievements Awards را به دست آورده است. اندرسون قصد داشت یک صدای متفاوت اما آشنا

## درباره کمپانی Playdead

بازی را کرد و به دنبال آن با دنو کریستن پاتی آشنا شد. پاتی خیلی زود فهمید که این پروژه خیلی بزرگ‌تر از آن است که دو نفر بتوانند از پس آن بربایند و آن دو با کمک هم کمپانی را با استفاده از پس‌اندازهای شخصی خود و وام‌های دولتی تاسیس کردند و بعدها با کمک سرمایه‌گذاران آن را توسعه دادند. Playdead در این مرحله هشت کارمند ثابت داشت که روی بازی لیمبو کار می‌کردند و در موارد خاص تعداد آن‌ها گاهی اوقات به شانزده نفر هم می‌رسید. موفقیت عظیم لیمبو باعث شد که آن‌ها کمپانی را دوباره از سرمایه‌گذاران پس بگیرند و Playdead را به‌صورت کامل به یک کمپانی بازی‌سازی مستقل تبدیل کنند.

Playdead کمپانی داغارکی مستقل ساخت بازی‌های ویدیویی در کپنهاگ است. آرنست یانسن و دینو کریستن پاتی طراحان بازی بودند که این استودیو را در سال ۲۰۰۶ برای ساخت بازی لیمبو تاسیس کردند. این بازی در سال ۲۰۱۰ منتشر و مورد تحسین منتقدان قرار گرفت. در سال ۲۰۱۶ این کمپانی بازی اینساید را منتشر کرد که موفقیت آن حتی از بازی لیمبو نیز بیشتر است. آرنست یانسن عضو سابق کمپانی IO Interactive، در سال ۲۰۰۴ اسکچ‌هایی کشید که او را به سمت ساخت لیمبو کشاند. با اینکه خود او برنامه‌نویسی را تجربه کرده بود، با استفاده از یک تیزر تبلیغاتی درخواست کمک برای ساخت

وولان  
مدرسة

BoNGKiD





## بدو، پپر، صفا کن!

### "آیا فایوان فنی، می‌تواند موفقیت‌های کوهنورد را تکرار کند؟"

نسخه نهایی، داستان فاش نشود. اما به‌طور کلی می‌توان گفت داستان بازی در مورد یک اسباب‌بازی جدید است. یک تازه وارد که وارد قلمرو اسرارآمیز اسباب‌بازی‌ها شده است. فایوان فنی یک هویت پنهان دارد که کسی از آن خبر ندارد و در طول بازی قرار است به هویت او پی ببریم. با اینکه جزئیات زیادی از داستان بازی لو رفته است اما به نظر می‌رسد که با روایت و داستان خوبی طرف باشیم. گیم‌پلی بازی نیز با توجه به نوع طراحی کاراکتر فایوان فنی جالب است. فایوان ساق‌های فنی دارد که روی یک مکنده سوار شده‌اند. از همین‌رو طراحی مراحل بر اساس توانایی‌هایی پپر فایوان فنی شکل گرفته است. فایوان فنی با پرش‌های بلند و کوتاه خود در بازی پیشروی می‌کند و موانع را پشت‌سر می‌گذارد. به‌طور معمول اگر بخواهید راه بروید فایوان فنی با پرش‌های کوتاه خود این کار را انجام می‌دهد ولی اگر بخواهید به سکوها پیش روی خود برسید باید پرش‌های مختلفی انجام دهید تا به هدف خود برسید. در میان راه نیز امتیازهای وجود دارد که با پرش‌های دقیق می‌توانید آن‌ها را دریافت کنید. چالش‌های گوناگونی در طول مراحل تعبیه شده است و استانداردهای سبک سکوبازی در آن به درستی رعایت شده است. البته بازی در حال حاضر در مرحله آلفا قرار دارد و چیزی که ما دیده‌ایم گیم‌پلی نهایی نیست و قطعاً تا زمان انتشار تغییرات زیادی در آن اعمال خواهد شد.

از نظر گرافیکی هم همان‌طور که پیش‌تر ذکر

صنعت بازی سازی همانند ایتاگاکای کارگردان بازی نینجا گایدن، مارتین اودانل موزیسین بازی Halo، تیم ویلیت سازنده بازی Doom و کارگردان استودیو آی دی سافت ورز، رابرت کراکاف مالک برند Razer سازنده سخت افزارهای گیمینگ و مالک کنسول OUYA، دنیس دایاک سازنده نسخه RPG عنوان معروف میراث کین و بازی Eternal Darkness در این نمایشگاه حضور داشتند و این فرصت مناسبی بود تا فایوان فنی توسط این افراد نیز بررسی شود. این بزرگان صنعت بازی‌سازی در بخش مخصوص به بازی‌های مستقل با فایوان فنی ملاقات کردند و نظرات سازنده‌ای در رابطه با آن دادند. آقای ایتاگاکای که به‌خاطر ازدحام جمعیت در بار نخست نتوانسته بود این بازی را مشاهده کند پس از مدتی و با مطالعه کاتالوگ بازی، خود را فوراً به بخش بازی‌های مستقل رسانده و خواستار تجربه کردن این بازی شده است. استقبال و بازخورد بزرگانی همچون ایتاگاکای نشان می‌دهد که سازندگان بازی فایوان فنی با برنامه‌ریزی دقیق و سنجیده عمل کرده‌اند و در حال ساخت محصول خوش ساختی هستند.

فرهود فرمند در مصاحبه‌ها و همین‌طور نشست‌های مربوط به این بازی، چیز زیادی از داستان فاش نکرده است. او سعی دارد تا زمان عرضه

اکثر ما با بازی کوهنورد آشنا هستیم. عنوانی زیبا، جذاب و البته کمی سخت که در سال ۱۳۹۰ عرضه شد و همان سال جایزه بهترین بازی را نیز از آن خود کرد. فرهود فرمند، کارگردان و طراح این بازی در آن سال‌ها با تمام سختی‌های موجود این بازی را ساخت و محصول نهایی نیز نتیجه‌بخش بود. کوهنورد استانداردهای لازم یک بازی خوب را داشت. در این چند سال خبری از استودیو نیو نبود و همه منتظر بودند تا اثر جدید این شرکت سرانجام معرفی شود. بالاخره ۱۷ مرداد مرداد ماه بود که بازی جدید این استودیو تحت عنوان Boingkid که در ایران با نام «فایوان فنی» شناخته می‌شود، معرفی شد. بازی با نمایش‌های اولیه خود نگاه‌ها را جذب خودش کرد. گرافیک ۱۶ بیتی بازی، آپیزودی بودن آن و داستان منحصر به فردش باعث تا خیلی‌ها منتظر شنیدن اطلاعات بیشتری از این عنوان باشند.

در حدود سه ماه بازی در سکوت خبری پیش رفت تا اینکه آبان ماه در فستیوال بین‌المللی گیم روم در کشور ایتالیا شاهد حضور این بازی بودیم. با این تفاسیر می‌توان تاریخ معرفی رسمی بازی را ۹ آبان در گیم روم دانست. فایوان فنی در این رویداد خوش درخشید و بازدیدکنندگان به سرعت با آن ارتباط برقرار کردند. نکته حائز اهمیت این است که فعالان بزرگ



آرش فریدی، سپهر ترابی  
 faridi.a71@gmail.com  
 sepehrtorabi1997@gmail.com

## مردی از جنس گرافیک!

### "مصاحبه با فرهود فرمند"

مقدم بگوئیم که پتانسیل این را دارند که به نمادی در دنیا بدل شوند و در کنار سایر نمادهای کهنه کار این ژانر که شاید دیگر طراوت دوران طلایی خود را ندارند بایستند. فاویان فزنی تلاشی در این زمینه است و تا اینجا موفق شده گواهینامه ثبت خود را به عنوان کاراکتری بدیع در سال ۲۰۱۵ دریافت کند. همانطور که می‌دانید بازی قبلی استودیو Niv، کوهنورد، قابلیت‌ها و دامنه مانور بسیار بالا و کم نظیری را در این ژانر به مخاطبین خود ارائه کرد طوری که سایر بازی‌های خوب هم رده آن که در همان سال منتشر شدند (۲۰۱۱ بازی‌هایی همچون شانک و ریمین) در این حد از وسعت قابلیت‌ها برخوردار نبودند و خبر بهتر اینکه فاویان فزنی در این زمینه یک گام جلوتر قرار داده و توانایی‌هایی حتی ذاتی در مقایسه با فاد کوهنورد دارد که پیشرفت در داستان بازی آن‌ها را برای مخاطبین در دسترس قرار داده و به تعداد این قابلیت‌ها به تدریج اضافه می‌کند.

#### داستان بازی قرار است چه چیزی را روایت کند؟

داستان فاویان فزنی، داستان یک اسباب بازی کوچک، ساده دل و مهربان است که حضور او در قلمرو اسرار آمیز اسباب بازیها سرآغاز داستانی منحصر بفرد همچون خود فاویان است. ما فاویان را در

فرهود فرمند، متولد ۱۳۵۸، از بازی‌سازان موفق ایرانی است که تا به حال عملکرد خوبی از خود بجای گذاشته است. وی فارغ التحصیل رشته گرافیک از دانشکده هنر و معماری دانشگاه آزاد - تهران مرکز است. فرهود فرمند از جمله نخبگانی است که تنها وقتی ۱۰ سال داشت از صدا و سیما معارفه شد. فرمند نویسنده، تصویرگر، کارگردان و طراح بازی است که استودیو سرگرمی‌های نیو (Niv) را تاسیس کرده است. بازی کوهنورد که اثر قبلی او است، بازی برگزیده سال ۱۳۹۰ شد. این عنوان در هفت رشته مختلف نامزد شد که در سه رشته توانست جایزه آن بخش را کسب کند.

#### لطفا بگوئید ایده ساخت فاویان چگونه به ذهن شما آمد؟

در مورد فاویان فزنی، همه چیز از طراحی یک کاراکتر جدید و منحصربه‌فرد برای دنیای بازی‌های رایانه‌ای شروع شد. کاراکتری که دوست داشتنی، منعطف و قابلیت‌های ذاتی برای توسعه یک عنوان هیجان‌انگیز و ماجراجویانه در ژانر سکوبازی را داشته باشد. استودیو Niv بر این باور است که هنوز این ظرفیت در دنیای بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد که به حضور کاراکترهای جدیدی در سبک سکوبازی خیر

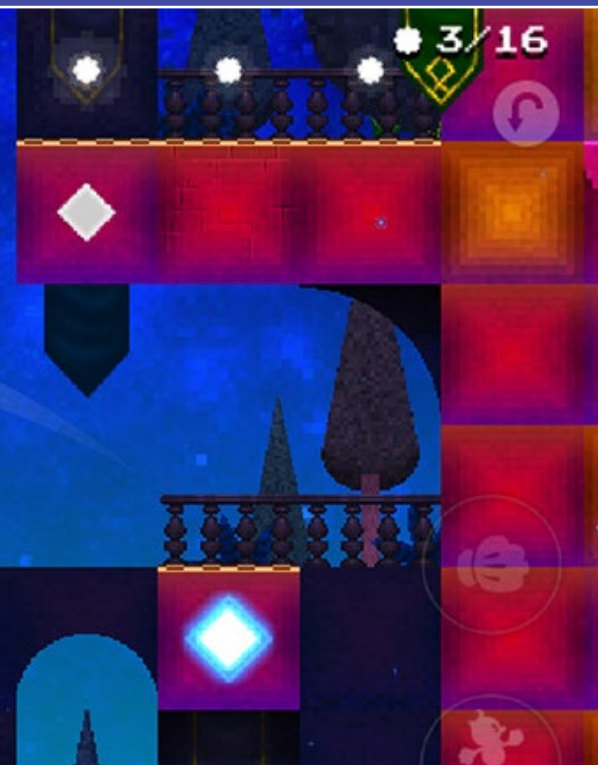


شد، گرافیک ۱۶ بیتی و خاص بازی باعث شده تا بازی در این زمینه متمایز عمل کند. محیط‌های شاد، استفاده از رنگ‌های تند و گرم و طراحی محیط و کاراکتر اصلی باعث شده تا از نظر ظاهری، بازی از همین الان مَره قابل قبولی کسب کند. طراحی خود فاویان فزنی نیز بسیار خوب کار شده است. هنوز اطلاعاتی از نوع و ظاهر دشمنان بازی در دست نیست ولی با توجه به سابقه فرهود فرمند و همین‌طور طراحی ناب فاویان فزنی انتظار داریم آن بخش نیز از نظر بصری خوب ظاهر شود.

در مجموع فاویان فزنی را می‌توان یک بازی خوب تلقی کرد. عنوانی که پشت آن یک ایده ناب قرار دارد و امیدواریم محصول نهایی خوش بدرخشد. طبق گفته فرهود فرمند، بازی قرار است در سال ۱۳۹۶ عرضه شود. باید منتظر ماند و دید محصول نهایی چه عملکردی خواهد داشت.

برای کسب اطلاعات بیشتر از بازی می‌توانید به سایت <http://www.niv-studio.com> و کانال تلگرام [@Nivchannel](https://www.t.me/nivchannel) مراجعه کنید.





بهترین زمان برای شناخت قابلیت‌های او در اولین بازیش انشاءالله ملاقات خواهیم کرد ولی این زمان، آغاز ماجرای فاویان از زمانی که به قلمرو اسباب بازی‌ها پا می‌گذارد نیست و آن ماجرا خود عنوانی متمایز را می‌طلبد.

### گیم‌پلی بازی بر چه چیزی تمرکز دارد یا به اصطلاح

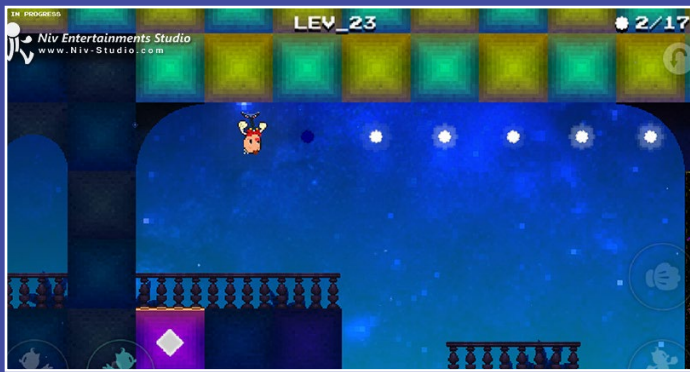
چه حسی را می‌خواهید به بازیکن انتقال دهید؟

سرعت؟ چالش پیدا کردن پاورآپ‌ها یا چالش حل

کردن پازل‌ها؟ در کل این بازی در کدام دسته

از زیر مجموعه‌های پلتفرمر قرار می‌گیرد؟

در اپیزود اول، شناخت و کنترل کردن کاراکتر و توانمندی‌های او هدف اصلی این اپیزود است چرا که ما کنترل یک کاراکتر کاملاً جدید را در دست می‌گیریم که شناخت این کاراکتر اولین رکن در کنترل درست او و استفاده بهینه از توانمندی‌های او برای پیشرفت در ماجرا است. این روند به آرامی در طی ۴۰ مرحله صورت می‌گیرد و به بازیکن فرصت کافی برای تسلط، سرعت بخشیدن به حرکات و استفاده از این توانمندی‌ها داده می‌شود. پیرو آزمایش بازی توسط بازیکنان و منتقدان، شاید در ابتدا مخاطبین بسیار ساده انگارانه با بازی به‌خاطر شباهت کارتون‌اش برخورد کنند ولی به مرور نفس‌ها در سینه‌ها حبس می‌شود و هیجان گذر از مراحل و سکوبازی شما را به لبه‌های صندلیتان می‌کشاند. از این رو اپیزود اول یک سکوبازی بیشتر اکتشافی و هیجان‌انگیز است که کاراکتر قابلیت‌های اکشن را نیز به همراه دارد. در برخی از مراحل خاصیت اکتشافی گذر از مراحل همچون معمایی وانمود می‌کند که باز



ناپذیر است. فاویان فنی و دنیایش پتانسیل قرارگیری در رده آثار کلاسیک را دارند که امیدوارم پس از رسیدن به یک نسخه فنی بهینه شده، فرصت توسعه بیشتر بخش گرافیکی کار را مجدد بیابم، چون بیشتر وقت تولید تا به اینجا صرف برنامه نویسی، طراحی مراحل و پوسته گرافیکی اولیه آن‌ها شده است. در مورد هویت مراحل به دلیل داستان محور بودن عنوان از ارائه جزئیات فعلا خودداری می‌کنم؛ به این دلیل که جذابیت‌های داستان برای بازیکنان حفظ شود ولی این را اضافه می‌کنم که حضور فاویان در قلمرو اسباب بازی‌ها، نگاهی جدید به این دنیا و زندگی شخصیت‌های رنگارنگش است. دنیایی که ما از اسباب بازی‌ها سراغ داشتیم فراتر از شناخت قبلی ما حتی نسبت به آثار مشابهش-ظاهر خواهد شد و ما را به حماسه‌ای عمیق و شاید دیده نشده فرا می‌خواند.

### تاریخ انتشار بازی چه زمانی است و اینکه بازی حدوداً چند اپیزود خواهد داشت؟

امیدوارم در سال ۹۶ زمان انتشار نسخه اصلی اپیزود اول را اطلاع رسانی کنیم ولی پیش از آن سعی داریم برای دریافت حمایت و بازخورد از مخاطبین، نسخه دسترسی پیش از موعدی را در دسترس قرار دهیم. تعداد اپیزودها را نمی‌توانم دقیق اعلام کنم چنانچه حمایت و استقبال فراتر از انتظار رود دلیلی نمی‌بینم که شما و مخاطبین را برای اپیزود بعد خیلی منتظر نگهدارم و امکان ادغام اپیزودهایی که سبک گرافیکی مشابه دارند دور از انتظار نیست.

### نظر شما مکانیک‌های بازی قدری پیچیده و سخت برای این قشر نیستند؟

همه ما بعد از پا گذاشتن به دوران بزرگسالی، شاید کم و بیش کودکی خود را فراموش کنیم و حتی اگر در مقام مقایسه با کودکان امروز برآییم و خاطراتی از مهارت‌های خود به یاد داشته باشیم باید اضافه کنم که ما اغلب بچه‌های امروز را متأسفانه دست کم می‌گیریم. آن‌ها نسبت به ما پر حوصله‌تر هستند. در شروع یک بازی گرم‌تر و آماده‌ترند و همین‌طور ذهن آزادتری دارند که به آن‌ها اجازه تمرکز و یادگیری سریع‌تر و آسان‌تری را می‌دهد. در عمل هم، بر اساس آزمایش‌هایی که بین سنین مختلف (پسر و دختر) از دبستان و راهنمایی به عمل آمد، باز خورد کلی خوب بود. شاید دلیل اصلی تبعیت از قانون آسان برای یادگیری و سخت برای استادی است که پیشرفت در بازی را متوجه دقت خود شما و در نتیجه لذت‌بخش کرده است، طوری که بچه‌ها حتی بعد از کناره‌گیری و استراحت، درخواست می‌کردند که مجدد بازی را ادامه دهند. با تمام این‌ها، این بهینه‌سازی و آزمون از گروه‌های سنی مختلف هنوز به اتمام نرسیده و ادامه خواهد یافت.

### با توجه به طراحی زیبای کارکتر فاویان انتظار دنیای زیبا و فانتزی را خواهیم داشت، می‌شود کمی بیشتر درباره محیط و دنیایی که فاویان در آن ماجراجویی می‌کند توضیح دهید؟

این انتظار کاملاً بجاست و استودیو تلاش دارد تا عنوانی غنی از لحاظ بصری را هرچند در گذر از به‌روزرسانی‌ها آغاز کند و یکی از دلایل انتشار اپیزودی آن پرکار بودن پرداختن به این بخش پایان

در کنترل سختی آن‌ها تلاش شده پس از پایان بازی شما روندی روان را احساس کنید. شاید تجربه کرده باشید ولی دقت نکرده باشید که برخی بازی‌های این سبک در این تعامل با مخاطب ناموفق هستند و پس از یک مدت چالش‌های بازی همچون جهنمی شما را از هر مرحله فراری می‌دهد ولی در فاویان شما حتی دلایل کافی برای برگشتن مجدد به یک مرحله قدیمی را دارید و بازی سعی دارد آن را برای شما جذاب و غافلگیرکننده نگهدارد.

### آیا فاویان جدا از عوامل محیطی دشمن دیگری در بازی دارد؟

بله، همان‌طور که اشاره کردم، کاراکتر قابلیت انجام حرکات اکشن و مبارزه‌ای را دارد. بازی در شروع سکوبازی اکتشافی است. تا زمانی که با تسلط تدریجی بر مهارت‌های سکوبازی، پیشرفت در داستان و سر رسیدن سر و کله دشمنان شما از مهارت‌های خود در مبارزه با آن‌ها و پیشبرد داستان استفاده کنید. در واقع شروع بازی و پیشرفت شما در آن شمارش معکوسی است برای لحظه ملاقات با دشمنان که بهتر است قبل از این رویارویی مسلط و آماده باشید. یکی از دلایل این است که دشمنان فاویان در تضاد شدید با او هستند. معصومیت فاویان برای آن‌ها معنایی ندارد، آن‌ها فریبنده، بسیار خطرناک و مرگ‌آور هستند. آن لحظه مهارت‌های سکوبازی شما از جمله برتری‌های شماست که آن را مدیون تلاش‌های خود در مراحل گذشته خواهید بود.

### با توجه به اینکه گفته‌اید یکی از اهداف این بازی درگیر کردن قشر خردسال و کودک است آیا به



سپهر ترابی

sepchrtorabi1997@gmail.com

# الکام گیمز، تجلی حضور بازی سازان





▲ امسال برای نخستین بار بود که در کنار نمایشگاه الکامپ، شاهد برگزاری نمایشگاه الکام‌گیمز نیز بودیم. این بخش که اولین بار است به نمایشگاه بین‌المللی الکامپ اضافه شده است، به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برپا شد. البته کمک‌ها و هماهنگی‌های صورت گرفته توسط نظام صنفی رایانه‌ای را نیز نباید در این امر نادیده گرفت.

نمایشگاه الکام‌گیمز همزمان با الکامپ، از تاریخ ۲۵ لغایت ۲۸ آذر ماه در محل نمایشگاه بین‌المللی تهران برگزار شد. طی صحبت‌های به عمل آمده توسط مسئولین بنیاد، قرار بر این بوده تا یک سالن مجزا به این بخش داده شود و بازی‌سازان بیشتری بتوانند

در نمایشگاه حضور داشته باشند که متأسفانه این امر میسر نشد. اما در نهایت در یکی از بهترین سالن‌های نمایشگاه بخش الکام‌گیمز حضور پیدا کرد و مساحتی بالغ بر ۳۰۰ متر در اختیار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت‌های بازی‌سازی قرار گرفت.

پیش از آغاز نمایشگاه و در فرآیند کسب غرفه‌ها توسط بازی‌سازان اعلام شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بخش اعظمی از هزینه‌ها را تقبل می‌کند و بازی‌سازان هزینه اندکی بابت غرفه‌ها پرداخت کردند که همگی از شرایط به وجود آمده بسیار راضی بودند. در مجموع این حرکت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان شایسته و قابل تقدیر دانست. زیرا



این نمایشگاه را پرداخت کردیم و ۱۵ شرکت در این فضای ۳۰۰ متری حضور پیدا کردند و محصولات خود را به معرض نمایش گذاشتند. همچنین برنامه‌ریزی‌های لازم صورت گرفته تا سال آینده یک سالن مستقل و مجزا به بازی‌های رایانه‌ای و کامپیوتر اختصاص پیدا کند.

با این تفاسیر به نظر می‌رسد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از سال آینده برنامه‌ای دقیق و مدون برای برپایی نمایشگاه کامپیوتر دارد. عده کثیری از علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای و همین‌طور خود بازی‌سازان در این اندیشه بودند که کامپیوتر گیمز جای خالی نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران را پر

همواره این نیاز در صنعت بازی‌سازی حس می‌شد که با به‌صورت جداگانه در نمایشگاه‌های مختلفی بازی‌سازان بتوانند حضور داشته باشند و محصولات خود را به مخاطب نمایش دهند. این ارتباط نزدیک سازنده و مصرف‌کننده موضوعی است که می‌تواند به پیشرفت صنعت بازی‌سازی کمک شایانی کند.

مسئولین بنیاد در صحبت‌ها و مصاحبه‌های خود اذعان داشتند نمایشگاه کامپیوتر از سال آینده به‌صورت مستمر همراه با کامپیوتر گیمز برگزار خواهد شد. در پایان این نمایشگاه مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری عنوان کرد: به منظور حمایت از بازی‌سازان ما ۷۰ درصد هزینه‌های



همیشه دیده شود. نمایشگاه‌هایی همچون کامپ یا حتی رسانه‌های دیجیتال و کتاب می‌تواند فرصت خوبی برای بازی‌سازان باشد.

در طرف مقابل نیز همچون عماد رحمانی، مدیرعامل شرکت رسانا شکوه کوپر بر این باور است که نمایشگاه‌هایی همچون کام‌گیمز یا داشتن غرفه در نمایشگاه‌هایی مانند رسانه‌های دیجیتال و کتاب بحثی کاملاً متفاوت دارند و هدف حضور در این نمایشگاه‌های بیشتر تجاری است. مخاطب نمایشگاهی مانند کامپ یا حتی کتاب شاید خیلی با بازی آشنا نباشد و حتی حضور پررنگ بازی‌سازان ایرانی خیلی نتیجه خوبی به ارمغان نمی‌آورد. در حال حاضر در

خواهد کرد اما مسئولین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نظر دارند تا علاوه بر نمایشگاه کام‌گیمز، نمایشگاه مستقل و مخصوص به بازی را نیز از سال آینده برپا کنند.

وقتی پای صحبت‌های شرکت‌کننده در نمایشگاه نشستیم به این نتیجه رسیدیم که همه این افراد از چنین حرکتی استقبال کرده‌اند و امیدوار هستند از این قبیل کارها بیشتر توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شکل بگیرد. برای مثال حسن مهدی اصل، مدیر عامل شرکت سورنا در صحبت‌هایش در پیرامون کام‌گیمز گفته است: حضور در چنین نمایشگاه‌هایی باعث خواهد شد تا صنعت بازی‌سازی بیشتر از





اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۷۰ درصد هزینه غرفه‌ها را پرداخت کرده بود، تمامی چینش غرفه‌ها و همین‌طور راهروبینی‌ها را نیز انجام بود.

آثار جدید بازی‌سازان و همین‌طور معرفی دوباره محصولات قدیمی آن‌ها باعث شد تا صنعت بازی‌سازی ایران بار دیگر به طرز درست و اصولی به مردم و علاقه‌مندان معرفی شود. امید است که روند حمایتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌سازان و تمامی فعالین در صنعت بازی‌سازی و همین‌طور رسانه‌های این حوزه ادامه‌دار باشد و با کمک این ارگان شاهد پیشرفت این صنعت در کشور خود باشیم.

تمامی دنیا صنعت‌های مختلف در حال تخصصی شدن هستند و نیاز هر صنعت است که به‌طور مجزا و جداگانه به آن پرداخت شود. رحمانی عقیده دارد که نمایشگاه مخصوص به بازی‌های رایانه‌ای مخاطبی را به سمت بازی‌سازها می‌آورد که تنها فقط می‌خواهند با بازی‌ها آشنا شوند و حتی می‌توانند بازخوردهای مناسبی به بازی‌ساز بدهند.

در مجموع پانزده شرکت بازی‌سازی در این نمایشگاه حضور به عمل رسانده بودند که با توجه به نیاز آن‌ها غرفه‌هایی در مترای مختلف در اختیار هر شرکت بازی‌سازی قرار گرفته بود. علاوه بر





میلااد رامهرمزی  
ramhormozi.milad@gmail.com

## ترجیح می‌دهم دیگر بازی نسازم!

### مصاحبه با مهدی فنائی

چند بازی کوچک دیگر ساختم. پس از آن با سایت «گیم‌ایمگ» (که حالا به نام وی‌جی مگ تغییر پیدا کرده است) دوره‌ای زدیم در کار نقد بازی؛ پس از آن نیز نقد بازی را کنار گذاشتم و دوباره بازی‌سازی را ادامه دادم. مقداری زمان برد تا «یونیتی» را یاد بگیرم. چون پیش از آن با یونیتی کار نکرده بودم فقط ۶ ماه داگما ویدیو آموزشی نگاه کردم تا یاد بگیرم. از اولین شماره بازی ۴۱۱۴۸ تا الان هم نزدیک سه سال طول کشید تا به شماره چهارم رسید.

**بازینامه:** در رویداد GDX برای سخنرانی شما نام ارتش یک نفره را انتخاب کردند، خودتان چه تعریفی از مستقل (Indie) می‌دهید؟

**فنائی:** حتی زمانی که یک گروه نیز بازی می‌سازند نیز به آن‌ها مستقل می‌گویند. ولی دیگر من زیادی مستقل هستم چون بازی را تنها درست کردم؛ از آن طرف با اینکه سازمان و بخش‌های مختلف پیشنهاد حمایت دادند، من قبول نکردم. احساس کردم وقتی کسی حامی بازی می‌شود، طرز تفکر و ایده‌های خودش را به شما تحمیل می‌کند، و ترجیح دادم همچین چیزی را قبول نکنم و خودم آن را بسازم.

مهدی فنائی یکی از بازی‌سازان موفق ایرانی که همه او را با بازی دوست‌داشتنی ۴۱۱۴۸ می‌شناسیم تعریف جدیدی از بازی‌سازی مستقل در ایران را ارائه کرد. او به تنهایی تمامی بخش‌های یک بازی را آماده‌سازی کرد و با عرضه موفق آن نشان داد با کمی خلاقیت و زمان گذاشتن می‌توان محصول باکیفیت ساخت. به‌خاطر موفقیت‌های اخیر بازی ۴۱۱۴۸ تصمیم گرفتیم تا مهدی فنائی مصاحبه داشته باشیم.

**بازینامه:** لطفا خودتان را برای خوانندگان بازینامه معرفی کنید.

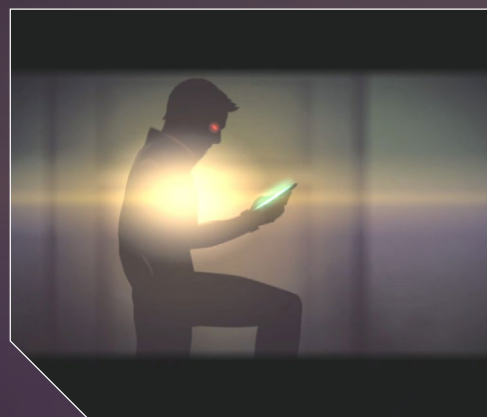
**فنائی:** مهدی فنائی هستم، متولد سال ۱۳۶۲، ساکن زاهدان هستم و در حال حاضر کارشناسی پژوهشی هنر می‌خوانم.

**بازینامه:** دوست داریم بدانیم شما از چه زمانی به بازی‌سازی علاقه پیدا کردید؟

**فنائی:** تقریباً سال ۸۶، هشت یا نه سال پیش بود که بازی «سرزمین رویا» را با یک کامپیوتر «پنتیوم ۳» ساده ساختم؛ سایت تبیان آن را منتشر کرد و مجله دنیای بازی، آقای طه رسولی زحمت نقد آن را کشیدند. از آنجا به بازی‌سازی امیدوار شدم و

مهدی فنائی





این‌ها بازی ۴۱۱۴۸ به وجود آمد که همه آن‌ها را با خود داشت.

**بازینامه:** بارخورد مخاطب‌ها نسبت به سری بازی‌های ۴۱۱۴۸ چه بود؟

**فنائی:** شماره به شماره بهتر شده است. چون وقتی کسی شماره اول را بازی می‌کند و خوشش می‌آید آن را ادامه می‌دهد. پس کسی که به شماره چهار رسیده است، طرفدار بازی بوده که شماره چهار آن رسیده است.

**بازینامه:** فلسفه نام بازی، ۴۱۱۴۸ چیست و آیا به چیز خاصی اشاره داشتید؟

**فنائی:** مطمئناً به چیز خاصی اشاره داشته و عمداً این نام رازآلود انتخاب شده تا اینکه کنجکاو‌ها را برانگیزد. و مخاطب‌ها را به سمت بازی بکشاند.

**بازینامه:** اما می‌گویید به چه موضوعی اشاره دارد؟  
**فنائی:** فکر کنم همه می‌دانند ولی ترجیح می‌دهم خودم به زبان نیآورم.

**بازینامه:** و آخرین سوال، قصد ساخت ادامه بازی را نیز دارید؟

**فنائی:** واقعیت این است که ترجیح می‌دهم دیگر نسازم!

مقداری از حاشیه‌سازی به خاطر کار خود بنیاد بود.

**بازینامه:** موضوع تا جایی پیش رفت که در اخبار هم پخش شد، هر چند خود این حاشیه و اخبار، تبلیغ (منفی) برای بازی بود.

**فنائی:** بله، به قول شما تبلیغ هم بود ولی از آن طرف برای یکی دو ماه استرس داشتم. شما فکر کنید در آن شرایط، اگر انگ شیطان‌پرستی بزنند برای شما چه اتفاقاتی ممکن بود پیش بیاید. خدا را شکر آن دوران گذشت و اتفاقی برای ما نیفتاد؛ آن تبلیغ منفی نیز به نفع شناخت بازی تمام شد.

**بازینامه:** حاشیه از کجا شروع شد، شما به یاد دارید؟  
**فنائی:** چون یک سری نشانه‌ها در بازی بود، فقط به خاطر آن نشانه‌ها کاربرانی برچسب شیطان‌پرست زدند. در حالی که باید به محتوا و هدفش نگاه می‌کردند.

**بازینامه:** منشا ایده ساخت بازی ۴۱۱۴۸ از کجا به وجود آمد؟

**فنائی:** سه چهار تا ایده مختلف داشتم که همه‌شان سبک ماجراجویی، ترسناک و رازآلود بودند. از ترکیب

**بازینامه:** پس به نوعی دوست داشتید همه چیز تحت نظر خودتان باشد؛ ولی چرا تنها و تکی؟  
**فنائی:** شاید مقداری به شرایط شغلی برمی‌گردد، من معلم هستم و وقتی شما همچین کاری داشته باشید، دیگر زمان هماهنگی برای کارگروهی نمی‌ماند و سخت است. افرادی که کار گروهی بازی‌سازی انجام می‌دهند، معمولاً شغل اصلی‌شان نیز همین است.

**بازینامه:** تنهایی بازی ساختن را دوست دارید یا اگر فرصت پیش آید گروهی نیز کار می‌کنید؟

**فنائی:** اگر کسانی باشند که بتوانیم با هم هماهنگ شویم، چرا که نه، ترجیح می‌دهم گروهی بازی بسازم. ولی در حال حاضر شرایطش مهیا نیست.

**بازینامه:** به خصوص آنکه شما در زاهدان هستید.  
**فنائی:** بله، آن‌جا شرایطش سخت‌تر است.

**بازینامه:** اگر دوست دارید در مورد حاشیه‌های بازی ۴۱۱۴۸ صحبت کنید.

**فنائی:** حاشیه‌ها بیشتر مربوط به شماره یک بود. شاید



# به دنبال سرخ

سعید زعفرانی

سینمای «جنایی» بیشتر از آن چیزی که فکر می‌کنید سابقه و عظمت دارد. همین کلمه‌ی جامع «جنایت» به چندین و چند زیرشاخه تقسیم می‌شود. نه تنها در سینما بلکه در مادیوم‌های داستان‌گوی دیگر هم، می‌توان هر قصه‌ای که در آن جرم یا جنایتی به ارتکاب می‌رسیده یا به عبارت دقیق‌تر «جنایت‌کار» داشته را یک داستان جنایی (Crime) محسوب کرد. داستان‌های جنایی، حداقل از قرن هجدهم به بعد، در ادبیات جایگاه مستحکمی داشته و بسیاری از رمان‌نویسان، وقت خود را صرف ساخته و پرداخته کردن داستان‌هایی می‌کردند که در آن، یک اتفاق مرموز جنایی رخ بدهد. البته رگه‌های جرم و جنایت در این داستان‌ها اغلب با توجیحات مختلف کم‌رنگ می‌شده و عمدتاً این داستان‌ها با برچسب «اسرار آمیز» (Mystery) شناخته می‌شدند.

با گذر از دوره‌ی محبوبیت داستان‌های مسیتری و فراگیرتر شدن داستان نویسی رئال، و به خصوص با پیشرفت در داستان کوتاه نویسی، رفته رفته به تعداد نویسنده‌های جنایی نویس اضافه شد. «ادگار الن پو» یکی از جنایی نویسان به نامی است که به گفته‌ی عده‌ای، قبل از به وجود آمدن سینما، سینمایی می‌نوشت! با این وجود تا قبل از فعالیت فراگیر نمایشنامه‌نویسان در ژانر جنایی، محبوبیت آن ناشناخته بود. بسیاری از داستان‌های جنایی «آگاتا کریستی» محبوبیت خود را مدیون اجرا شدن روی صحنه‌ی نمایش هستند. به همین سبب سینماگران هم در هنگام انتخاب داستان‌های جنایی برای راحتی کار

بیشتر به سراغ نمایشنامه‌های موفق جنایی می‌رفتند تا داستان‌های جنایی. پس می‌شود ریشه‌ی فیلم‌های سینمایی جنایی محبوب را نمایشنامه‌های جنایی دانست. «شاهدی برای محاکمه» یکی از مهم‌ترین نمونه‌ها در این زمینه است. این نمایشنامه‌ی موفق از آگاتا کریستی در سال ۱۹۵۳ بر اساس داستانی با همین نام توسط خود او اقتباس شد و در سال ۱۹۵۷ توسط فیلم‌ساز خبره «بیلی وایلدر» به پرده‌ی نقره‌ای راه یافت.

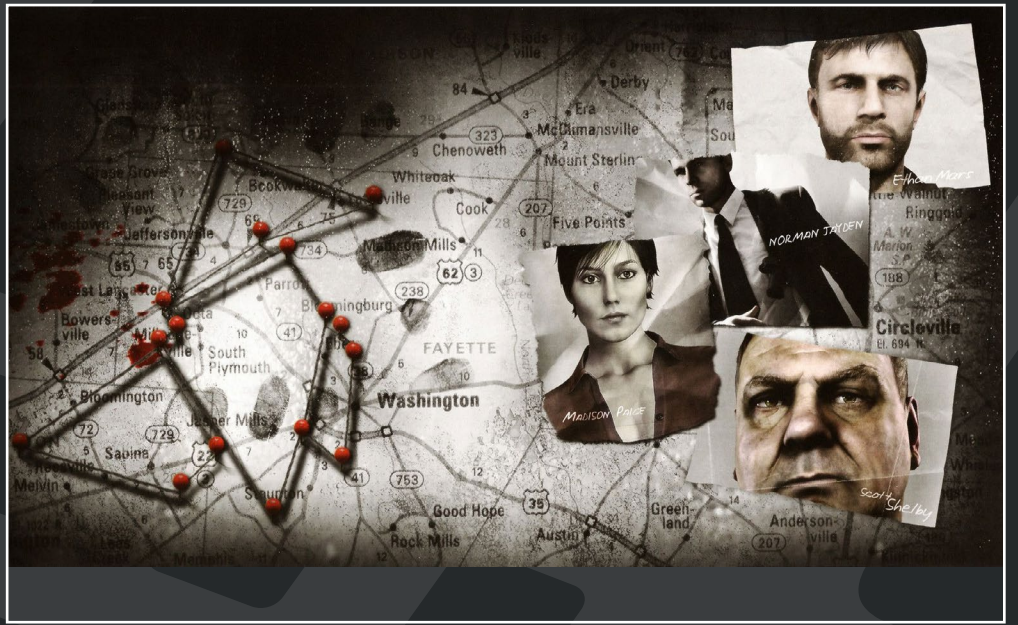
اما بعد از عصر کلاسیک سینما، فیلم‌سازان با توجه به افزایش داستان‌های جنایی و تغییر شیوه‌ی زندگی انسان‌ها (که منجر به افزایش آمار جرم و جنایت و در نتیجه ازدیاد داستان‌های جذاب و خیره‌کننده شد) مکرراً به سراغ این ژانر رفتند. به همین سبب تعدد و تکثر فیلم‌های جنایی در دو دهه‌ی اخیر، قابل توجه است. باید در نظر گرفت که برچسب «جنایی» در سینما بیشتر از این‌که به فرم اثر دلالت کند، در مورد داستان و آن‌چه روایت می‌شود صادق است. پس فیلم‌هایی که یک وجه آن‌ها (بیشتر وجه اقتضایی زمان و مکان و موضوع) جنایی است معمولاً در سیاق مختلفی ساخته می‌شوند. از جمله مهم‌ترین ژانرهای فیلمی که داستان‌های جنایی در آن‌ها روایت می‌شوند «نوار» است که در سال‌های اخیر ژانر محبوب «نئو نوار» به خوبی برای منتقل کردن داستان‌های جنایی انجام وظیفه می‌کند. به جز این‌ها داستان‌های جنایی می‌توانند در ژانرهای ترسناک، درام خانوادگی، علمی‌تخیلی یا حتی اکشن

محض هم روایت شوند. برشمردن مهم‌ترین ویژگی‌های یک داستان جنایی، کار بسیار ساده‌ای است. کافی است با نگاهی به کلیدواژه‌ی «جنایت» ابعاد مختلف آن را در نظر بگیریم و با توجه به ساختارهای مرسوم روایی در سینما و تئاتر، ابزار لازم برای روایت یک داستان با موضوع جنایت را برشماریم. «جنایت‌کار» یکی از ارکان مهم داستان‌های جنایی است که حتماً در داستان وجود دارد. در این‌که برای وقوع جنایت، یک یا چند جنایت‌کار لازم‌الوجود هستند شکی نیست. اما برخی از سینماگران در فیلم خود هرگز از جنایت‌کار تصویری به دست نمی‌دهند، بلکه فقط از او سایه‌ای می‌سازند. در واقع حضور جنایت‌کار در فیلم چه زمانی که تصویری از او داشته باشیم چه زمانی که نداشته باشیم، حس می‌شود. به همین ترتیب است خود «جنایت» یا صحنه‌ی جرم که ممکن است به تصویر کشیده نشود اما به هر حال وقتی حتی صحبتی از آن هست، یعنی وجود دارد. ممکن است در یک فیلم سینمایی، داستان در مورد جنایتی باشد که ندیده‌ایم، اما از آن خبر داریم و ضمناً پیگیر سرنوشت جنایت‌کاری باشیم که جنایتی که ندیده‌ایم را مرتکب شده اما خودش نیست! رکن بعدی که کامل‌کننده‌ی مثلث ویژگی‌های یک فیلم جنایی است «کاراگاه» یا نیرویی شبیه به آن است که مسئول حل کردن مسئله و برقراری تعادل از دست رفته است.

فیلم‌های سینمایی جنایی را می‌شود با نام فیلم‌های کاراگاهی هم صدا زد. با این‌که تفاوت‌های







علاوه بر این که فرصت بسیار بیشتری برای شخصیت‌پردازی دارید و لازم نیست از الگوهای سینمایی پیروی کنید، می‌توانید مخاطب را در نقش یکی از شخصیت‌ها قرار بدهید. وقتی بازی‌کننده در نقش کاراگاه یا حتی جنایت‌کار قرار بگیرد و با موضوع از نزدیک‌ترین فاصله‌ی ممکن برخورد داشته باشد، مشخصاً تأثیر داستان بر او بیشتر است. اگرچه انتخاب این‌که نقش کاراگاه (یا دستیار کاراگاه، یا یک نیروی مشابه مثل وکیل مدافع) به بازی‌کننده داده شود یا نقش جنایت‌کار، مستقیماً به داستان و هدف بازی‌ساز بستگی دارد، اما برخی بازی‌سازان پا را از این هم فراتر گذاشتند و بازی‌کننده را مستقیماً با داستان جنایی مرموز و پیچیده‌ای درگیر کردند. بازی «باران شدید» (Heavy Rain، ۲۰۱۰) یکی از قدرتمندترین داستان‌های جنایی تاریخ بازی‌های رایانه‌ای را دارد و در آن بازی‌کننده مستقیماً درگیر ماجرای جنایت است. اتفاقی که در سینما کم‌تر افتاده و جذابیت کمتری می‌تواند داشته باشد.

فیلم‌های سینمایی در این ژانر به خاطر محبوبیت و موفقیت زیاد به دنیای بازی‌های رایانه‌ای هم راه یافته‌اند. بازی «دیک تریسی» (Dick Tracy، ۱۹۹۰) برای کنسول NES و نیز سگا جنسیس ساخته شد و هم‌عرض فیلم سینمایی با همین نام است که «وارن بیتی» بازی و کارگردانی کرده است. در کنار این‌گونه بازی‌ها داستان‌های جنایی مختص بازی‌های رایانه‌ای هم وجود دارند که «سرقت بزرگ اتومبیل» (GTA) و «مافیا» (Mafia) از این جمله هستند.

چرخه‌ی ادبیات-سینما-بازی، در داستان‌های جنایی یک چرخه‌ی کامل است و علاقه‌مندان به این‌گونه داستان‌ها در هر مدیومی به راحتی راضی می‌شوند چون نمونه‌های درخشان بسیاری برای آن‌ها ساخته شده است. قواعدی که برای سینمای جنایی و تنوع ژانر ذکر شد متعاقباً برای بازی‌ها هم صادق است و توصیه می‌شود برای تجربه‌ی داستان‌های جنایی در این مدیوم به ترجیح خودتان از گونه‌ی بازی بیشتر دقت کنید.

یک نمونه از فیلم‌های جنایی است که از نقطه نظر مجرمین روایت می‌شود. می‌شود این فیلم را البته در شاخه‌ی فیلم‌های «گانگستری» هم دسته‌بندی کرد اما داستانی که در آن روایت می‌شود داستانی جنایی است و مثلث داستان‌های جنایی هم در آن شکل می‌گیرد. یک بخش جدایی‌ناپذیر فیلم‌های جنایی تعقیب‌ضمنی مجرمین توسط مامورین قانون است. «صورت زخمی» (Scarface، ۱۹۸۳) یک فیلم گانگستری دیگر است که مثلث داستان‌های جنایی در آن شکل می‌گیرد و می‌شود آن را در این دسته جای داد. با این حال تفاوت‌های عمده‌ی داستان‌هایی مانند این، با داستان‌های جنایی دهه‌ی حاضر در سینما بیشتر از حد ممکن هستند. فیلم‌هایی که به صورت مشخص به یک داستان مرموز جنایت‌کارانه می‌پردازند. مثال‌های معروف این دسته از فیلم‌های سینمایی «هفت» (دیوید فینچر) یا «زودیاک» (دیوید فینچر) هستند.

### جنایی بازی!

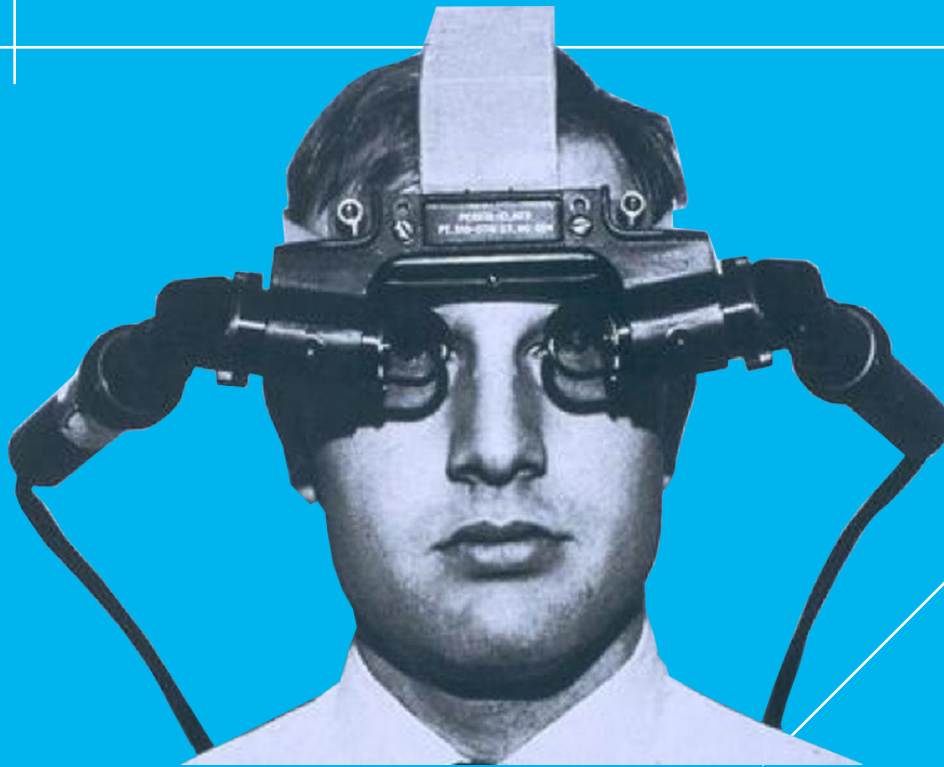
محبوبیت ژانر کاراگاهی و به خصوص داستان‌های جنایی مرموز، بازی‌سازان را هم به سمت حل معماهای جنایی کشانده است. در داستان‌های جنایی که از طریق گیم‌پلی روایت می‌شوند یک عنصر مهم تقویت‌کننده وجود دارد که در صورت درست به اجرا در آمدن، جذابیت داستان را چند برابر می‌کند: شخصیت! شما در یک بازی



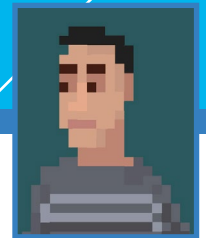
جزئی در نوع روایت با هم دارند، اما چون اغلب فیلم‌های سینمایی موفق با داستانی جنایی از نقطه نظر کاراگاه، یا مستول پرونده و آدم خوب قصه روایت می‌شوند، این کار هم مرسوم است. در میان فیلم‌های موفق جنایی، می‌توان به فیلم «محله‌ی چینی‌ها» (Chinatown، ۱۹۷۴) اشاره کرد که به گفته‌ی بسیاری، بهترین فیلم جنایی دوران است! در این فیلم ما با یک رخداد جنایی جذاب آشنا می‌شویم که هر چقدر بیشتر برای فهمیدن آن تلاش می‌کنیم کم‌تر می‌فهمیم و همین رمز موفقیت فیلم‌نامه‌ای است که به خوبی کارگردانی شده است. «جک نیکلسون» در این فیلم در نقش کاراگاهی خصوصی ما را در داستان جلو می‌برد و بیننده هر چه می‌داند از دریچه‌ی نگاه او می‌داند، پس می‌شود این فیلم را هم یک فیلم کاراگاهی دانست. «ضربه‌ی شیطان» (Touch of Evil، ۱۹۵۸) یک نمونه از فیلم نوار است که داستان جنایی مستحکم و دقیقی را روایت می‌کند. «راشومون» (Rashomon، ۱۹۵۰) یک نمونه از فیلم جنایی است که فرم کاملاً متفاوتی دارد. در این فیلم روایت‌های متعددی از وقوع جرم انجام می‌گیرد و فیلم‌ساز به دنبال حقیقت است. «بانی و کلاید» (Bonnie and Clyde)



# تاریخچه‌ی واقعیت مجازی



واقعیت مجازی پیش از آن که به‌طور رسمی اختراع شود راه خود را آغاز کرده بود. در این مقاله ما به‌طور مفصل به نحوه‌ی تکامل واقعیت مجازی و اینکه پیشگامان آن چگونه راه را برای تکامل آن هموار کرده‌اند می‌پردازیم.



علی خانعلی‌لو [alikhanalilou@gmail.com](mailto:alikhanalilou@gmail.com)

## نخستین تلاش‌های واقعیت مجازی

### نقاشی‌های پانوراما

اگر ما بیشتر تمرکز خود را روی این موضوع بگذاریم که واقعیت مجازی به معنی حضور در مکان‌هایی است که ما در حال حاضر در آنجا حضور نداریم، پس می‌توان گفت اولین تلاش‌ها برای واقعیت مجازی مربوط به نقاشی‌های دیواری ۳۶۰ درجه (یا نقاشی‌های پانوراما) در قرن نوزدهم میلادی می‌شود. این نقاشی‌ها کشیده می‌شدند تا تمام دید بینندگان را پر کنند و در آن‌ها حس حضور در یک صحنه یا رخداد تاریخی را القا کنند.

## ۱۸۳۸- عکس‌های برجسته و بینندگان

در سال ۱۸۳۸ تحقیقات CHARLES WHEATSTON نشان داد که مغز انسان تصاویر دو بعدی هر چشم را متفاوت از دیگری پردازش کرده و سپس به یک تصویر سه بعدی تبدیل می‌کند. مشاهده‌ی دو عکس برجسته‌ی کنار هم یا مشاهده‌ی عکس‌ها در برجسته بین به کاربر حس عمق و غوطه‌وری می‌دهد. نسخه‌ی توسعه یافته‌ی بعدی دستگاه برجسته بین یا استروسکوپ (ثبت در سال ۱۸۳۹)، برای "توریسم مجازی" به کار برده شد. اصول طراحی استروسکوپ امروزه در سیستم معروف گوگل کارد بورد و هدست‌های واقعیت مجازی ارزان قیمت موبایلی استفاده می‌شود.

- ۱۸۳۸: استراسکوپ (CHARLES WHEATSTON)
- ۱۸۴۹: استراسکوپ عدسی‌دار (DAVID BREWSTER)
- ۱۹۳۹: THE VIEW MASTER (WILLIAM GRUBER)

قطعا با گذشت زمان انسان‌ها به آرامی راه‌های بهتری را برای شبیه‌سازی احساسات ایجاد خواهند کرد.



## ۱۹۲۹- Link Trainer اولین شبیه‌ساز پرواز

در سال ۱۹۲۹، Edward Link دستگاه link trainer را ساخت (پتنت سال ۱۹۳۱) که احتمالاً نخستین نمونه از یک ماشین پرواز تجاری بود و کاملاً الکترومکانیکی هم بود. این دستگاه با موتورهایی که به سکان وصل بودند کنترل می‌شد و ستون فرمان به منظور تنظیم چرخش و ارتفاع داشت. در حقیقت این شبیه‌ساز یک وسیله‌ی موتوری کوچک بود که مشکلات و ترس‌های معمول پرواز را برای کارآموزان خلبانی نداشت. پس این وسیله راه حل ارتش ایالات متحده آمریکا برای تربیت ایمن‌تر خلبانان بود؛ در نتیجه شش عدد از این وسایل توسط ارتش ایالات متحده به قیمت ۳۵۰۰ دلار خریداری شد. که با احتساب تورم در سال ۲۰۱۵ کمی پایین‌تر از ۵۰۰۰۰ دلار می‌شود. در طول جنگ جهانی دوم بیش از ۱۰۰۰۰ از دستگاه‌های لینک تریزن توسط بیش از ۵۰۰۰۰۰ خلبان برای آموزش‌های اولیه و بالا بردن مهارت‌هایشان استفاده شد.

## دهه‌ی ۱۹۳۰- پیشینی VR در یک داستان علمی تخیلی

در دهه‌ی ۱۹۳۰ بود که نویسنده‌ی داستان‌های علمی تخیلی آقای Stanley g. Weinbaum عینکی را در کتاب Pygmalion's Spectacles به پرده‌ی توصیف درآورد که با به چشم زدن آن عینک تجربه‌ای متفاوت از یک دنیای تخیلی به استفاده کننده از طریق تصاویر هولوگرافیک، بوها، مزه‌ها و حتی لمس کردن داده می‌شد. در حقیقت تجربه‌ای که آقای Weinbaum در کتابش با به چشم زدن آن عینک به تصویر می‌کشد به طرز عجیبی مانند تجربه‌ی جدید و در حال ظهور واقعیت مجازی است و او یک رؤیای حقیقی را به تصویر کشیده بود.

## دهه‌ی ۱۹۵۰- دستگاه Sensorama توسط Morton Heilig اختراع شد

در اواسط دهه‌ی ۱۹۵۰ میلادی بود که یک فیلم‌بردار به نام Morton Heilig دستگاه Ssensorama را توسعه داد (پتنت شده به سال ۱۹۶۲) که یک دستگاه شبیه دستگاه‌های Arcade بود و وقتی روی صندلی آن می‌نشستید مانند این

بود که داخل یک کابینت دارید فیلم می‌بینید؛ ولی این دستگاه می‌توانست تمام احساسات انسانی را تحریک کند نه فقط بینایی و شنوایی. دستگاه مذکور به بلندگوهای استریو، یک نمایشگر سه بعدی برجسته بین، خنک‌کننده‌ها، تولید کننده‌های بو و یک صندلی ارتعاشی مجهز شده بود. سنسوراما به منظور فرو بردن هرچه بیشتر فرد در فیلم ساخته شده بود. آقای Morton Heilig همچنین شش فیلم کوتاه را برای اختراع خود ساخت که تمام صحنه‌های گرفته شده، توسط خودش آماده و ویرایش شده بود. فیلم‌های ساخته شده برای سنسوراما این‌ها بودند: موتور سیکلت، رقاصه‌ی شکمی، ماشین شن رو، بالگرد، یک روز با ساینبا و من یک بطری کوکا کولا هستم.

## سال ۱۹۶۰ اولین نمایشگر متصل به سر واقعیت مجازی

اختراع بعدی Morton Heilig، Telesphere Mask نام داشت (ثبت شده به تاریخ ۱۹۶۰) و اولین نمونه‌ی نمایشگر سر بند (HEAD MOUNTED DISPLAY OR HMD) بود که البته برای فیلم‌های غیر تعاملی معمولی بود و بدون هیچ ردیابی حرکتی کار می‌کرد. این هدست دارای نمایشگر پخش سه بعدی برجسته بین و با دید وسیع با بلندگوهای استریو بود.

## سال ۱۹۶۱- HEADSIGHT- نخستین ردیاب حرکتی یا HMD

در سال ۱۹۶۱، دو تا از مهندسان شرکت Philco (Comeau & Bryan) نخستین نمونه از نمایشگرهای سر بندی که ما امروزه می‌شناسیم را ساختند که HEADSIGHT نام داشت. این وسیله برای هر چشم یک صفحه‌ی نمایش داشت و یک سیستم ردیابی مغناطیسی که به یک دوربین مدار بسته متصل بود. HEADSIGHT در حقیقت برای برنامه‌های هدست‌های واقعیت مجازی توسعه نیافته بود (در آن زمان چنین واژه‌ای وجود نداشت) اما به ارتش اجازه‌ی مشاهده‌ی کامل موقعیت‌های خطرناک را با کنترل همه جانبه می‌داد. حرکات سر منجر به حرکات یک دوربین در فاصله‌ی دور می‌شد و به کاربران اجازه می‌داد تا به‌طور طبیعی نگاهی به محیط اطرافشان



**Artificial Reality- ۱۹۶۹**

در سال ۱۹۶۹، Myron Kruegere یک هنرمند کامپیوتری واقعیت مجازی مجموعه‌ای از تجارب را توسعه داد که خودش آن را Artificial Reality نامید که در آن محیط‌های کامپیوتری را تولید کرد که به مردمی که در آن بودند واکنش نشان می‌داد. این پروژه‌ها Metaplay، GLOWFLOW و Psychic Space نامگذاری شدند و توسعه‌ی آن‌ها نهایتاً منجر شد به تکنولوژی VIDEOPPLACE.

این تکنولوژی به مردم این امکان را می‌دهد تا با یکدیگر در یک محیط کامپیوتری ارتباط برقرار کنند در حالی که کیلومترها از هم دور هستند.

**۱۹۸۷ - واقعیت مجازی نامی که متولد شد**

حتی پس از تمام این اختراعات در واقعیت مجازی، یک کلمه‌ی همه‌جانبه وجود نداشت که این عرصه را توصیف کند. تمام این‌ها در سال ۱۹۸۷ زمانی تغییر کرد که آقای Jaron Lanier، مؤسس شرکت VPL (Visual Programming Lab) واژه‌ی واقعیت مجازی یا Virtual Reality را ابداع کرد. منطقه‌ی تحقیقاتی هم اکنون یک نام برای خودش دارد. همچنین کمپانی VPL طیفی از لوازم واقعیت مجازی را توسعه داد که DATAGLOVE و هدست EYEPHONE شامل آن می‌شوند. آن‌ها اولین شرکت واقعیت مجازی هستند که عینک‌های واقعیت مجازی را می‌فروختند.

**۱۹۹۱ - Virtuality Group Arcade Machines**

در این سال ما شروع کردیم به دیدن وسایل واقعیت مجازی که در مکان‌های عمومی در دسترس بودند و Virtuality Group Arcade Machines (گروه ماشین‌های آرکید مجازی) نام داشتند، دستگاه‌هایی که طیف وسیعی از بازی‌ها را اجرا می‌کردند و حتماً در فیلم‌های متعلق به این دهه آن‌ها را در شهر بازی‌ها و کلوب‌ها دیده‌اید. بازیکن‌ها یک ست از پوشیدنی‌های واقعیت مجازی را می‌پوشند و در ماشین‌های مخصوص بازی با جلوه‌های بصری سه بعدی هم زمان (تاخیر کمتر از ۵۰ میلی ثانیه) بازی می‌کردند. همچنین تعدادی از دستگاه‌ها به هم دیگر متصل شده و تشکیل شبکه داده بودند تا بتوان به صورت چند نفره بازی کردن را تجربه کرد.

**The Lawnmower Man- ۱۹۹۲**

فیلم The Lawnmower Man یا مرد چمن زن مفهوم واقعیت مجازی را به طیف گسترده‌تری از مخاطبان ارائه داد. این فیلم مؤسس واقعیت مجازی آقای Jaron Lanier بود که درباره‌ی نخستین روزهای شروع کار

بیندازند. HEADSIGHT اولین قدم در توسعه‌ی هدست‌های واقعیت مجازی متصل به سر بود ولی از کامپیوتر یکپارچه و تولید عکس بی‌بهره بود.

**Ivan Sutherland The Ultimate Display ساخته‌ی ۱۹۶۵**

Ivan Sutherland طرح مفهومی را با عنوان "The Ultimate Display" مطرح کرد که می‌توانست واقعیت را شبیه‌سازی کند به گونه‌ای که هیچکس نمی‌توانست تفاوت آن را با دنیای واقعی متوجه شود. طرح او شامل موارد زیر می‌شود:

۱. یک دنیای حقیقی که توسط یک HMD مشاهده می‌شود و با تکامل پیدا کردن با صدای سه بعدی و بازخوردهای قابل لمس واقعی بنظر می‌رسد.
۲. سخت‌افزار کامپیوتری که یک دنیای مجازی بسازد و هم زمان آن را حفظ و نگه داری کند.
۳. قابلیت‌هایی که به کاربران امکان تعامل با اشیاء مجازی را با یک راه واقع بینانه بدهد.

The Ultimate Display، البته، یک اتاق است که در داخلش یک کامپیوتر دارد که می‌تواند وجود ماده را کنترل کند. یک صندلی که در چنین اتاقی نمایش داده شده باید به قدری خوب باشد که بشود روی آن نشست. دستبندی که در چنین اتاقی نمایش داده می‌شود محدود کننده باشد، و یک گلوله که نمایش داده می‌شود مرگبار باشد. با یک برنامه‌نویسی مناسب چنین صفحه‌ی نمایشی می‌تواند درست مانند همان سرزمین عجایبی باشد که آلیس در آن گام برمی‌داشت. این‌ها صحبت‌های Ivan Sutherland در رابطه با این وسیله بود.

این برگه‌ی کاغذ تبدیل به هسته‌ی اصلی برای مفاهیمی شده که واقعیت مجازی امروزی را در بر گرفته است.

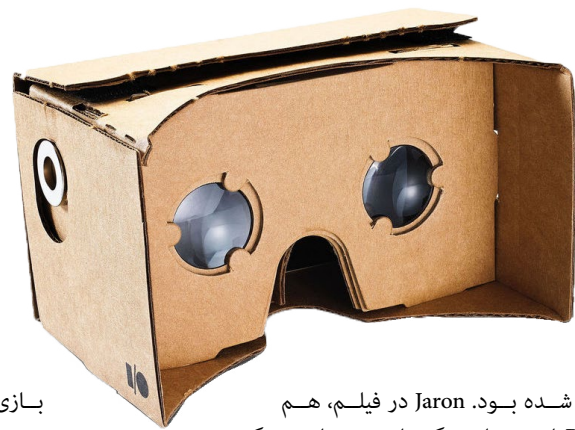
**Sword of Damocles - ۱۹۶۸**

در سال ۱۹۶۸، Ivan Sutherland و دانشجوی او Bob Sproull اولین هدست‌های VR/AR را با نام Sword of Damocles ساختند که به جای یک دوربین به کامپیوتر متصل می‌شد. آن یک اختراع بزرگ و ترسناک بود که بسیار سنگین‌تر از اختراعات قبلی بود که یک کاربر بتواند آن را به راحتی بپوشد. همچنین این هدست باید از سقف درست مانند نامش آویزان می‌شد. از طرف دیگر کاربر باید خود را در داخل وسیله محدود می‌کرد. مولدهای گرافیکی در پردازش اشیاء و اتاق‌ها بسیار ابتدایی عمل می‌کردند.



اخیرا شرکت‌هایی نظیر گوگل عینک‌های واقعیت مجازی مانند Google Cardboard را منتشر کرده‌اند. گوگل کاردبورد یک هدست واقعیت مجازی است که برای استفاده از آن باید از یک تلفن همراه هوشمند استفاده کنید. شرکت‌هایی نظیر سامسونگ نیز بعدها با استفاده از این ایده هدست‌هایی مانند Galaxy Gear را تولید کردند که به تولید انبوه رسیده و ویژگی‌های هوشمندی نظیر کنترل حرکت را شامل می‌شود.

نسخه‌های توسعه یافته‌ی قابل فروش چند سالی است که در دسترس قرار گرفته‌اند و در حال حاضر پروژه‌های زیادی برای تولید محتوای نرم‌افزاری این دستگاه‌ها در حال انجام هستند تا بتوانند راه خود را به بازار جهانی واقعیت مجازی باز کنند. به نظر می‌رسد که سال ۲۰۱۶ میلادی برای صنعت واقعیت مجازی یک نقطه‌ی عطف به حساب می‌آید، زیرا دستگاه‌های عرضه شده در این سال به خوبی توانسته‌اند از پس وعده‌های قول داده شده در سال ۱۹۹۰ برآیند. یکی از پیش‌تازترین شرکت‌ها در این زمینه شرکت Oculus VR بود که نامش را هم حتماً خیلی شنیده‌اید. شرکتی که در سال ۲۰۱۴ با قیمتی معادل ۲ میلیارد دلار توسط Facebook خریداری شد خالق یکی از بهترین هدست‌های واقعیت مجازی یعنی Oculus Rift است که در سال ۲۰۱۶ به بازار عرضه شد. این هدست اما تنها هدست عرضه شده به بازار نیست؛ Play Station VR از شرکت سونی، HTC Vive از شرکت HTC، Day Dream از گوگل که بر اساس طرح مفهومی گوگل کارد بورد طراحی شده است. HoloLens از مایکروسافت و Gear VR سامسونگ از بهترین هدست‌های واقعیت مجازی حال حاضر جهان هستند که البته ارزان‌ترین آن‌ها قیمتی معادل ۷۹ دلار دارد و گران‌ترین آن‌ها حدود هشتصد دلار می‌ارزد. در حال حاضر قیمت این دستگاه‌ها بالاست و شاید کمی هم لوکس و غیر ضروری به نظر برسند ولی اگر نگاهی دوباره به راه دراز و پر پیچ و خمی که تکنولوژی واقعیت مجازی پیموده بیندازیم متوجه می‌شویم که این فناوری تازه به مرحله‌ی بلوغ خود و قابل استفاده شدن رسیده است. در آینده‌ی نه چندان دور با پیشرفت هر چه بیشتر علم و فناوری استفاده از این دستگاه‌ها همه‌گیر شده و حتی بسیاری از آموزش‌های زندگی ما نیز به وسیله‌ی آن‌ها صورت خواهد گرفت سربازان با کمک این دستگاه‌ها و شبیه‌سازهای جانبی خواهند توانست شرایط دشوار نظامی را تجربه کرده و بدون حضور در یک جنگ واقعی همانند سربازان کهنه‌کار در شرایط سخت رفتار کنند. یا تصورش را بکنید دنیایی را که بچه‌ها برای یادگیری دیگر نیازی به رفتن به مدرسه و نشستن در یک کلاس خسته‌کننده را نداشته باشند و از راهی دور بتوانند هم کلاسی‌های خود را در یک دنیای دیگر و مکانی دیگر ملاقات کرده و از نزدیک چیزی شبیه کارتون سفرهای علمی بتوانند دایناسورها را ببینند یا هر چیز قابل یادگیری به این شیوه را یاد بگیرند یا اینکه بیمارانی که نیاز به فیزیوتراپی دارند با این وسایل با میل و رغبت بیشتری تمرین‌های خود را انجام می‌دهند یا بسیاری اتفاقات خوب دیگر که می‌توانند بیافتند. در حالی که من اصلاً نمی‌توانم آن‌ها را تصور کنم. فقط باید منتظر بمانیم و ببینیم که چه پیش خواهد آمد.



ساخته شده بود. Jaron در فیلم، هم Brosnan است، او یک دانشمند است که واقعیت مجازی برای درمان یک بیمار فلج مغزی استفاده کند. تجهیزات واقعیت مجازی واقعی از آزمایشگاه‌های تحقیقاتی VPL در فیلم استفاده شده بود و کارگردانی آن را Brett Leonard برعهده داشت و تأیید کرده بود که از شرکت‌هایی نظیر VPL الهام گرفته است.

### ۱۹۹۳ - شرکت سگا عینک واقعیت مجازی جدیدی را منتشر کرد

شرکت سگا هدست سگا وی آر را برای کنسول جدیدش سگا جنسیس در سال ۱۹۹۳ در نمایشگاه فروش قطعات الکترونیکی منتشر کرد. این عینک‌ها در نمونه‌های اولیه خود دارای ردیابی حرکات سر بودند، همچنین صدای استریو و صفحه‌ی نمایش ال سی دی در قسمت جلوی عینک قرار داشت. سگا در نظر داشت تا آن را با قیمتی حدود ۲۰۰ دلار عرضه کند که با احتساب نرخ تورم حدود ۳۲۲ دلار در سال ۲۰۱۵ می‌شود. با این حال دشواری‌های فنی توسعه موجب شد که این وسیله برای همیشه یک نمونه‌ی اولیه باقی بماند. با وجود اینکه ۴ بازی نیز برای این محصول ساخته شده بود؛ این یک شکست بزرگ برای سگا بود.

### ۱۹۹۵ - Nintendo Virtual Boy

کنسول Nintendo Virtual Boy (نام اصلی آن VR-۳۲ است) یک کنسول بازی سه بعدی بود که به دفعات نخستین کنسول قابل حملی معرفی شد که می‌تواند گرافیک سه بعدی را به درستی اجرا کند. این کنسول در ابتدا در ژاپن و شمال آمریکا با قیمت حدود ۱۸۰ دلار عرضه شد اما حتی با وجود کاهش قیمت یک شکست تجاری بود. عواملی که برای این شکست عنوان شده‌اند یکی وجود نقص رنگ در گرافیک (بازی‌ها قرمز و سیاه بودند) و باعث چشم درد می‌شدند. وجود یک نقص در قسمت پشتیبانی نرم‌افزاری و در آخر اینکه این کنسول طوری ساخته شده بود که نمی‌توانستید در وضعیت مناسبی از آن استفاده کنید. در نتیجه آن‌ها سال بعد تولید و فروش آن را متوقف کردند.

### ۱۹۹۹ - The Matrix

در سال ۱۹۹۹ فیلم The Matrix ساخته‌ی Wachowski Siblings در سالن‌های نمایش خوش درخشید. شخصیت‌های فیلم در یک دنیای کاملاً شبیه‌سازی شده زندگی می‌کردند. در حالی که تعداد زیادی از آن‌ها از اینکه در دنیای واقعی زنده نیستند غافل بودند. با اینکه چند فیلم تا پیش از آن تنها به طور سراسری واقعیت مجازی را به تصویر کشیده بودند مانند TRON در سال ۱۹۸۲ و مرد چمن زن در سال ۱۹۹۲. فیلم ماتریکس یک تأثیر عمده‌ی فرهنگی داشت و موضوع واقعیت شبیه‌سازی شده را به یک موضوع اصلی تبدیل کرد.

### واقعیت مجازی در قرن ۲۱

نیمه اول قرن بیست و یکم زمانی است که پیشرفت اصلی واقعیت مجازی در آن رخ داده است. توسعه‌ی واقعیت مجازی، فناوری‌های رایانه‌ای، مخصوصاً فناوری‌های کوچک و قدرتمند قابل حمل که کاهش مداوم قیمت‌ها باعث رشد فزاینده‌ی استفاده از آن‌ها شده است با سرعت زیادی ادامه دارد. ظهور گوشی‌های تلفن هوشمند با صفحات نمایش با کیفیت که از گرافیک سه بعدی هم پشتیبانی می‌کنند باعث تولید نسل جدید وسایل واقعیت مجازی با وزن سبک و کاربردی شده است.

# پیشنهاد ویژه



وست ورد (Westworld)

▶ سریال وست ورد را دیده‌اید؟ اگر نه همین حالا هرکاری دارید رها کنید و دنبال این سریال بروید. مطمئن باشید که بعد از دیدن وست ورد نگاهتان به دنیا عوض می‌شود. موضوع این سریال در نگاه اول مثل داستان‌های علمی تخیلی‌ای است که در آینده روایت می‌شود. عده‌ای دانشمند دور هم جمع شده‌اند و دنیایی خلق کرده‌اند با تعدادی ربات‌های انسان‌نما که هدفی جز جلب رضایت شما ندارند. این ربات‌ها آنقدر شبیه انسان‌های واقعی هستند که هر روز با تصور انجام کارهای عادی و رسیدن به اهدافشان از خواب بلند می‌شوند، در حالی که تنها برای یک هدف در این دنیا قرار گرفته‌اند و آخر هر روز تمام خاطراتشان پاک شده و از نو برای قرار گرفتن در داستانی دیگر برنامه‌ریزی می‌شوند. و البته که کم کم به همه چیز شک می‌کنند و تلاش می‌کنند از این چرخه بیرون بیایند. ولی این همه داستان وست ورد نیست. سوال‌هایی که با دیدن هر قسمت در ذهن ما شکل می‌گیرد و تصمیمات این دانشمندان در مورد اراده و سرنوشت ربات‌ها، به قدری عمیق است که تا مدت‌ها شما را درگیر کند. انگار که نویسندگان، تمام دغدغه‌های فلسفی ذهن بشر را با این سریال به چالش می‌کشند. راستی آنتونی هاپکینز هم در این سریال بازی می‌کند، چه دلیل دیگری برای دیدنش می‌خواهید؟





## زمان قرض گرفته شده (Borrowed Time)

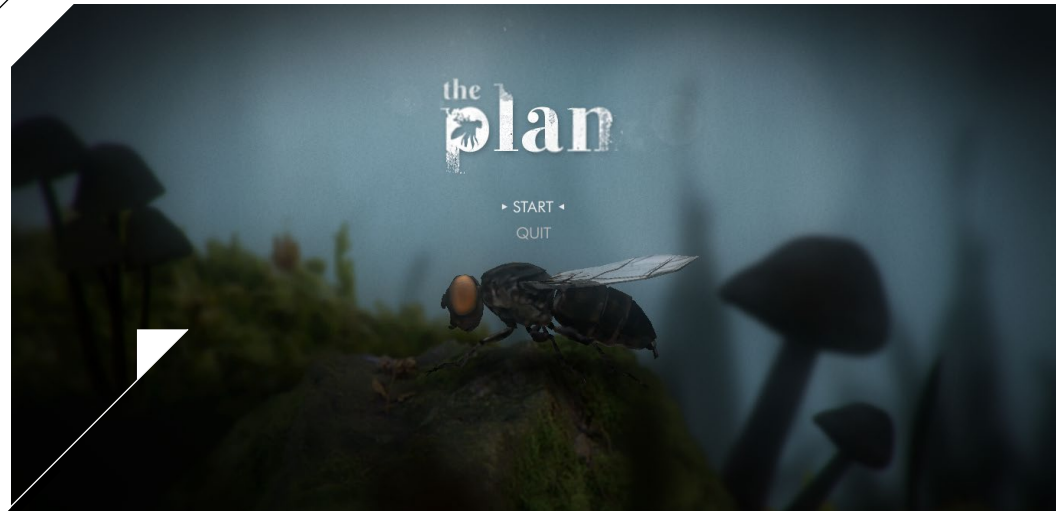
▶ در این قسمت برای پیشنهاد فیلم، رفتیم سراغ یک فیلم کوتاه. چرا؟ چون چیزی که باعث می‌شود یک فیلم به یادماندنی و جذاب شود، ربطی به زمان پخشش ندارد. فکر می‌کنید چقدر زمان لازم است تا فیلمی بتواند روی شما تاثیر بگذارد؟ این فیلم کوتاه ثابت می‌کند که تنها در ۷ دقیقه و در قالب انیمیشن هم می‌توان داستانی جدی و تاثیرگذار خلق کرد. نوشتن درباره این انیمیشن بدون اینکه داستانش لو برود مشکل است، فقط این را بگویم که بعد از دیدنش ممکن است حس کنید چیزی داخل چشمتان رفته است. سازندگان در این مورد گفته‌اند که هدف اصلی آن‌ها تجربه انتقال احساسات به مخاطب بود و باید بگویم که تمام جزئیات فیلم، از صدا و موسیقی تا ظاهر کاراکترها به این موضوع کمک می‌کنند. داستان اصلی در مورد ۲ کلانتر و دنیای غرب وحشی است، پس اگر فکر می‌کنید که حوصله‌تان موقع دیدن فیلم سر می‌رود اشتباه می‌کنید. گرافیک زیبا و موسیقی این انیمیشن هم از نکاتی است که ارزش دیدنش را چند برابر می‌کند. بین کارهایتان کمی وقت خالی ایجاد کنید و این انیمیشن را ببینید. مطمئن باشید که بعد از دیدنش، شما هم تجربه آن را به دوستانتان پیشنهاد می‌کنید.



## The writer will do something



▶ تا چه حد اهل بازی‌های داستان محور و متنی هستید؟ اگر فکر می‌کنید این بازی‌ها خسته کننده‌اند و بعد از خواندن یک جمله حوصله‌تان سر می‌رود، پس این بازی مناسب شما نیست. ولی اگر به دنبال تجربه‌ای جدید در بازی‌ها می‌گردید و دوست دارید برای مدتی کوتاه سرگرم شوید، این بازی را به شما پیشنهاد می‌کنم. بازی‌ای بدون ظاهر گرافیکی، صدا یا موسیقی و برد و باخت. ولی آنقدر جذاب که بتوان اسم بازی را روی آن گذاشت. مهم‌ترین نکته در مورد این بازی، داستان عجیبش است. شما در نقش یک نویسنده بازی‌های ویدیویی قرار گرفته‌اید و باید با بقیه اعضای گروه در مورد نحوه ادامه بازی تصمیم‌گیری کنید. چرا بازی‌ای که می‌سازید رضایت مخاطبین را جلب نکرده است؟ چرا تهیه‌کننده‌ها از کار شما راضی نیستند؟ مشکل بازی از داستان شماست یا کار بقیه؟ این‌ها تصمیماتی است که در طول بازی می‌توانید بگیرید. داستان بازی را دنبال کنید و ببینید که پا در کفش سازندگان بازی گذاشت چه حسی دارد و منتظر پایان غافلگیر کننده‌اش هم باشید. این بازی کوتاه را می‌توانید به طور رایگان از سایت خود سازندگان دریافت کنید.



## The Plan

ده دقیقه از زندگی یک مگس را تجربه کنید. بازی The Plan چند دقیقه‌ای از زندگی یک حشره را به ما نشان می‌دهد و شما در نقش یک مگس از زمین بلند می‌شوید به سمت آسمان پرواز می‌کنید. در این مسیر با سختی‌های مختلفی روبه‌رو خواهید شد که یک انسان به سختی آن‌ها را درک می‌کند. باد، سنگینی یک برگ درخت و یا تار عنکبوتی که ممکن است حکم مرگ را برای یک حشره داشته باشد. البته گذراندن این موانع در جایگاه خود پاداش خوبی را برای ما به همراه دارد. هر چه بیشتر صعود کنیم دنیای اطراف بزرگ‌تر و حشره کوچک و کوچک‌تر می‌شود. تصاویر و موسیقی زیبا پاداش این صعود برای بازیکن است. هر چه بیشتر از زمین دور می‌شویم حس آزادی و پیشرفت بیشتری می‌کنیم. زمانی که حشره‌ای که کنترلش می‌کنیم تقریباً ناپدید می‌شود، دنیایش نیز به اوج می‌رسد. اما نکته اصلی این بازی پایان آن است که لذت تجربه آن را به خود شما می‌سپاریم. جدا از تصاویر و موسیقی زیبا اگر به دنبال یک بازی کوچک دوست‌داشتنی و عمیق هستید حتماً The Plan را تجربه کنید.

Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation

نویسنده: Steve Swink استیو سوینک



## کتاب «حس بازی: راهنمای بازی‌ساز برای احساس مجازی»

«حس بازی» احساس را به عنوان زبانی پنهان در بازی‌سازی معنا سازی می‌کند. به طوری که آن را به صورت کامل بند بند نکرده است. این زبان را می‌توان با بلاک‌بندی موسیقی قیاس کرد - بدون وابستگی به ساز، استایل یا زمان‌بندی به خصوصی - این بلاک‌ها در اجرای موسیقی حضور خواهند داشت. نقش احساسات در یک بازی هم برای بازی‌ساز مانند همان بلاک‌ها در موسیقی است. فهمیدن این موضوع که بازی‌سازان چگونه احساسات را خلق و چگونه با استفاده از آن‌ها روی بازیکن اثر می‌گذارند تا حدی توسط افراد متخصص این زمینه درک شده است و احتمالاً در آینده به صورت یک روش یا زمینه مطالعه خاص بررسی خواهد شد. احساسی که یک بازی به ما می‌دهد نقش مستقیمی با موفقیت آن بازی دارد و این کتاب مفهوم احساس را به صورت مجموعه‌ای هدف دار از تئوری‌های موجود در یک قالب منسجم بیان کرده است. این کتاب فصل‌هایی مانند نقش صدا، شاخص‌های فرعی، اهمیت تشبیه و استعاره، مردم چگونه چیزها را درک می‌کنند و تاریخی مختصر بر احساس در بازی‌ها را در بر می‌گیرد.

STEVE SWINK  
**GAME FEEL**  
 A GAME DESIGNER'S GUIDE TO VIRTUAL SENSATION







## Adata HD 720



▲ هاردهای اکسترنال به دو دسته‌ی رومیزی و قابل حمل تقسیم می‌شوند که هر یک قابلیت‌های خود را دارند. هاردهای اکسترنال قابل حمل معمولاً کوچک بوده، به طوری که به راحتی در کف دست جا می‌شوند و تقریباً به لحاظ ساخت همان هارد دیسک معمولی هستند که با یک پوشش زیبا و یک کابل تبدیل ساتا به یو اس بی آماده‌ی استفاده شده‌اند. این هارد دیسک‌ها هم سبک هستند و هم از سرعت انتقال بالایی برخوردارند ولی باید در حفظ آن‌ها بسیار کوشا باشید چرا که اگر از دست شما به زمین بیفتند به احتمال زیاد بد سکتور می‌شوند و حتی در صورت سالم بودن هارد هم اطلاعات شما به کلی تخریب شده و قابل بازگردانی نخواهد بود. پس شرکت‌های سازنده‌ی هاردهای اکسترنال به فکر ساخت محصولات با افتادند که علاوه بر سبکی، قابل حمل بودن و سرعت بالا بتوانند در برابر عوامل محیطی مثل ضربه، فشار و حتی خیس شدن و در آب افتادن در امان باشند. یکی از این شرکت‌ها Adata است که با محصول جدید خود یعنی hd ۷۲۰ عرضه را بر رقبای خود تنگ کرد.

این هارد اکسترنال زیبا استاندارد نظامی ip ۶۸ آمریکا را کسب کرده است و دارای سیستم محافظت سه لایه است. جنس بدنه آن پلاستیک ضد ضربه‌ی سیلیکونی است و به همین دلیل توانایی دفع انواع ضربه‌ها به خود را دارد و تا ۱.۸ متر سقوط را نیز تحمل می‌کند. همچنین این هارد دیسک در برابر آب نیز مقاوم بوده و تا دو ساعت در عمق دو متری آسیبی متوجه این هارد نخواهد شد. به ویژگی‌های جذاب بالا می‌توانید ضد خش بودن، ضد گرد و غبار بودن و هم چنین حسگر shock g را هم اضافه کنید که امنیت اطلاعات شما را در حین جابجایی تضمین می‌کند. به این صورت که اگر در حین انتقال اطلاعات ضربه به این هارد وارد شد این حسگر فعال شده و به صورت خودکار انتقال داده‌ها را متوقف می‌کند و پس از برطرف شدن ضربه دوباره انتقال را از سر می‌گیرد تا چپش ذرات مغناطیسی روی دیسک دچار مشکل نشود. پس حتماً این محصول با این همه قابلیت‌ها ارزش خرید بالایی خواهد داشت و در جست‌وجوهای اینترنتی خود مشکلات خرابی

کمی را دیدم که کاربران گزارش داده بودند که تمامی آن‌ها با داشتن یک گارانتی معتبر حل شده بود و تنها عیب این دستگاه را می‌توان سختی بسته شدن درب پورت USB دستگاه نامید که آن هم قلق خودش را دارد و فقط کمی دردسر دارد. به طور کلی اگر نگویم بهترین باید بگوییم این هارد از بهترین هاردهای اکسترنال موجود در بازار است و سرعت انتقال داده‌ها با این هارد حدود ۱۲۰ مگابایت بر ثانیه خواهد بود که عدد خوبی است. همچنین این هارد دیسک در رنگ‌های زیبای مشکی، سبز فسفری و فیروزه‌ای و در ظرفیت‌های ۵۰۰ مگابایتی، یک ترابایتی و دو ترابایتی در دسترس قرار گرفته است.

# پازل

اتفاقی نو در راه است...

نشریه‌ای برای علاقه‌مندان به  
ویدیوگیم، سینما و فناوری

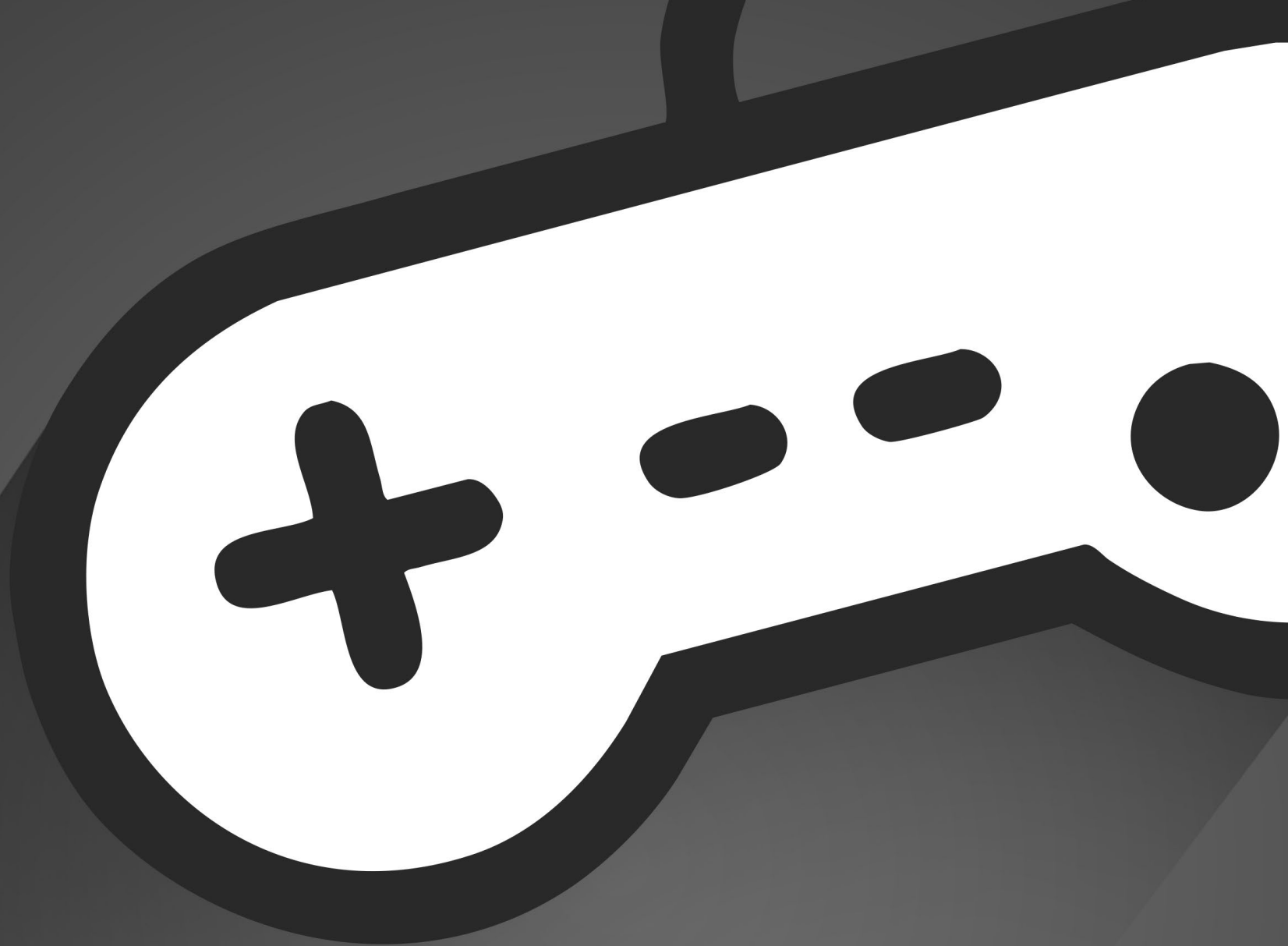


شما می‌توانید با اسکن کد، شماره دوم  
ماهانامه پازل را به صورت کاملاً رایگان دانلود کنید

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