

## ساخت ایران!

بررسی بازی خوش ساخت و جذاب  
موراندا

پرونده ویژه بازی  
Her Story



۶۰

صفحه | به همراه آگهی

## آشنایی با موتور BuildBox

## مکانیک های بازی های رومیزی +

بازی های رومیزی را می توان به روش های مختلفی از جمله تم، سبک، شرکت های سازنده و ... دسته بندی کرد. ولی دسته بندی آن ها بر اساس مکانیک به کار رفته در آن ها این امکان را به ما می دهد که علاوه بر آشنا شدن با بازی ها از دید طراحی و با نگاهی موشکافانه به آن ها نگاه کنیم. مکانیک بازی مجموعه ای از قوانین و روش های کنار هم چیده شده است که از طریق آن بازی شکل می گیرد. هر بازی خواه دیجیتال یا غیر دیجیتال حداقل از یک مکانیک استفاده می کند. در این بخش به معرفی مکانیک های به کار رفته در بازی های رومیزی و معرفی نمونه هایی از هر سبک می پردازیم.





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



ماهنامه اینترنتی آموزشی، اطلاع‌رسانی و فرهنگی بازنامه

سال دوم، شماره دوازدهم، بهمن ۹۵

صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی

سر دبیر: آرش فریدی

صفحه‌آرا: آرمان محمودی

تحریریه: ارکین زاهدی، میلاد رامهرمزی، امین نخعی، محمدامین

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

تمام حقوق مادی و معنوی نزد «بازنامه» 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 «بازنامه» به شمار نمی‌آید.

• «بازنامه» در ویرایش مطالب ارسالی آزاد است.

• هرگونه برداشت و نقل از مطالب درج شده در

«بازنامه» به هر شکل و تحت هر عنوانی، صرفاً با

اجازه کتبی از «بازنامه» امکان پذیر است.

برمکی، میثم جوکار، سعید زعفرانی، احسان موسوی،

امیرحسین کرمی، علی خانعلی‌لو، سید مجتبی محمودی،

مسعود آذرباد، علیرضا مرادی، حسین جوان‌رای، آرمن

احمدی، محسن صفری لنگرودی، فائزه خمیرانی، طناز

کمندی، دانیال عبدالهی و عاطفه بهسام

با تشکر از تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.

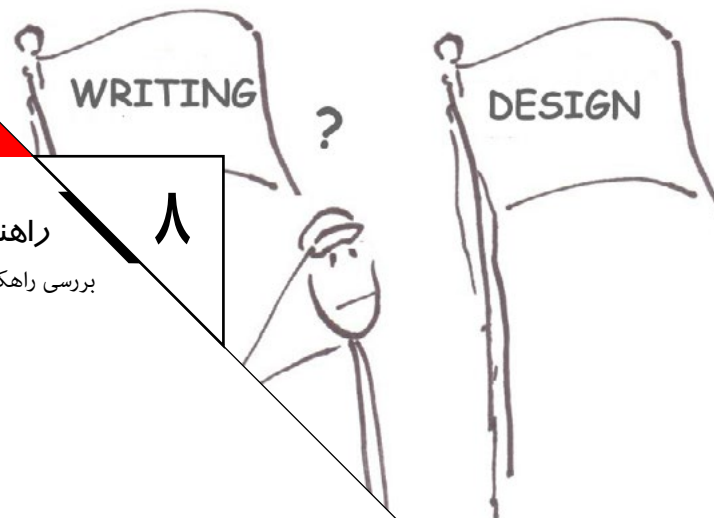
مسئول روابط عمومی: میلاد رامهرمزی

مسئول تبلیغات: امیرحسین کرمی

مدیر وبسایت: حسام پورغلامعلی

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

## فهرست



### راهنمای عملی برای نوشتن داستان بازی

بررسی راهکارهای اصولی نوشتن داستان مناسب

۸

## KICKSTARTER

۲۴

### توسعه‌ی مستقل بازی چیست؟

موشکافی توسعه و ساخت بازی‌های مستقل

### روایتی از یک داستان خیره‌کننده | پرونده بازی Her Story

نگاهی به یکی از بهترین بازی‌های مستقل

۳۴

Please.



## سر مقاله

سلامی گرم به شما همراهان بازی‌نامه

به لطف همراهی شما و تلاش تیم بازی‌نامه توانستیم شماره بهمن ماه نیز را به موقع در اختیارتان قرار دهیم.

از این شماره تلاش داریم که حجم مطالب آموزشی مجله را آرام آرام بالاتر ببریم و آموزش پایه‌های ساخت بازی‌های رومیزی را پوشش دهیم و از این شماره با مطالبی در رابطه با مکانیک‌های بازی‌های رومیزی را برای شما آماده خواهیم کرد.

برای بخش بازی ایرانی ممراندا ساخت استدیو Bit Byterz و در بخش پرونده بازی مستقل خارجی Her Story را مورد بررسی قرار دادیم.

امید است که این نشریه با همراهی شما عزیزان روز به روز پیشرفت کرده و بتواند خدمتی شایسته به صنعت بازی و بازی سازی کشورمان داشته باشد. مثل همیشه مشتاق شنیدن پیشنهاد، انتقاد و نظرات شما دوستان هستیم و تلاش داریم که با کمک شما بتوانیم این راه را ادامه دهیم.



آرش فریدی

## مکانیک‌های بازی‌های رومیزی | بردگیم

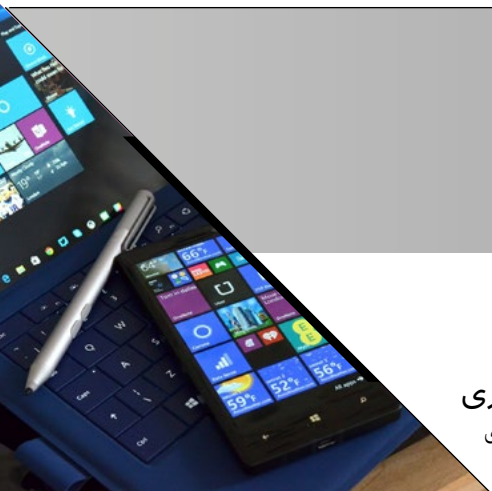
آشنایی و معرفی مکانیک بازی‌های رومیزی

۲۰



## سیاست‌های ویندوزی مایکروسافت | تکنولوژی ۵۴

بررسی قابلیت‌های مخصوص بازی  
ویندوز ۱۰



سیاست‌های ویندوزی مایکروسافت |  
تکنولوژی

۵۴

روای یک زندگی ایده‌آل |  
قسمت اول

۲۶

بازی‌های موبایل

۲۸

مستقلیزم

۳۰

عتیقه

۳۲

روایتی از یک داستان خیره‌کننده |  
پرونده بازی Her Story

۳۴

ساخت ایران | بررسی بازی جذاب و  
خوش ساخت ممراندا

۴۲

اتفاقی جدید در راه است!

۴۸

اخبار

۶

راهنمای عملی برای نوشتن داستان  
بازی

۸

شما به یک طراحی و یک برنامه نیاز  
دارید

۱۰

جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در هنر فلسفه

۱۴

آشنایی با موتور BuildBox

۱۸

مکانیک‌های بازی‌های رومیزی |  
بردگیم

۲۰

توسعه‌ی مستقل بازی چیست؟

۲۴

## PewDiePie توسط دیزنی مورد مواخذه قرار گرفت

به نظر می‌رسد که شرکت دیزنی در خصوص ویدئوهای منتشر شده توسط یوتیوبر معروف PewDiePie سخت‌گیری زیادی به خرج داده و نسبت به محتویات موجود در آن که شامل مجسمه‌های نازی و محتوای ضد یهودی بوده واکنش نشان داده است. در یکی از ویدئوهایی که PewDiePie در ۱۱ ژانویه منتشر کرده است، دنبال‌کنندگان خود را از طریق Fiverr تشویق به تایید کردن مطلبی تحت عنوان death to all Jews (مرگ بر همه یهودی‌ها) نموده است. در همین راستا شرکت دیزنی که مالکیت آثار این یوتیوبر را در اختیار خود گرفته به این مسئله واکنش نشان داده و آن را تندروی PewDiePie و یک حرکت نامناسب خوانده و نسبت به آن تذکرات لازم را ابلاغ کرده است. در سمت دیگر PewDiePie نسبت به این مسئله واکنش نشان داده و اعلام کرده که این مطلب یک شوخی بوده و او به هیچ وجه قصد حمایت از هیچ گروه یا فرقه‌ای را نداشته است. طبق گزارشات اعلام شده PewDiePie سال گذشته میلادی با جذب بیش از ۵۳ میلیون دنبال‌کننده در یوتیوب، به درآمدی بالغ بر ۱۵ میلیون دلار در سال دست یافته است.



## عنوان مستقل Little Nightmares رسماً معرفی شد

طراحی شده است؛ وجود داشته و هر کدام نقش خاص خود را در داستان بازی ایفا خواهند کرد. در همین حال دختر بچه داستان علاوه بر اینکه باید تلاش خود را به کار گیرد تا از این محیط بگریزد، باید از دست دشمنان موجود در بازی نیز گریخته و طی شش مرحله موجود در بازی که هر کدام پازل‌های خاصی را برای ایجاد چالش در مقابل بازیکن قرار می‌دهد، خود را به نقطه پایان بازی برساند. عنوان ترسناک و مستقل Little Nightmares در تاریخ ۲۸ام آوریل سال جاری برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های نسل هشتمی عرضه خواهد شد.

شرکت Bandai Namco با انتشار یک تریلر از عنوان ترسناک جدید خود پرده‌برداری کرد. پروسه ساخت این بازی مستقل که توسط Tarsier Studios در دست انجام است، از مدتی پیش کلید خورده و ظاهراً نام قبلی آن نیز Hunger بوده است. بازی جدید استدیو سوئدی Tarsier داستان فرار بزرگ یک دختر بچه با بارانی زرد رنگ است که قصد دارد از یک محیط شکم مانند فرار کند که طبق نمایشی که از گیم‌پلی ارائه شده دیدیم. به نظر می‌رسد علاوه بر این دختر بچه موجودات دیگری نیز در این فضا که شبیه به زندانی برای این موجودات



## جزئیات بروزرسانی زمستانی عنوان Battlefield 1 اعلام شد

آپدیت جدید زمستانه بازی محبوب Battlefield 1 که چند روز پیش منتشر شد و طبق گزارش‌ها حجم آن روی رایانه‌های شخصی ۱.۶ گیگابایت و روی کنسول‌ها ۴.۶ است. استدیو دایس سازنده بازی لیست تغییرات این نسخه را در دسترس عموم قرار داده است که از بین آن می‌توان به اضافه شدن نوارهای جدید که از عناوین بتلفیلد ۳ و ۴ بازگشته‌اند اشاره کرد. ماکسیم رتبه هر کلاس از بازیکنان از ۱۰ به ۵۰ افزایش یافته و به ازای گذراندن هر ۱۰ رتبه یک Battlepack دریافت خواهید کرد. سرورهای بازی بهبود پیدا کرده‌اند و قابلیت‌های جدیدی از جمله امکان کیک (kick) و بن (ban) کردن بازیکنان، اولویت‌بندی دسترسی آن‌ها و امکان رای دادن برای نقشه بعدی فراهم شده است. این بروزرسانی مهم علاوه بر ارتقا دادن و بهبود بخشیدن المان‌های مهم بازی مثل پاره‌ای از ایرادات گیم‌پلی و کنترل شخصیت بازی، تغییرات مثبت جدید دیگری را نیز در قسمت‌های مختلف از قبیل وسایل نقلیه، رابط کاربری، تنظیمات نقشه بازی، سلاح‌ها و اضافه شدن مودهای جدیدی به بخش چند نفره بازی که

مورد درخواست کاربران این بازی پرتفردار بوده‌اند؛ ایجاد نموده است. در سمت دیگر نیز تیم سازنده بازی پس از دریافت بازخوردهای فراوان از کاربران نسبت به تعادل بخشیدن بیشتر به تعدادی از سلاح‌ها و بخشی از قابلیت‌های کلاس‌های مختلف اقدام کرده‌اند که تجربه بازی در بخش چند نفره آن را لذت بخش‌تر می‌کند. چنانچه از بازیکنان پرو پا قرص این بازی هستید اقدام برای دریافت این بروزرسانی و بهره بردن از امکانات جدید افزوده شده به آن خالی از لطف نخواهد بود.

## فروش Resident Evil 7 طی دو هفته اخیر از مرز ۱.۲ میلیون دلار گذشت

شرکت کپ‌کام ناشر عنوان ترسناک Resident Evil 7 اعلام کرد که میزان فروش این بازی طی دو هفته اخیر از زمان انتشار آن از مرز ۱.۲ میلیون نسخه گذشته است و به نظر می‌رسد که انتظار شرکت کپ‌کام مبنی بر فروش ۳ میلیون نسخه ای این بازی چندان دور از انتظار نیست. این میزان از فروش برای آخرین نسخه سری رزیدنت ایول یک مقدار فوق‌العاده است که نشان از موفقیت سازندگان بازی در پیاده کردن یک رزیدنت ایول واقعی دارد. در سمت دیگر پیش‌بینی می‌شود فروش خوب این بازی به فروش نسخه بعدی از سری فیلم‌های رزیدنت ایول تحت عنوان Resident Evil: The Final Chapter که سال جاری میلادی عرضه خواهد شد نیز کمک شایانی خواهد کرد. Resident Evil 7 در تاریخ ۲۴م ژانویه سال جاری برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های نسل هشتمی عرضه شد. لازم به ذکر است نسخه PS4 بازی از PlayStation VR پشتیبانی کرده و قابلیت cross-buy برای کاربران ویندوز ۱۰ رایانه شخصی و کنسول Xbox One وجود دارد.



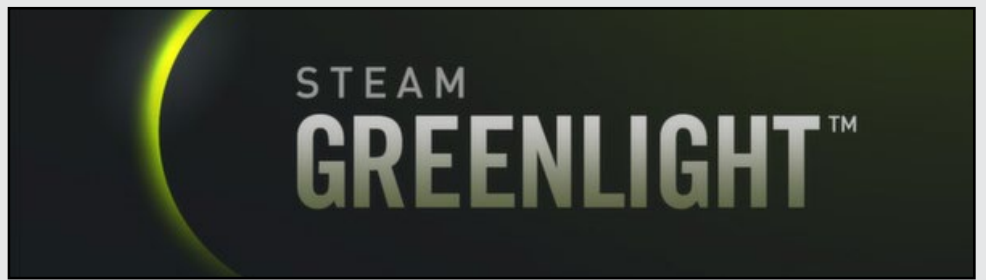
## بازی‌های رایگان این ماه شبکه Xbox Live مشخص شدند

به نظر می‌رسد شرکت مایکروسافت قصد میزبانی یک آخر هفته پر از هیجان بازی‌های مالتی پلیر را به صورت رایگان دارد، چرا که طبق گزارشات اعلام شده عناوین محبوب Rocket League و NBA ۲K۱۷ برای مدت محدودی در سرویس Xbox Live رایگان شده‌اند. شما می‌توانید این دو بازی را به صورت رایگان دریافت کرده و از تاریخ ۱۶ لغایت ۱۹ فوریه نسبت به تجربه آن‌ها اقدام کنید.

لازم به ذکر است که عناوین فوق به ترتیب ۲۵ و ۲۰ درصد در استور مایکروسافت نیز تخفیف خورده و بنابراین دارندگان کنسول‌های Xbox ۳۶۰ و Xbox One می‌توانند بدون داشتن اعتبار Xbox Live Gold این بازی‌ها را دریافت کرده و با دوستان خود در بخش چند نفره آن‌ها به بازی و رقابت بپردازند. شرکت مایکروسافت اعلام کرده که اهداف جذابی برای مشتریان کنسول‌های خود دارد و در آینده نزدیک از چندین غافل‌گیری دیگر در راستای افزایش رضایت مشتریان خود پرده برداری خواهد کرد.

## الکترونیک آرتز سرویس Origin Access را ۷ روز به صورت رایگان در اختیار عموم قرار خواهد داد

اگر برنامه‌ریزی کرده بودید که سری به سرویس Origin Access شرکت الکترونیک آرتز زده و آن را برای یک بار هم که شده امتحان کنید؛ به نظر می‌رسد اکنون فرصت خوبی است چرا که این شرکت اعلام کرده که سرویس مذکور به مدت یک هفته به صورت رایگان در اختیار بازی‌بازها قرار خواهد گرفت. بنابراین علاقه‌مندان می‌توانند همین الان در این سرویس عضو شده و بدون پرداخت هیچ گونه مبلغی از بازی‌های موجود در این شبکه لذت ببرند. اغلب عناوین مطرح شرکت الکترونیک آرتز طی این یک هفته در دسترس خواهند بود از جمله Star Wars Battlefront، Unravel، Mirror's Edge Catalyst، FIFA Premium Edition، Battlefield ۳ و Battlefield ۴. بسیاری عناوین محبوب دیگر این شرکت، پس بنابراین چنان چه مایل هستید که این بازی‌ها را برای یک هفته به صورت رایگان تجربه کنید معطل نکرده و هر چه سریع‌تر در سرویس Origin Access ثبت نام کرده و از خدمات آن استفاده کنید.



## شرکت ولو از جایگزینی سرویس Steam Greenlight با سرویس جدید دیگری خبر داد

است، اما انحرافی صورت گرفته و اشکالات جدی در این زمینه وجود دارد که ما را بر آن داشت که شرایط استفاده از این سرویس برای توسعه‌دهندگانی که می‌خواهند بازی خود را روی استیم قرار دهند؛ تغییر دهیم. با این اوصاف توسعه‌دهندگانی که محصول آن‌ها به هر دلیلی در سرویس Steam Greenlight قرار نگرفته برای استفاده از خدمات این سرویس جدید دعوت شده و باید توسط یک اپلیکیشن که توسط استیم ارائه می‌شود نسبت به قرار دادن بازی خود در سرویس جدید Steam Direct اقدام کنند. طبق اعلام شرکت ولو، این کار با هدف ارائه عناوین با کیفیت مستقل از تولیدکنندگان کوچک صورت گرفته و مبلغ حدودی جهت استفاده از این خدمات برای توسعه‌دهندگان بین ۱۰۰ تا ۵۰۰۰ دلار پیش‌بینی شده است.

شرکت ولو اعلام کرد که قصد دارد سرویس Steam Greenlight را با یک سرویس انعطاف پذیرتر به نام Steam Direct جایگزین کند. این شرکت طی خبری که در استیم منتشر کرده اعلام کرده که این سرویس جدید بهار سال جاری ارائه خواهد شد، اما تا دو هفته قبل از عرضه این سرویس جدید اجازه اضافه شدن عناوین جدید به Steam Greenlight را خواهد داد.

در همین راستا سخنگوی این شرکت ابراز داشت: ما در شرکت ولو، قصد داشتیم با ایجاد سرویس Steam Greenlight فرصت‌های جدیدی را در اختیار تولیدکنندگان محتوا در سرتاسر دنیا قرار دهیم، این هدف ما تا حدودی طی سالیان اخیر برآورده شده



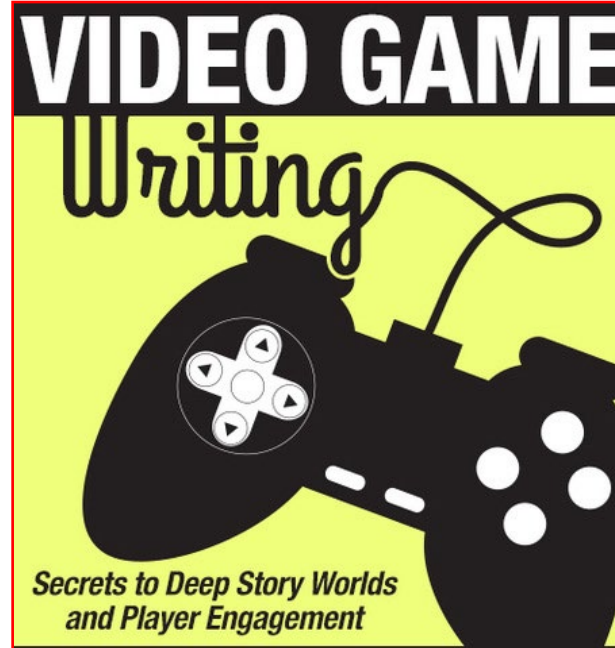
## شرکت مایکروسافت از کنفرانس خود در E3 می‌گوید

و یک پردازنده گرافیکی با قدرت پردازش ۶ ترافلاپس بهره می‌برد که همین مسئله به تنهایی قدرت این کنسول را ۴.۵ برابر فراتر از سخت افزار به کار رفته در مدل Xbox One می‌نماید. اعضای شرکت مذکور همچنین اعلام کردند که پروژه اسکورپیو از رزولوشن ۴k واقعی پشتیبانی کرده و همچنین لذت تجربه واقعیت مجازی به معنای واقعی کلمه روی عناوینی که آن را ارائه می‌کنند را ارائه خواهد کرد که مزیت کمی نیست. تمام بازی‌هایی که روی کنسول Xbox One ارائه شده یا می‌شوند قابلیت اجرا روی اسکورپیو را نیز خواهند داشت اما برای اینکه بتوانید بهترین استفاده را از کنسول خود ببرید باید روی یک تلویزیون با وضوح تصویر ۴k از آن استفاده کنید. در کنار اینها اعلام شده که اسکورپیو برخلاف Pro PS۴ از ۴K Blue-ray نیز پشتیبانی خواهد کرد. قطعا اطلاعات بیشتر و کامل‌تری در این خصوص طی کنفرانس مایکروسافت در E3 امسال اعلام خواهد شد.

شرکت مایکروسافت طی یک توئیٹ از تاریخ دقیق برگزاری کنفرانس خبری خود در نمایشگاه E3 پرده برداشت و اعلام کرد که برای برگزاری کنفرانس در روز یکشنبه یازدهم ژوئن سال ۲۰۱۷ برنامه ریزی کرده است.

همچنین اعضای تیم مایکروسافت اعلام کردند که علاوه بر این کنفرانس مراسم دیگری را نیز برای جشن گرفتن با هواداران خود تدارک دیده‌اند که جزئیات بیشتر آن طی روزهای آتی مشخص خواهد شد. اما با توجه به معرفی پروژه اسکورپیو توسط مایکروسافت، انتظار می‌رود که طی این کنفرانس خبری اطلاعات بیشتری از این کنسول جدید مایکروسافت اعلام شود و در واقع تمرکز اصلی تیم مایکروسافت روی پروژه اسکورپیو باشد.

همان‌طور که می‌دانید، فیل اسپنسر مدیر سرگرمی‌های مایکروسافت طی کنفرانس این شرکت در E3 سال گذشته، از دو کنسول جدید Xbox One S و اسکورپیو (Scorpio) پرده برداشت و اعلام کرد که پروژه اسکورپیو قرار است قوی‌ترین کنسول ساخته شده تا این تاریخ باشد. طبق اطلاعات اعلام شده توسط مایکروسافت، این کنسول قدرتمند از یک پردازنده مرکزی هشت هسته‌ای



فائزه خمیرانی

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

# راهنمای عملی برای نوشتن داستان بازی

نقش‌آفرینی، جزئیات داستان بر پیشرفت بازی اثر زیادی دارد، یا در بازی‌های داستان محور، چالش‌های بازی بر اساس خط داستان طراحی می‌شود (آزاد کردن زندانی، کشتن یک نگهبان، رساندن یک پیام و...)

## کاراکترها

در طول نوشتن جزئیات داستان، لازم است که لیست کاملی از همه کاراکترهایی که نیاز دارید، تهیه کنید. چه شخصیت و ویژگی‌هایی دارند؟ چه نقشی در روایت داستان یا گیم‌پلی ایفا می‌کنند؟ بازیکن با کدام یک از آن‌ها می‌تواند تعامل کند؟ چه وظیفه‌ای دارند (گول‌ها، فروشنده‌ها، کسانی که ماموریت‌های جانبی می‌دهند یا مسئول آموزش هستند؟)

طراحان هنری، باید مدل کاراکترها و انیمیشن‌ها را آماده

خیلی کمی دارند. مثل Ico, Shadow of Colossus, Ico, Flashback و... ولی حتی این بازی‌ها هم به گونه‌ای نوشته شده‌اند تا با تغییر احساسات، تغییر لحن و اتفاق‌های معنی‌دار، تأثیر بیشتری بر احساسات ما بگذارند.

## قبل از شروع نوشتن

قبل از شروع، تعدادی از مهم‌ترین وظایف و اهداف نویسنده بازی را بررسی می‌کنیم. در اوایل کار معمولاً تعداد ایده‌هایی که به ذهن نویسنده می‌رسد، به قدری زیاد است که ممکن است در آن‌ها غرق شود، ولی باید با در نظر داشتن این نکات، به کنترل این مساله کمک کرد.

## خلاصه دقیقی از نحوه روایت داستان

در مرحله پیش تولید، تیم طراحی باید مستقیماً با نویسنده همکاری کند تا خلاصه‌ای از داستان اولیه را تهیه کنند. در حد ۱ تا ۴ صفحه. این قطعه کوتاه، احتمالاً تنها سندی از داستان بازی است که همه تیم آن را می‌خوانند، پس باید واضح و جذاب باشد. این کار را به دقت انجام دهید و تا جایی که امکان دارد هرچه زودتر به توافق مشتری برسائید. رضایت و همراهی مشتری در هر مرحله از کار اهمیت زیادی دارد در غیر این صورت می‌تواند مشکلات زیادی برای شما ایجاد کند.

## مرحله‌ها و مکان‌های اصلی

در دنیای بازی‌های ویدیویی، مکان داستان، معمولاً مهم‌تر از کاراکترها است. اگر نویسنده، طراحان بازی و طراحان هنری همه با هم در مورد محیط بازی تصمیم بگیرند، می‌توانند بازی کامل‌تری خلق کنند.

## داستان کامل و دقیق:

وقتی نحوه روایت داستان مشخص شد، باید سند دقیقی از خود داستان بازی با جزئیات مربوط به توصیف فضای هر صحنه از بازی و اهداف گیم‌پلی، آماده شود. میزان جزئیات این سند، بستگی به مقدار تأثیر داستان، در طراحی بازی دارد. برای مثال در بازی‌های

در صنعت بازی‌سازی، نویسنده‌های بازی‌های ویدیویی، معمولاً دست‌کم گرفته می‌شوند. حتی در بهترین شرایط هم معمولاً نقش کسی را دارند که باید تکه‌های مختلف گیم‌پلی را با بخش‌هایی از دیالوگ به هم بچسبانند. معمولاً در صنعت بازی‌ها، نویسنده‌ها را فقط مسئول نوشتن دیالوگ‌ها می‌دانند در حالی که اینطور نیست. نویسنده‌ها می‌توانند به طراحان بازی کمک کنند تا تجربه‌ای تأثیرگذار خلق کنند. چه با حضور کاراکترها و دیالوگ‌های مختلف، یا بدون وجود آن‌ها. نویسنده‌ها می‌توانند بازی را از نقطه‌ای جذاب شروع کنند، چند لحظه‌ای اوج احساسی خلق کنند و در جایی جذاب‌تر بازی را تمام کنند. البته همه بازی‌ها، به این منحنی داستانی نیاز ندارند ولی این روش در بسیاری از بازی‌های معروف استفاده شده است.

تهیه‌کننده‌های بازی‌ها، معمولاً برای نویسنده‌ها هزینه‌ای نمی‌کنند و از طراحان می‌خواهند که به جای آن‌ها کار کنند. و البته برای این مساله دلیلی هم وجود دارد. یک بازی با گیم‌پلی معمولی ولی داستان بد، می‌تواند فروش متوسطی داشته باشد. ولی یک داستان عالی با گیم‌پلی معمولی، شانس چندانی در بازار ندارد. اینجا قانون طلایی این است که گیم‌پلی همیشه در اولویت قرار می‌گیرد. با این وجود اگر روایت داستان، نقش اساسی‌ای در بازی شما ایفا می‌کند، خیلی مهم است که به اندازه سایر عناصر طراحی، برایش وقت بگذارید نه به عنوان یک بخش جانبی. اگر تصمیم گرفتید که یک بازی داستان‌محور بسازید، راه‌هایی وجود دارد تا نقش داستان را در پروسه ساخت بازی پررنگ‌تر کنید.

اولین و مهم‌ترین قدم این است: با نویسنده به عنوان یک طراح برخورد کنید و در همه مراحل طراحی و ساخت، او را همراه تیم کنید. حتی اگر اطلاعاتی در مورد نکات فنی و ساخت بازی هم نداشته باشد، باز هم می‌تواند به هماهنگی گیم‌پلی و داستان کمک کند. در حقیقت نوشتن، فقط مربوط به استفاده از کلمات نیست، بلکه در خلق حس و حال بازی، انگیزه‌ها و سرعت داستان هم تأثیرگذار است. یعنی چه کاری را چرا و چه زمانی انجام می‌دهیم. خیلی از بازی‌های داستان محور مورد علاقه من، دیالوگ





کنند و نیاز به لیست کامل و دقیقی از همه کاراکترها دارند. اگر بعد از این که نیمی از کار انجام شده، تازه ۱۵ کاراکتر جدید به داستان اضافه کنید، حتما از آن‌ها کنک می‌خورید! این لیست همچنین به شما کمک می‌کند تا میزان دیالوگ‌های مورد نیاز برای نوشتن را هم مشخص کنید.

### در طول نوشتن

بعد از اینکه ساختار کلی بازی مشخص، و کار تولید آغاز شد، پروسه اصلی نوشتن هم شروع می‌شود. نویسنده‌ها عاشق نوشتن هستند و ممکن است یک سند ۱۰۰ صفحه‌ای برای شما بیاورند! برای این که این اتفاق نیفتد و انرژی نویسنده هدر نرود، سعی کنید مدام با کار او در ارتباط باشید. هر چیزی را پیش از نوشتن و در حین نوشتن کنترل کنید و محدودیت‌های منطقی، با توجه به نیاز بازی برایش تعیین کنید.

طرح اولیه

در مراحل اولیه تولید، لازم است که نویسنده، طرح اولیه‌ای ارائه دهد تا براساس آن کار طراحی شکل بگیرد. نویسنده و طراح مراحل در این قسمت، با هم کار می‌کنند تا یک طرح اولیه و کلی از دنیای بازی خلق کنند.

### داستان دقیق‌تر و توافق بر داستان

با کسی که بازی را به شما سفارش داده، جدی برخورد کنید. لازم است که از همان اول داستان بازی را به او بدهید و بخواهید نظرش را به شما بدهد. هرچه دیرتر سر داستان به توافق برسید، روند تولید بازی هم کندتر پیش می‌رود. یکی از مزایای استخدام یک نویسنده حرفه‌ای این است که می‌توانند خودشان را با تغییرات طراحی و مراحل در طول بازی، تطبیق دهند و سریع خط داستانی یا دیالوگ جدیدی بنویسند.

### در طول تولید بازی

معمولا وقتی تولید بازی به اواسط خود می‌رسد، همه فکر می‌کنند که نویسنده‌ها دیگر کاری ندارند و می‌توانند از تیم کنار گذاشته شوند. اشتباه نکنید. هنوز کارهایی باقی مانده که نویسنده می‌تواند در آن‌ها به شما کمک کند.

### انتخاب بازیگرها

اگر برای ضبط صدای کاراکترها، نیاز دارید تا افرادی را استخدام کنید، نویسنده بهتر از هر کسی می‌تواند در این مورد تصمیم‌گیری کند. ولی این کار را با دقت انجام دهید. صدای پیشگان قوی معمولا برنامه کاری فشرده‌ای دارند، پس قبل از اینکه جلسات ضبط صدا را شروع کنید، مطمئن شوید که دیالوگ‌ها کاملا آماده‌اند و صدای مناسبی را برای هر کاراکتر انتخاب کرده‌اید.

### سناریوی نهایی

هر چقدر هم که تصور سخت باشد، در جایی از کار لازم است که نویسنده دست از تغییر دادن دیالوگ‌ها بردارد و نسخه نهایی داستان را تحویل دهد. البته شاید لازم باشد که نویسنده در طول کار بخش‌هایی از داستان را خلاصه‌تر کند، چون از همه این‌ها گذشته، سناریوی بازی با داستان



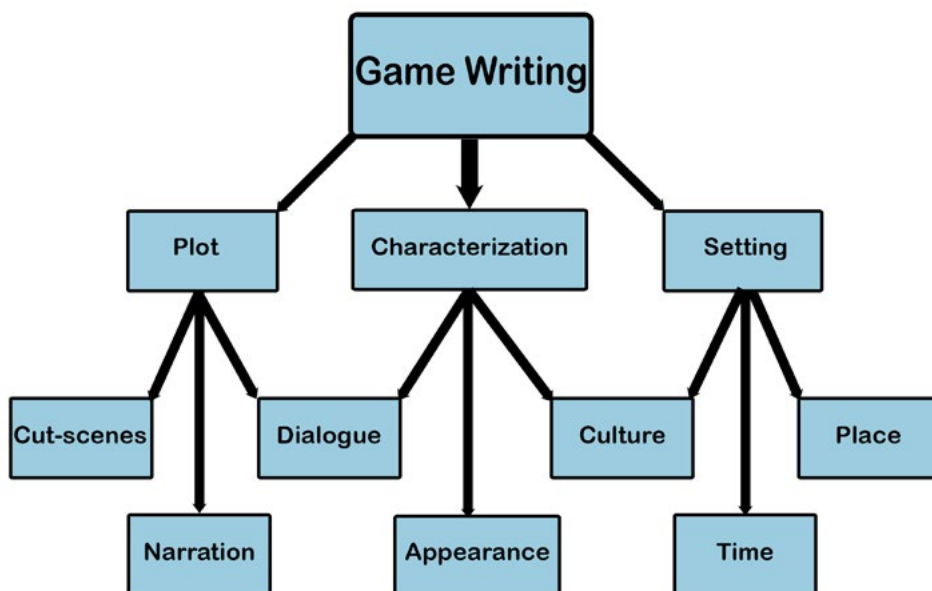
توجه به لحن و شخصیت آن کاراکتر، چه دیالوگی برایش از همه بهتر است. بعد از اینکه بازی به مرحله آلفا رسید، نوبت کنترل و بازرسی است. شاید برای نویسنده بازی پیدا کردن نقاط ضعف و دیدن داستان از بیرون سخت باشد، به همین علت مهم است که همه افراد گروه و تسترها به بازبینی داستان و دیالوگ‌ها توجه کنند. بخش دیگری هم که نویسنده باید به آن توجه کند، نوشته‌های دیگری است که در بازی نمایش داده می‌شود. آموزش بازی، منوها و اطلاعات جانبی که در بازی وجود دارد، این بخش گرچه به اهمیت داستان اصلی نیست، ولی بهتر است زیر نظر نویسنده اصلی انجام شود تا با کل بازی یکپارچه شود. و بعد از این مرحله کار نویسنده تمام شده و کار تولید بازی به انتهای خود نزدیک می‌شود. حالا می‌توانید همه یک نفس راحت بکشید، تخته وایت‌برد را پاک کنید و همه این مراحل را از اول برای یک بازی دیگر شروع کنید.

معمولی تفاوت دارد و اگر باعث شود که حوصله بازیکن سر برود، باید تا جایی که امکان دارد آن را خلاصه کرد. حذف کردن مطالب غیر ضروری که آسیبی به مفهوم کلی داستان وارد نکند، باعث سبک‌تر شدن کار سایر افراد تیم تولید هم می‌شود.

### جلسات ضبط صدا

نویسنده‌های خوب باید توانایی این را داشته باشند که بلافاصله و در هر زمان بتوانند دیالوگ‌هایشان را تغییر دهند. دقت کنید که نویسنده‌ها حتما در جلسات ضبط صدا حضور داشته باشند، وقتی که دیالوگ نوشته شده برای یک کاراکتر، اولین بار با صدای بلند شنیده می‌شود، ممکن است نیاز به تغییر داشته باشد. ولی خیلی وسواس نداشته باشید، اگر تعداد این تغییرات بیش از حد زیاد شود، حوصله همه سر می‌رود. به این توجه کنید که با

## Elements of Game Writing





## شما به یک طراحی و یک برنامه نیاز دارید

دونالد می

ترجمه: آرژ فریدی

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

برنامه ساخت بازی شما هم باید به همین میزان دقیق باشد. اهداف بلند مدت شما در واقع به صورت مستقیم تا زمان اتمام ساخت بازی قابل اندازه گیری نیستند. اهداف کوتاه مدت شما نیز باید کاملاً دقیق باشند که بتوان وظایف و نحوه اجرای آن را درست و واقع گرایانه تعریف کرد.

### تنظیم کردن برنامه

برنامه‌ها همیشه در حال تغییر هستند. برنامه شما وقتی با پروسه واقعی ساخت بازی روبه‌رو می‌شوید تغییر خواهد کرد. مسائلی به وجود خواهد آمد که شما آن‌ها را پیش‌بینی نکرده‌اید و ممکن در حین ساخت بازی ایده‌هایی جدیدی به ذهن شما برسد. تنظیم کردن برنامه به این معنا نیست که ریز و درشت مسائل پروژه را جمع آوری و پیش‌بینی کنید. در واقع برنامه یک نقشه راه عمومی برای موفقیت است. شما ممکن است در طول پروژه بارها به بیراهه روید ولی تا زمانی که هدف طولانی مدت خود را شاخص اصلی قرار دهید، راه خود را پیدا خواهید کرد.

از یک ایده خوب به یک بازی خوب خواهد رساند. برنامه می‌تواند به قسمت‌های مختلفی مثل اهداف کوتاه، طولانی مدت و وظایف تقسیم شود. اهداف طولانی مدت را می‌توان به دو دسته عمومی و خاص تقسیم کرد و اهداف کوتاه مدت به صورت کاملاً مشخص و قابل اندازه‌گیری تقسیم‌بندی می‌شوند که با تکمیل اهداف کوتاه مدت، اهداف طولانی مدت نیز کامل می‌شوند. و وظایف نیز باید به صورت مشخص و در هدف کامل کردن اهداف کوتاه مدت طرح شوند. کارهای روزانه شما می‌تواند به انجام وظیفه مختلف تقسیم شود. **تکمیل وظایف منجر به کامل شدن اهداف کوتاه مدت، و تکمیل اهداف کوتاه مدت منجر به کامل شدن اهداف بلند مدت می‌شوند.**

برای مثال اگر شما بخواهید ۲۰ پوند وزن کم کنید، هدف کوتاه مدت شما به صورت ورزش روزانه به طور منظم و در زمان ۳ ماه خواهد بود با فرض اینکه شما روزی ۱۸۰۰ کالری بسوزانید و وظایف روزانه شما همان روش سوزاندن ۱۸۰۰ کالری در روز (نحوه غذا خوردن، ورزش کردن و غیره) است.

تا به حال پیش آمده که روی یک ایده فوق‌العاده کار کنید ولی چیزی برای عرضه آن نداشته باشید؟ آیا در این مرحله متوقف شده‌اید که ایده خود را پیاده‌سازی کنید؟ اگر چنین است این مقاله برای شما نوشته شده است.

در این مقاله من درمورد برنامه‌ریزی، طراحی بازی و طراحی فنی صحبت خواهم کرد و اهمیت برنامه‌ریزی و طراحی را پوشش خواهم داد و همچنین چند ابزار و نکته خوب را برای برنامه‌ریزی و طراحی موفق بازی بعدی شما معرفی خواهم کرد.

### چرا من به یک برنامه نیاز دارم؟

برنامه به معنای «طرح پیشنهادی دقیق برای انجام و موفقیت یک کار یا پروژه» است. طرح پیشنهادی «یک برنامه یا پیشنهاد، مخصوصاً به صورت رسمی و کتبی است که مورد بررسی و بحث دیگران قرار می‌گیرد» است.

برنامه به شما کمک می‌کند که اهدافتان را به آسانی رو کاغذ بیاورید و این راهی است که شما را



## Jennifer Eden:

Jennifer Eden is the main character's fiancé. The main character starts his quest in search for Jennifer fearing that her life may be in danger. In their relationship, Jennifer acts as the perfect counterbalance to the main character's personality. She is incredibly independent and in the end does not need rescuing as the main character finds her doing perfectly fine in the Boston Common.

### *Characteristics:*

- Left to help people for the thrill / Thrill-seeker
- Origin: Washington State
- Age: Mid Twenties
- Race: White
- Quick thinker
- Art student
- Deep concern for others
- Light hearted facade / "Relax"
- Casual speaker / laid-back attitude
- Upbeat / Spunky
- Sarcastic undertone



## جدول زمانبندی - انتقال دادن روزها به برنامه خود

از نظر من جدول زمانبندی فقط از قرار دادن روزها به برنامه به وجود می‌آید. برای مثال شما تا ۱۵ اکتبر باید X مقدار از کارهایتان را در راستای اتمام بازی در ۳۱ دسامبر، انجام داده باشید، این یک جدول زمانبندی است. جدول زمانبندی بسته به برنامه شما می‌تواند متغیر باشد. بعضی از کارها بیشتر از زمان در نظر گرفته شده طول می‌کشند (و این اتفاقی طبیعی در بازی‌سازی است). اما قرار دادن روزهای واقعی برای انجام کارها چشم‌انداز واقعی‌تری از برنامه به ما می‌دهد. (و این درحالی است که ما همیشه از تعهد به ددلاین‌ها فرار می‌کنیم.) یک روش راحت برای پیگیری جدول زمانبندی استفاده از ابزارهایی مثل Google Calendar یا iCalendar است. برای پروژه‌های بزرگ‌تر با منابع بیشتر هم می‌توانید از ابزاری مثل Microsoft Project یا Projectlibre استفاده کنید.

## چشم‌انداز کارها

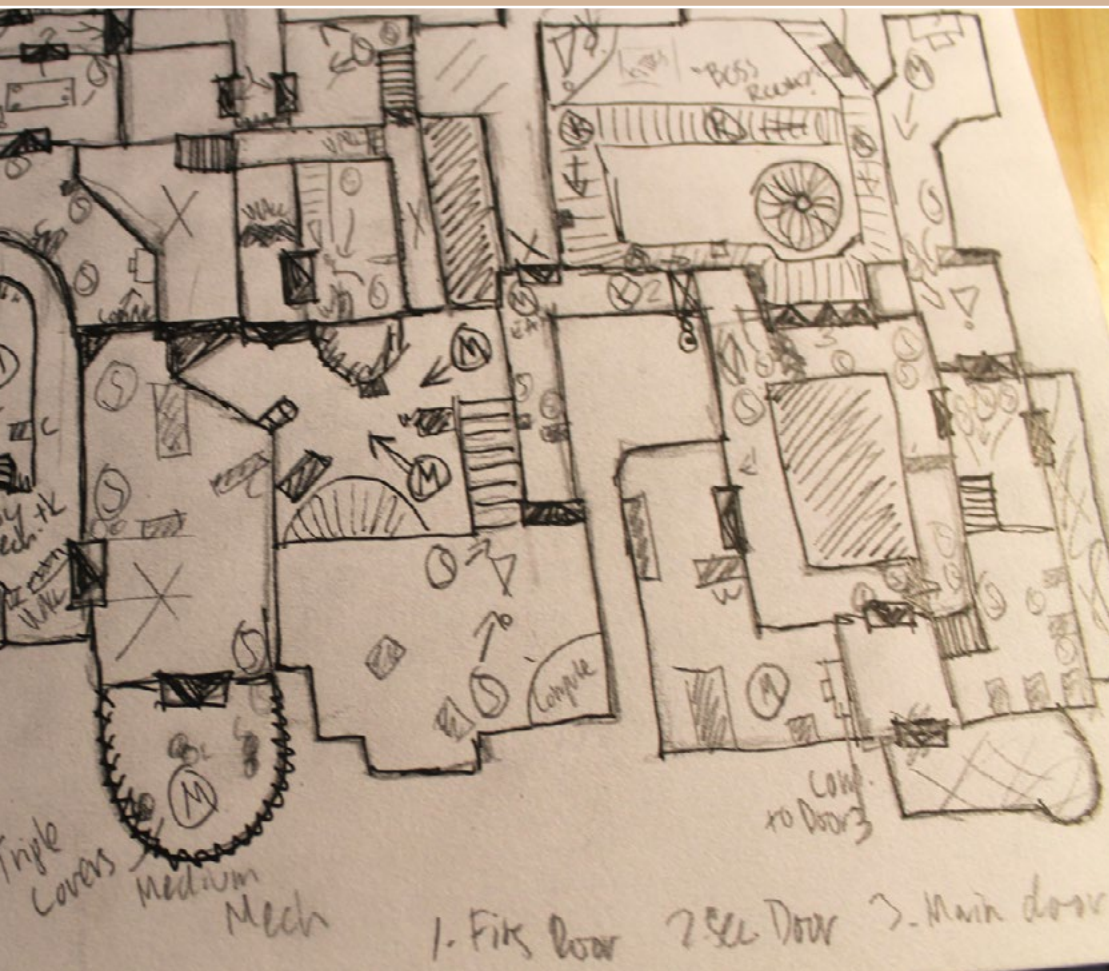
یکی از کمک‌هایی که داشتن برنامه به شما می‌کند، روبه‌رو شدن با واقعیت ایده‌تان است. اگر طراحی شما از ۱۰۰ قسمت تشکیل شده باشد اما شما فقط توانایی ساخت یک قسمت در هفته را داشته باشید، پس با داشتن برنامه شما می‌فهمید که ساخت این بازی به اندازه ۱۰۰ هفته زمانبر است. اگر همان اوایل متوجه شدید که طبق برنامه ساخت بازی شما دو سال یا کمی بیشتر طول می‌کشد باید بازبینی واقع‌گرایانه‌تری به برنامه خود داشته باشید.

## برآورد کردن واقع‌بینانه

تخمین اینکه یک کار چقدر زمان می‌برد مشکل است. بهترین تکنیکی که من پیدا کرده‌ام این است که کارها را به کارهای کوچک‌تری تقسیم کنیم و این کار را تا زمانی ادامه دهیم که بشود هر وظیفه‌های کوچک را طی چند ساعت یا یک روز انجام دهیم. اگر شما می‌خواهید زمانبری واقعی یک کار که پنج ساعت فکر می‌کنید وقت می‌برد را حساب کنید، باید آن را در ۱.۵ ضرب کنید و زمان انجام آن را ۷.۵ ساعت تخمین بزنید. برای همه وظایف و کارهای کوچک «زمان اضافی» را در نظر بگیرید. هرچه کاری را بیشتر به کارهای کوچک‌تر بشکنید، زمان انجام آن را بهتر تخمین خواهید زد. هنگامی که کار می‌کنید حواستان به نحوه گذشتن زمانتان باشد. شما با گزارش گرفتن از زمان‌هایی که برای کارهای مختلف سپری کرده‌اید، می‌توانید تخمین بهتری از زمان انجام کارهایتان، نحوه عملکرد شخصی خود داشته باشید و برنامه خود را بر اساس آن بهتر کنید. ابزاری مانند My Hours می‌تواند به پیگیری نحوه سپری شدن زمان شما کمک کند.

## از وقت تلف کردن دست بکشید

زمان مهم‌ترین منبع (البته محدود) شماست. هر



می‌نویسید به این معنی است که نوشته‌های شما هرگز یادتان نخواهد رفت. (و اگر آن‌ها را ننویسید حتماً مقداری از ایده‌ها را فراموش خواهید کرد.) برای یک GDD مناسب شما نیاز دارید شمای اولیه کاراکترها و مراحل را بکشید پیشینه، بیوگرافی و تمام این قبیل اطلاعات آن‌ها را بنویسید. شما واقعاً نیاز دارید اطلاعات بسیار زیادی گردآوری کنید تا بتوانید بازی خود را بسازید زیرا وظیفه شما برای طراحی GDD برای این است مسیر مشخصی را نه تنها برای خود بلکه برای تمام اعضای تیم بسازید. اگر کسی درباره بازی سؤال دارد باید جواب خود را از خواندن GDD به دست آورد و اگر نتوانند پاسخ خود را پیدا کنند پس GDD شما به اندازه کافی دقیق نیست و اگر GDD دقیق نباشد به این معنی است که هنوز کامل نیست.

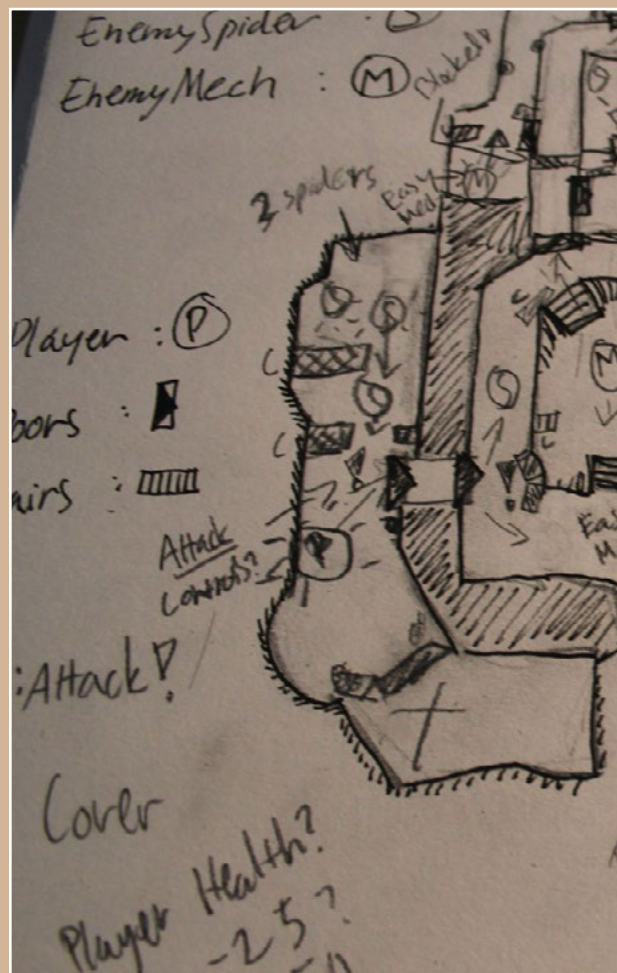
بعضی از افراد اعتقاد دارند که شما نیازی به سند طراحی بازی ندارید. بعضی‌ها ممکن است احتمال از روش درست طراحی و ساخت یک بازی استفاده نکنند و اگر شما هم از این روش استفاده نمی‌کنید به این معنی نیست که یکی از آن‌ها هستید و احتمال این وجود دارد که بازی شما با شکست مواجه شود. به داشتن یک طراحی و یک برنامه به چشم راهی برای افزایش شانس نگاه کنید. این روش گزارشی شده نیست

روز از ۱۴۴۰ دقیقه تشکیل شده است. اگر می‌خواهید زمان شما به‌صورت پربار و سازنده بگذرد باید از تلف کردن آن برای کارهای بیهوده دست بکشید. بازی‌سازی سرمایه‌گذاری عظیمی از زمان را می‌طلبد. حتی ساخت بازی‌های نسبتاً ساده نیز چندین ماه طول می‌کشد. اگر حس می‌کنید با سرعتی که می‌خواهید پیش نمی‌روید، گزارش نحوه سپری کردن زمان خود بررسی مجدد کنید و دنبال راه‌هایی برای استفاده مفیدتر از زمان خود باشید.

## خیلی هم خوب! حالا چگونه بفهمیم چه «چیزی» را برنامه‌ریزی کنیم؟

شما با بررسی سند طراحی بازی (Game Design Document) خود می‌فهمید چه چیزی را برنامه‌ریزی کنید. سند طراحی بازی شما یا همان GDD تمامی اطلاعات بازی شما را دربرمی‌گیرد. تمام داستان‌های کوتاه، کاراکترها، مراحل، مکانیک، مبارزه گول آخرها، اکسیر اصلی و هر آنچه که نیاز دارید تا بازی ساخته شود را شامل می‌شود. GDD زمانی به اندازه کافی دقیق است که وقتی آن را به یک نفر که خیابان پیدا کرده‌اید نشان دهید، بتواند از شروع تا پایان بازی با خواندن چند صفحه کاغذ تصور کند. حتی اگر شما تنها شخصی باشید که تمامی اطلاعات را در GDD





### نتیجه‌گیری

امیدوارم که این مقاله اهمیت استفاده از طراحی و برنامه را برای شما روشن کرده باشد و شما اطلاعات مفیدی را در مورد نحوه جمع‌آوری اطلاعات و استفاده از آن‌ها در برنامه و GDD خود برای ساختن بازی‌های فوق العاده به دست آورده باشید.

ما مبحث‌های زیر را به طور خلاصه پوشش دادیم:

یک برنامه: اهداف بلند و کوتاه مدت و وظایف باید به صورت دقیق بیان شوند.

شما روزی ۱۴۴۰ دقیقه وقت دارید، آن را تلف نکنید.

برنامه‌ها می‌توانند تغییر کنند و تغییر خواهند کرد.

جدول زمانبندی: برنامه باید با روزها پر شود. ددلاین‌ها نیاز اصلی برای انجام کارها هستند و جدول زمانبندی شما نیز تغییراتی خواهد داشت.

از نرم افزارهای تقویم، پیگیری زمان و مدیریت پروژه در جهت کمک به برنامه و جدول زمانبندی کمک بگیرید.

سند طراحی بازی (GDD): منبع کامل اطلاعات ایده‌ها و بازی شماست.

طراحی فنی بازی: یا همان سند طراحی نرم‌افزار که معمولاً با استفاده از UML پیاده‌سازی می‌شود.

انتخاب موتور وابسته به نوع بازی است که طراحی بازی شما می‌خواهد آن را بسازد! میلیون‌ها معیار تکنولوژی مورد نیاز برای ساخت بازی شما را تحت تأثیر قرار می‌دهند از جمله مکانیک‌های بازی، جدول زمانبندی، تبلیغاتی بودن در مقابل رایگان بودن و غیره.

معمولاً برای تازه‌کاران ماهیت این که چرا و چگونه تکنولوژی یا موتور مورد استفاده خود را انتخاب کند اهمیتی چندانی ندارد و این موضوع در تا حدی درست است. اگر چه برای پروژه‌های بزرگ‌تر این موضوع در همان آغاز اهمیت پیدا خواهد کرد. برای مثال آیا محیطی که می‌خواهید در آن کار کنید شامل پلتفرم‌هایی است که شما می‌خواهید کاراکتر روی آن‌ها بدود یا آیا این موتور ساخت محیط‌های دوبعدی و سه بعدی را پشتیبانی می‌کند یا نه، هزینه‌ای که برای استفاده از امکانات این موتور باید پردازید چقدر است و ...

### طراحی فنی

طراحی فنی متمم طراحی بازی شماست. یادتان باشد بازی یک نرم‌افزار است و نرم‌افزارها زبان مخصوص خود را برای طراحی دارند. UML یکی از این زبان‌هاست که می‌توانید از آن در طراحی فنی خود استفاده کنید. UML به صورت واقعی نحوه عملکرد برنامه شما را توصیف می‌کند. این که شما چه آبجکت‌هایی خواهید داشت، چگونه این آبجکت‌ها با هم در تعامل هستند. نمودار UML به طراحی فنی شما فرم می‌دهد و این نمودارها در جهت بهتر اجرا شدن طرح ساخت بازی ساخته می‌شوند. ابزارهایی زیادی برای استفاده از UML وجود دارد و می‌توانید برای شروع ساختن نمودارها از StartUML کمک بگیرید.

ولی می‌تواند شانس موفقیت بازی شما را بالا ببرد. شانس زمانی به سراغ شما می‌آید که یک طراحی و برنامه واقعی برای ساخت بازی‌تان داشته باشید، آن موقع شما ایده‌ای دارید که ارزش ساخته شدن دارد. چند مورد از اجزایی که یک GDD خوب در حالت کلی باید دارا باشد:

۱. پیشینه کاراکترها
۲. اسکیچ (طرح اولیه) کاراکترها
۳. اسکیچ مراحل
۴. Flow Chart (نمودار جریان) اجرای بازی
۵. اسکیچ رابط کاربری (User Interface) بازی

برای ساختن نمونه اولیه رابط گرافیکی کاربری خود می‌توانید از ابزاری مثل Pencil Project استفاده کنید.

**به نظر عالی می‌آید، ولی... برنامه‌نویسی چه می‌شود؟**

### چه موتور بازی‌سازی استفاده کنیم؟

حالا که شما یک طراحی و برنامه مناسب دارید، انتخاب موتور بستگی به نیازمندی‌های فنی شما دارد. نیازهای فنی وابسته به طراحی فنی و طراحی فنی وابسته به طراحی بازی است. به‌طور خلاصه



قسمت چهارم

[Aazarbad@yahoo.com](mailto:Aazarbad@yahoo.com) مسعود آذرباد

# مقدمه‌ای کوتاه بر جایگاه بازی‌های ویدئویی در فلسفه هنر یا بازی به مثابه فلسفه!





▲ بعد از سالهای آغازین رنسانس، تلاش‌های قابل تأمل گالیله، انقلابی که کپرنیک به وجود آورد و تغییر شگرفی که دکارت فرانسوی در اندیشه‌های فلسفی اروپاییان ایجاد کرد نوبت به فیلسوفان انگلستانی رسید تا نقش خود را بازی کنند. فیلسوفان انگلستانی را در تاریخ فلسفه، فیلسوفان تجربه‌گرا می‌نامند. فیلسوفانی که تأکیدشان در امور فلسفی بیشتر بر حس و تجربه است تا عقل. البته این به معنی کوچک نشان دادن تلاش فلسفی آن‌ها نیست. صرفاً گزارشی تاریخی از کیفیت تلاش آن‌ها است.

از میان آن‌ها تلاش شافتس‌بری برای نشان دادن اهمیت ذوق سلیم به دیگران حائز اهمیت است. نوشته‌های جوزف ادیسون در زمینه ذوق سلیم و لذات تخیل حائز است. در این میان نوشته‌های دو تن، فرانسیس هاجیسون و دیوید هیوم از همه مهم‌تر است. تأثیر آن‌ها چنان شگرف بود که قرن هجدهم را دوران سازنده زیبایی‌شناسی غربی می‌نامیم. البته شگفت‌زدگی ما از تلاش‌های فلسفی آن‌ها همانند شگفت‌زدگی ما از تفکرات افلاطون و ارسطو نیست. تلاش آن‌ها محدود به یک نظریه هنری جدید نشد، بلکه آن‌ها پرسش‌های جدیدی خلق کردند و از زاویه خودشان به آن مسئله نگاه کردند. سرچشمه‌های جدیدی که آن‌ها کشف کردند در جریان هنر، بسیار اثر گذار بوده است. هاجیسون به جای آن که تمام توجه خود را به جنبه‌های عقلی امر هنری معطوف

بیرونی. دوم لذتی که ما از طریق حواس پنجگانه درک می‌کنیم. لذت‌های معقول؛ لذتی که با مداخله عقل پدید می‌آید. به عبارت دیگر لذت بی طرفانه‌ای که از اکتشافات فکری و عقلانی به دست می‌آوریم. اما هاجیسون اثبات می‌کند که لذت زیبایی در هیچ یک از این مقولات قرار ندارد. او برای اثبات سخنان دو دلیل می‌آورد. اول زیبایی ناشی از مداخله عقل نیست، پس باید ریشه در احساس داشته باشد. دوم، لذت زیبایی صرفاً ناشی از منابع نیست، و فقط می‌تواند متضمن یک منبع یا منابع درونی باشد. تازگی سخن او در آنجاست که ما باید در کنار محسوس بیرونی و معقول درونی، محسوس درونی را نیز اضافه کنیم. محسوس درونی مقوله‌ای است متشکل از لذاتی که فقط متضمن یک حس درونی است و آن در برگیرنده لذت زیبایی است. پس درک لذت زیبایی، بدون مداخله عقل، بالطبع، بالضروره، بی‌واسطه، و بدون

کند در کتاب خود تحقیق درباره زیبایی، نظم، هماهنگی و طرح این پرسش را مطرح کرد؛ منشأ لذتی که ما از زیبایی می‌بریم چیست؟ او پاسخ می‌دهد منشأ لذت از زیبایی هم در شیء است و هم در خود ما. اکنون هاجیسون پرسش خود را دو پاره می‌کند و به آن عمق می‌دهد. اول اینکه منبع لذت زیبایی در وجود ما چیست؟ دوم منابع این لذت در اشیاء چیست؟ پاسخ هاجیسون به پرسش اول این است که ما به سبب بهره‌مندی از «حس درونی» از اشیای زیبا لذت می‌بریم. پاسخ به پرسش دوم او این است که اشیای زیبا به موجب «وحدت در کثرت» برای ما لذت ایجاد می‌کنند. پس در نتیجه آنچه هاجیسون «محسوس در درون وجود» می‌داند برای ما «زیبایی شناختی» است. هاجیسون در ابتدا لذت‌های شناخته شده را نام می‌برد. نخست لذت‌های محسوس؛ لذت‌های حاصل از منابع



در اشیائی که واجد آن زیبایی‌اند. البته به فرض اینکه زیبایی فقط «احساس» لذتی باشد که بر اثر درک اشیاء برانگیخته شده باشد. این چنین به نظر می‌رسد معیاری برای ذوق وجود ندارد، زیرا به فرض این که ما به بتوانیم حضور را غیاب لذت را در ذهن بررسی کنیم، تمام احکام زیبایی صادق خواهد بود و بنابراین حکم همه ذوق‌ها صحیح است. البته ماجرا به همین سادگی نیست! در بنیاد استدلال هیوم مرزی وجود دارد که «ساز و کار ذوق» را به دو مرحله تقسیم می‌کنید. مرحله اول ادراک که ما از طریق آن کیفیت اشیاء را ادراک می‌کنیم. مرحله عاطفی که از طریق آن احساسات لذت بخش زیبایی یا احساسات نامطلوب زشتی را که از ادراک آن کیفیات حاصل شده است در می‌یابیم. آنجا که تفاوت‌های ذوقی صرفاً عاطفی باشد و تا آنجا که تفاوتها صرفاً ذوقی باشد هیوم می‌پذیرد که هیچ جایی برای ترجیح یکی بر دیگری وجود ندارد. اما اگر اختلاف در ذوق ناشی از اختلاف در ادراک باشد، به عقیده او ما برای ترجیح یک ذوق بر دیگر، دارای معیاریم. زیرا برای ترجیح ادراکی بر ادراک دیگر داری معیاریم.

هومر در ادامه رساله خود، مثال‌هایی را از دنیای

افزایش شناخت حاصل می‌شود. پس برای درک زیبایی نیاز به آموزش خاصی نیست و اگر شئی زیبا باشد ما به محض روبه‌رو شدن با آن می‌توانیم لذت زیبایی آن دست پیدا کنیم.

تا اینجا متوجه افکار و ایده‌های جدید او شدیم. او درباره خود نظریه هنر صحبت نمی‌کند. تمام تلاش او معطوف به این مسئله است که ما چگونه و از طریق چه ابزارهایی درک می‌کنیم. پس نمی‌توانیم از او بپرسیم آیا بازی‌های رایانه‌ای جزو انواع هنر محسوب می‌شوند یا نه!

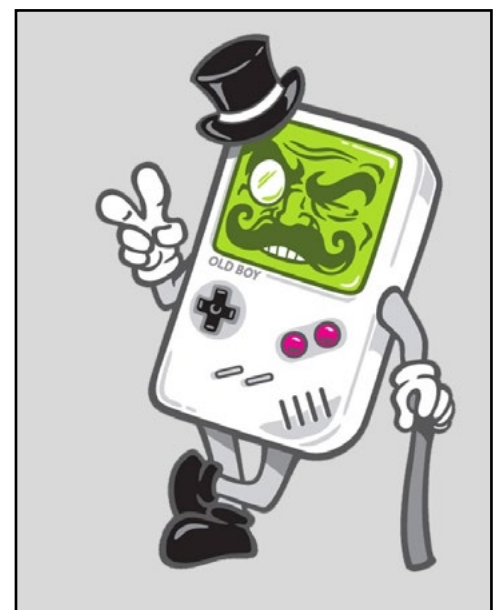
بعد از هاچیسون، نوبت دیوید هیوم است. بزرگ‌ترین فیلسوف تجربه‌گرای انگلیسی. هیوم در کتاب خود «رساله در ذوق»، بر خلاف آرای هاچیسون نظر می‌دهد. او صرفاً احساس را قوه ادراک امور هنری نمی‌داند. بلکه مجموعه‌ای از علل یا جایگزین یک علت می‌کند. در اینجا او بر مداخله توأمان احساس و عقل نظر می‌دهد.

هیوم درباره زیبایی ابراز می‌کند «زیبایی کیفیتی در خود اشیاء نیست» بلکه فقط احساسی است در «ذهن کسی که بدان می‌اندیشد». «ذوق سلیم» عبارت از است توانایی درک زیبایی در اشیاء، آن هم





باستان یادآور می‌شود. آثار هومر، ویرژیل، ترنس و سیسرون به ذهن‌هایی در مکان‌ها و زمان‌های مختلف لذت می‌بخشند نشان می‌دهد که این آثار دارای کیفیاتی هستند که ذهن بنا بر طبیعت خود آن‌ها را درک می‌کند. فرض هیوم آن است که چون ذهن طبیعتاً (!) از درک بعضی کیفیات لذت می‌برد به ناچار مطابق چیزی عمل می‌کند که هیوم آن را «اصول ذوق» می‌نامد. در «اصول ذوق» تا آنجا که ذهن طبق این اصول عمل کند، تفاوت در ذوق در اصل تفاوت در ادراک است زیرا تا آنجا که ادراکات واحد از اشیاء الزاماً به پاسخ‌های عاطفی واحد بینجامد پاسخ‌های عاطفی متفاوت الزاماً به ادراکات



متفاوت باز می‌گردد. هیوم در جای دیگر می‌نویسد: «بعضی صور و کیفیات خاص، بنابر ساختار اولیه و درونی خود، برای التذاذ منظور شده‌اند و اگر در هر نمونه خاصی تأثیر خود را از دست بدهند، اشکال ناشی از عیب و نقص در عضو یا اندام ما است.» در ادامه او فهرستی از نواقص به ما ارائه می‌کند. این نواقص باعث می‌شود نتوانیم از آثاری که «ذاتاً» برای لذت بخشیدن به ما در نظر گرفته شده‌اند لذت ببریم. فهرست عبارت است از: فقدان لطافت طبع، فقدان عقل سلیم، ضعف تجربه، ضعف در مقایسه، پیش داوری. عدم لطافت طبع یعنی ناتوانی در درک اجزا یا ویژگی‌های زیبایی شناختی متناسب آثاری که برای حواس قابل دریافت باشد. فقدان عقل سلیم نیز ناتوانی در درک هر یک از اجزا یا ویژگی‌های آثاری که برای عقل قابل دریافت باشد. بی‌تجربگی عملی نیز مانع ضعیف شدن لطافت طبع و عقل سلیم در فرد می‌شود. ضعف در مقایسه نیز منجر می‌شود فرد نتواند وزن و جایگاه نسبی خاص هر لذتی را که از ادراک اجزاء حاصل شده باشد تعیی کند. و در آخر پیش داوری یعنی تسلیم به لذت یا عدم لذتی که ناشی از عوامل بیرونی است برای به انحراف کشاندن واکنش افراد نسبت به اثر. حال از نظر هیوم اگر کسی چنین صفاتی را در خود نداشت داور واقعی آثار هنری است. رأی «این قبیل افراد هر کجا که باشند معیار صحیح ذوق و زیبایی است.» اگرچه هیوم در مواردی معترف است که اصول ذوق کاملاً بر پاسخ‌های عاطفی انسان حاکم نیستند. اما او با تشخیص همین مسئله، تفاوت در ذوق بر اساس تفاوت‌های ادراکی، و استدلال در این که

معیار ذوق امور واقعی است مبنایی بر قواعد زیبایی شناسی فراهم کرد. تا اینجا متوجه این نکته شدیم که تلاش هاجیسون و هیوم بر روی این سوال بود که ما چگونه از اثر هنری لذت می‌بریم. بله، آن‌ها نظریه‌ای درباره خود اثر هنری صادر نکردند. آن‌ها نگفتند که اگر شیء دارای این صفات باشد اثر هنری است. پس نمی‌توان از نظریات آن‌ها نتیجه گرفت که بازی‌های رایانه‌ای یا رومیزی جزو آثار هنری محسوب می‌شوند یا نه. اما دیدگاه‌های آن‌ها از دویست و پنجاه سال پیش تاکنون اثر خود را بر آثار هنری و نظریات زیبایی شناسانه گذاشته است. آن‌ها صرفاً لذت بردن از اثر هنری را یک لذت معقول ندانستند و پای احساسات را نیز به میان کشیدند. این نظر در بازی‌های رایانه‌ای بسیار مهم است. مخاطب در بازی‌های هنری، مهم‌تر از لذت عقلانی، لذت محسوس درونی به بیان هاجیسون است. همین معیار، خود از مهم‌ترین معیارها در تعیین کیفیت بازی‌های رایانه‌ای است. البته در این میان، بازی‌های رایانه‌ای که حاوی صحنه‌های بسیار خشن یا خلاف اخلاق عمومی جامعه هستند و احساسات انسانی را در پایین حالت خود تحریک می‌کنند از نظر هیوم و هاجیسون بازی‌های خوبی نخواهند بود. چرا که در نظر آن‌ها، ایلپاد و اودیسه هومر علی‌رغم صحنه‌های خشن و اروتیک، باز هم از جنبه‌های عقلانی حاوی نکات بسیار عقلانی بدیعی است. پس می‌توان نتیجه گرفت بازی‌ساز به عنوان یک هنرمند، نباید در خلق اثر خود، صرفاً بر درجات پایین احساسات آدمی تأکید کند بلکه در کنار جنبه‌های عقلانی، به بالابردن درجات احساسات مخاطبین خود نیز کمک کند.



## آشنایی با موتور بازی سازی BuildBox

آرش فریدی | faridi.a71@gmail.com

به خوبی نیز این ایده را پیاده سازی کرده اند. شما فقط با گرفتن یک عکس از کامپیوتر خود و انداختن آن در یکی از قسمت های پیش فرض تعیین شده در برنامه، تصویر کاراکتر، دشمن، پاور آپ یا آبجکت مورد نظر خود را بارگذاری کنید. برنامه نویسی قسمت های مختلف بازی ممکن است ساعت ها یا حتی روزها وقت بگیرد و برای ساخت بازی های ساده استفاده از این موتور عاقلانه است.

### تغییر راحت آبجکت ها

شما از منوی آبجکت ها می توانید به راحتی آن ها را جابه جا کنید و سایز آن ها را تغییر دهید. منوهای ساخت اجزا به آسان ترین حالت ممکن است. شما می توانید منوهای گرافیکی خود را به سادگی هر چه تمام تر بسازید که برای بازی هایی برای دستگاه های دارای تاج اسکرین ساخته می شوند واقعاً کارآمد است.

### پول در آوردن از بازی

اضافه کردن تبلیغات به بازی خود یک پروژه جداگانه محسوب می شود اما BuildBox با چند کلیک ساده به شما اجازه می دهد که تبلیغات را به بازی خود اضافه کنید.

### پیش نمایش زنده

اگر تا به حال با برنامه های ساخت نرم افزار کار کرده باشید متوجه شده اید که یکی از آزاردهنده قسمت ها این است که شما قبل از دیدن نتیجه باید

موتور به شما اجازه می دهد که جلوه های بصری بازی از جمله توپ های آتشین، دود و انفجارها را بسازید و ویرایش کنید. برای ساخت بهتر ویژگی های محیطی بازی نیز کاربران می توانند اجزای مختلف را با هم ترکیب کنید، پرتال های مختلف بسازید و به مدیریت کات سین ها و انیمیشن های موجود در بازی دسترسی داشته باشید.

این موتور در اصل برای سازندگان بازی موبایل ساخته شده است که می خواهند بدون برنامه نویسی یک بازی کامل را تولید کنند. زمانی بود که پول در آوردن از راه بازی های موبایل بسیار آسان بود اما حالا دیگر آن زمان گذشته است. اما این موضوع از جهاتی خوب است. بله درست است که پول در آوردن از بازی ها سخت شده است و به این معنی است که شما باید بازی هایی با طراحی بهتر بسازید که بازیکن ها را تحت تأثیر قرار دهید.

### ویژگی های برنامه

#### نیازی به برنامه نویسی نیست

خب بیایید در مورد ویژگی این موتور صحبت کنیم. همان طور که قبلاً گفتیم ساخت بازی با این موتور بسیار آسان است.

#### قابلیت Drag and Drop

سازندگان می خواهند برنامه ای بسازند که ساخت بازی به راحتی ساخت یک فایل پاور پونت باشد و

BuildBox یک نرم افزار ساخت بازی است که به خاطر قابلیت ساخت بازی بدون نیاز به دانش برنامه نویسی، نوشتن یک خط کد یا اسکریپت طرفداران زیادی دارد. این نرم افزار از سیستم Drag and Drop استفاده می کند و مخاطبان اصلی آن را کارآفرینان و طراحان بازی و اعضای دیگر مشغول در صنعت بازی سازی که تجربه ای در ساخت بازی یا برنامه نویسی ندارند، تشکیل می دهد.

BuildBox در آگوست سال ۲۰۱۴ توسط تری اسمیت منتشر شد. نسخه های ویندوز و مک این برنامه در حال حاضر قابل دسترس هستند. با اینکه این موتور قابلیت انتشار بازی برای تقریباً اکثر پلتفرم ها غیر از کنسول های خانگی را داراست ولی استفاده اصلی آن برای ساخت بازی های موبایل است.

### ویژگی های این موتور

این نرم افزار به شما اجازه می دهد که در زمان کوتاهی مراحل و نمونه اولیه (Prototype) بازی خود را بسازید. کاراکتر، دشمن، سکوها و تزیین محیط بازی، پاور آپ ها و آبجکت های دیگر بازی خود را در زمانی کوتاه می توانید ساخته و ویرایش کنید. کاربران فقط با استفاده از سیستم Drag and Drop این برنامه می توانند به تمام ویژگی های بازی دسترسی داشته باشند. یکی از بهترین ویژگی های این موتور این است که شما می توانید به راحتی پس از هر تغییر کوچک بازی خود را تست کنید. علاوه بر این برخی از ویژگی های جانبی این





هستند) و می‌توان یک بازی کیفیت بالا را در یک هفته یا کمتر ساخت.

### نکات منفی این موتور

موتور Buildbox فقط به کاری که خود موتور می‌تواند برای بازی شما انجام دهد، محدود است و پاسخ کاربرانی که می‌خواهند با استفاده از تکنولوژی‌های روز بازی‌سازی، بازی خود را بسازند را نمی‌دهد.

این موتور فقط قابلیت ساخت بازی‌های دو بعدی را داراست و برای مثال کسانی که قصد ساخت بازی‌های اول شخص شوتر سه بعدی را دارند، استفاده‌ای از BuildBox نخواهند داشت. (حداقل در حال حاضر).

همان‌طور که گفتیم ساخت یک بازی با این موتور بسیار آسان و لذت بخش است و جامعه بازی سازانی هم که از این موتور استفاده می‌کنند گسترده است و این موضوع کار را برای تازه واردان آسان‌تر هم می‌کند. قسمت خوب قضیه این است که سازندگانی که برنامه‌نویسی نمی‌کنند هم توانسته‌اند ایده‌های ناب خود را به بازی‌های پرفروشی تبدیل کنند. چرا شما این کار را نکنید؟!



### (برای کسانی که بازی‌سازی نخوانده‌اند)

زمانی که به تازگی شروع به برنامه‌نویسی به یک زبان می‌کنید و می‌خواهید توسط آن بازی بسازید معمولاً هفته‌ها یا شاید ماه‌ها مطالعه نیاز است که بتوانید این کار را انجام دهید. بعد آن صرف آن وقت شما با قسمت‌های پایه آشنا می‌شوید از جمله ساخت تصاویر و رنگ‌ها ولی انجام قسمت‌های دیگر کمی سخت است. با Buildbox شما می‌توانید بازی خود را در عرض چند هفته روی AppStore یا GooglePlay منتشر کنید. که معمولاً با نرم افزارهای دیگر این زمان به چند ماه یا یک سال تغییر می‌کند.

صفحه رابط کاربری (که تقریباً Buildbox یعنی همین!) جهت یادگیری و استفاده بسیار آسان است و ساخت بازی را برای همه راحت کرده است. (حتی آن‌هایی که در دنیای بازی‌سازی تازه وارد

خروجی کد ها را تولید کنید، برنامه را تست کرده و دنبال باگ های برنامه تان بگردید سپس برنامه رو دوباره اجرا کنید و تغییرات را در برنامه ببینید. این مرحله از کار بعضی اوقات واقعاً آزاردهنده است. بعضی وقتا تغییرات ممکن است اعمال نشوند و شما بارها و بارها باید دنبال مشکل بگردید که آن را درست کنید.

BuildBox با امکان پیش نمایش زنده بازی به ما این امکان را می‌دهد که در لحظه تغییرات را ایجاد کنیم و نتیجه را ببینیم.

### گیم پلی‌های از پیش تنظیم شده

موتور BulidBox هفده گیم پلی از پیش تنظیم شده را به صورت پیشفرض دارد و این‌ها قالب‌هایی هستند بر اساس بازی‌های موفق ساخته شده‌اند. برای مثال شما می‌توانید از همان اول سبک بازی خود را انتخاب کنید که می‌تواند یک بازی پرشی، رانر تیراندازی یا مثلاً یک بازی موتور سواری باشد. پس از انتخاب نرم‌افزار قسمتی از اجزای پیش‌فرض این سبک بازی را برای شما آماده می‌کند و نیاز به ساخت دستی آن‌ها نیست.

### آیا استفاده از این موتور ارزشش را دارد؟

قیمت خود نرم‌افزار ۹۹ دلار است برای قرارداد ماهانه ۱۱۸۰ دلار و سالانه حدود ۲۷۰۰ دلار. یکی از گران قیمت ترین ابزار ساخت بازی موجود در حال حاضر است. شاید این رؤیای هر طراح بازی باشد که بتواند یک بازی را بدون کدنویسی بسازد. ولی آیا به قیمتی که پرداخت می‌کنیم می‌ارزد؟ بدون اغراق BuildBox برنامه‌ای فوق‌العاده است شما می‌توانید در حدود یک ساعت یک پلتفرمر کامل را بسازید، آن را تغییر یا گسترش دهید.





دانیال عبدالمهی

Danialabd190@gmail.com

## مکانیک های بازی های رومیزی

بازی های رومیزی را می توان به روش های مختلفی از جمله تم، سبک، شرکت های سازنده و ... دسته بندی کرد. ولی دسته بندی آن ها بر اساس مکانیک به کار رفته در آن ها این امکان را به ما می دهد که علاوه بر آشنا شدن با بازی ها از دید طراحی و با نگاهی موشکافانه به آن ها نگاه کنیم. مکانیک بازی مجموعه ای از قوانین و روش های کنار هم چیده شده است که از طریق آن بازی شکل می گیرد. هر بازی خواه دیجیتال یا غیر دیجیتال حداقل از یک مکانیک استفاده می کند. در این بخش به معرفی مکانیک های به کار رفته در بازی های رومیزی و معرفی نمونه هایی از هر سبک می پردازیم.

### راهنمای مکانیک شبکه سازی

این روزها وقتی که واژه شبکه به گوشتان می خورد، به احتمال زیاد ذهنتان به سمت شبکه های اجتماعی می رود، جای این که متوجه راه آهن و راه های ارتباطی شود. از آن جایی که بازی های رومیزی کمی قدیمی تر از شبکه های اجتماعی هستند، پس طبیعی تر است که وقتی پای یک بازی رومیزی می نشینید نقش یک ریل بارون را ایفا کنید تا یک وبلاگ نویس. (دست کم من مطمئنم که بازی ای هنوز درباره شبکه ای اجتماعی ساخته نشده است.) پس خودتان را آماده کنید برای ساخت

شبکه ارتباطی که تمام زمین را پوشش دهد.

### روش کار شبکه سازی و راه سازی چگونه است؟

بازیکنان بازی های شبکه سازی و راه سازی به طور معمول پیشرفت خود را با تکه هایی که روی بورد می چسبند نشان می دهند. ساخت و ساز تا زمانی ادامه خواهد داشت که بازیکن بتواند حضور خود را روی بورد گسترش دهد. هدف از ساخت و ساز ممکن است متفاوت باشد. از وصل کردن مکان های مختلف تا رسیدن به قلمروهای جدید به منظور توسعه یک منطقه می تواند از اهداف باشد.

شبکه ها به طور معمول برای وصل کردن یک نقطه به نقطه ای دیگر و گاهی برای ایجاد همه ارتباط های ممکن بین نقاط مختلف، به عبارتی وصل کردن همه نقاط به هم ایجاد می شوند. وصل کردن نقطه ها به هم دو روش معمول دارد که من اسم آن ها را مکان های از پیش ساخته شده (Established) و مکان هایی که باید ساخت (Constructed) می گذارم. مکان های از پیش ساخته شده از ابتدای بازی وجود دارند و وظیفه بازیکن، ایجاد شبکه بین آن ها است. در مقابل مکان هایی که باید ساخت، در ابتدای بازی وجود ندارند و بازیکن علاوه بر این که باید آن ها را بسازد، باید شبکه ای میان

آن ها توسعه دهد. بازی Settlers of Catan یک نمونه ساده به کاربری روش مکان هایی که باید ساخت است. بازیکن فقط امکان ساخت یک نوع ساختمان را دارد و آن هم منطقه مسکونی (Settlement) است. ولی این که این مناطق مسکونی را کجا بسازد بستگی به تصمیم خودش دارد. روش مکان هایی که باید ساخت پایان بازی را بازتر نگه می دارد و بازیکن ها آزادی بیشتری در مورد نوع و محل ساخت ساختمان ها دارند. در نقطه مقابل روش مکان های از پیش ساخته شده به بازیکن جهت بهتری می دهد و به او اجازه می دهد که فقط روی ساختن مسیرها متمرکز شود. هر بازیکن راه های مختلفی برای ساخت شبکه خود دارد. پر استفاده ترین روش این است که به بازیکن ها یک یا دو نقطه شروع داده می شود و بقیه ساختمان ها باید به یکی از نقطه ها وصل شوند. در نتیجه بازیکن باید کار خود را از نقطه که برایش تعیین شده گسترش دهد. روش دیگری که پایان بازی هم دارد این است که هر کس اجازه دارد هر کجای بورد که خواست ساخت و ساز کند با این تصور که به تدریج و در ادامه بازی، شبکه های خود را با هم ادغام کند و با این کار بین بخش های مختلف تعادل ایجاد کند.

البته بازیکن ها همیشه شبکه های شخصی خود را









مکانیزم سهام‌داری و مکانیزم بردار و برسان (Pick up and Deliver) دو نمونه از آن‌ها هستند. در سهام‌داری به جای این که هر کس شبکه خود را داشته باشد بازیکن‌ها به سهیم شدن و مشترک شدن در ساخت و ساز شبکه‌های مختلف ترغیب می‌شوند. در این مورد هدف شبکه‌سازی افزایش ارزش راه‌آهن است، به‌طوری که سرمایه‌گذاری شما سوددهی داشته باشد. در این مورد هم تأکید اصلی روی ساخت و ساز است. چرا که افزایش ارزش راه‌آهن به این بستگی دارد که مناطق مهم را به شبکه خود وصل کنید.

مکانیک دیگری که به شما اجازه می‌دهد در عمل از شبکه از شبکه خود استفاده کنید مکانیزم بردار و برسان (pick up and deliver) است. بعد از این که شبکه را ساختید باید بسته‌هایی را در نقشه جایجا کنید و به جاهایی که تقاضای آن را دارند برسانید. رساندن بسته در عوض منابعی را فراهم می‌کند که برای توسعه بیشتر شبکه لازم است.

#### نکات مثبت

یکی از زیبایی‌های شبکه‌سازی این است که پیشرفت شما را به‌صورت محسوس و راضی‌کننده‌ای نشان می‌دهد. همچنان که راه‌ها و جاده‌ها را می‌سازید و تکه‌ها را کنار هم می‌چینید شاهد گسترش کار خود هستید. به جای این که یک امتیاز ساده نشان‌دهنده پیشرفت شما باشد، به راحتی به‌بورد نگاه می‌کنید و







را هر کجا که خواست بسازد و با محیط وسیع تر حس واقعی ریل بارون بودن را تجربه کند.

**Taj Mahal:** از شبکه‌سازی در هند انتظار یک چالش می‌رود و بازی تاج محل در به چالش کشیدن بازیکنان در ایجاد ارتباطات در مورد شلوغ فوق‌العاده است. نیازی نیست زنجیره پیچیده‌ای از مکان‌های مرتبط به هم ایجاد کنید تا برنده شوید. ولی بازیکن‌ها می‌توانند روی این کار به عنوان منبع غنی امتیاز حساب باز کنند.

**Airline Europe:** در این بازی بازیکن‌ها شبکه شخصی ندارند. در عوض شبکه به صورت خطوط هوایی است که بازیکن‌ها می‌توانند روی آن سرمایه‌گذاری کنند. رشد یک شبکه هوایی باعث افزایش سهام آن شرکت می‌شود. هر چند هر خط هوایی میزان محدودی قابلیت گسترش دارد. بنابراین بازیکن‌ها با صاحب شدن خطوط و مسیرهای با ارزش یا کم ارزش، حداکثر میزان ارزش سهام را تعیین می‌کنند.

**Kingdom of Solomon:** در این بازی مکانیزم Worker placement با شبکه‌سازی ترکیب شده است. کارگرها هر دور در یک نقطه قرار می‌گیرند تا منابع جمع کنند. ولی در کنار این شما می‌توانید ساختمان‌ها و جاده‌های دائمی هم بسازید و آن‌ها را به همه وصل کنید. این کار باعث جمع‌آوری منابع از همه مناطق شبکه شما با قرار دادن یک کارگر می‌شود.

را ایجاد می‌کند. ولی بسته به این که چه برخوردهایی بین بازیکن‌ها به وجود بیاید ممکن است شما به جای این که به بازیکن‌های دیگر تعامل کنید، فقط به آن‌ها واکنش نشان دهید.

## بازی‌ها

**Settlers of Catan:** این بازی بسیاری از افراد را وارد دنیای بازی‌های رومیزی کرده است. بازیکن‌ها با هم در تصاحب کردن پر امتیازترین منطقه رقابت می‌کنند تا شبکه و ساختمان‌های خود را بسازند و فراموش نکنید که نقطه شروع را به شبکه خود وصل کنید تا با طولانی‌ترین مسیر برنده شوید.

**Ticket to Ride:** بازی دیگری برای کسانی که می‌خواهند وارد این دنیای این سرگرمی شوند. موضوع بازی سفر دور دنیاست و وصل کردن شهرهایی که می‌شناسید و دوست دارید (شاید هم اصلاً اسمشان را نشنیده باشید). تمرکز بیشتر روی منظم و خوب نگه داشتن طراحی شبکه است.

**Power Grid:** این بازی شبکه‌سازی را با حراج و مدیریت منابع ترکیب کرده است. وقتی بازیکن‌ها شهرها را تصاحب می‌کنند، واحدهای نیرو را ارتقاء می‌دهند و منابع مورد نیاز را که مدام در حال تغییر هستند از بازار تهیه می‌کنند، حس واقعی توسعه را تجربه می‌کنند.

**Railway of the world:** از خانواده عصر بخار؛ این بازی بیشتر تأکید را روی خود شبکه‌سازی گذاشته است. با آزادی دادن به بازیکن برای این که شبکه‌اش

مقدار پیشرفت آن را در مقایسه با بازیکن‌های دیگر دست‌اند می‌آید. این باعث ایجاد یک سبک بصری سطح بالا می‌شود و علاوه بر این برای بازیکن‌های جدید جذاب است و آموزش آن هم آسان است.

عمل در بازی‌های شبکه‌سازی بسیار هدف‌گراست و به مکان‌های روی بورد وابسته است. چه هدف اتصال دو نقطه به یکدیگر باشد و چه اضافه کردن مکان‌های جدید برای افزایش ارزش شبکه، رسیدن به هدف آسان است و در بازیکن ایجاد انگیزه می‌کند. گاهی ترکیب جالبی از اهداف بلند مدت و کوتاه مدت را شاهد هستیم که بازیکن را به خوبی در مراحل مختلف هدایت می‌کند.

مسیرهای مختلفی برای پیروزی هست. طبیعت شبکه‌سازی بازیکن را وادار می‌کند که مسیرهای مختلف را ارزیابی کند و بهترین را انتخاب کند. ولی سازگار شدن با شرایط ضروری است چرا که همه بازیکن‌ها دارند در یک فضای مشترک بازی می‌کنند و نمی‌توان به راحتی یک مسیر را انتخاب کرد و به همان چسبید. اگر آن مسیر بهترین مسیر است، به‌طور قطع بقیه بازیکن‌ها هم متوجه آن خواهند شد و سعی می‌کنند هر طور شده آن را بدست بیاورند و یا این که راه را سد کنند.

دلیل موفقیت بزرگ Ticket to Ride همین است. به بازیکن‌ها اهداف واضح و قابل درک و مشاهده داده می‌شود (بلیط‌ها)، ولی آن‌ها مجاز هستند که برای رسیدن به اهداف از روش‌ها (مسیرها)ی مختلف استفاده کنند.

## ضعفها

بازیکن‌ها کار خود را از مراحل ابتدایی شروع می‌کنند و شبکه خود را از پایه می‌سازند. این باعث می‌شود بازی در مراحل اولیه مقداری کند باشد چون بازیکن‌ها در ابتدای بازی در حال جمع‌آوری منابع برای ساخت شبکه خود هستند. بورد بسیار وسیع است و انتخاب‌ها بسیار زیاد هستند. برنامه‌ریزی‌های بسیاری برای شروع باید انجام شود و بازیکن‌ها باید کارهای پایه‌ای را برای گسترش شبکه خود انجام دهند. چنین حسی دست می‌دهد که بیشتر بار بازی در ابتدای آن قرار دارد (Front loaded) و ادامه بازی بر اساس آن پیش می‌رود.

وقتی که برای رسیدن به نقاط مختلف با هم رقابت می‌کنید، گرایشی به تصمیمات تاکتیکی در بازی وجود دارد. ولی به‌طور کلی باید یک طرح جامع برای گسترش کار خود داشته باشید. شبکه‌سازی، گرایشی به بهینه‌سازی هم دارد و باید شبکه خود را به کارآمدترین روش بسازید اگر بتوانید این‌جا و آن‌جا در منابع خود صرفه جویی کنید آخر بازی، موقع شمارش خانه‌های خود امتیاز بیشتری به دست خواهید آورد.

این حالت باعث ایجاد بازی کم تعامل‌تری می‌شود، چرا که بازیکن فقط متوجه مسیرهای خودش است. فقط در صورتی به بازیکن‌های دیگر توجه می‌کند که سر راه او قرار بگیرند. بورد مشترک یک احساس تعامل واقعی





Annie Gray

مترجم: علی خانعلی لئو

alikhanaillou@gmail.com

## توسعه‌ی مستقل بازی چیست؟

توسعه‌دهندگان باشد که به سمت بازی سازی مستقل بروند. زمانی که شما برای کار کردن روی ایده‌ی شخصی دیگر در مقرر یک استودیو دستمزد دریافت می‌کنید، خب این یک اتفاق بسیار لذت‌بخش و هیجان‌انگیز خواهد بود یا به قول خودمان هم فال است و هم تماشا! اما هیچ چیز به اندازه‌ی زندگی بخشیدن به ایده‌های خودتان لذت بخش نیست. مستقل شدن به این معنی هم است که شما می‌توانید مطابق برنامه‌ی زمانی خودتان کار کنید، معنی این حرف این است که کسی نیست که شما را مجبور کند تا در بازه‌های مشخص قسمت‌های مشخصی از کار را تحویل دهید، کسی وجود نخواهد داشت که به‌خاطر چند ساعت کار نکردن شما را به دلیل ایجاد اختلال در کار شرکت مورد بازخواست قرار دهد.

### بدی‌ها: منابع مالی اندک یا صفر

توسعه‌ی بازی حتی در پروژه‌های کوچک هزینه بر است و زمان اجرایی زیادی را می‌طلبد. توسعه‌دهندگان مستقل باید بدانند که به چه شکلی از منابع استفاده کنند در حالی که مشغول پیدا کردن راهی برای پوشش دادن مخارج خودشان هستند، خرج‌هایی مانند غذا، اجاره و غیره. از آن‌جا که کسی در طول فرآیند توسعه‌ی بازی به شما پولی پرداخت نمی‌کند توسعه‌دهندگان مستقل اغلب زمانی که پولشان تمام می‌شود و یا این که نمی‌توانند بین کار

کاری که انجام می‌دهند پول هم دریافت می‌کنند، البته این را هم باید در نظر بگیرید که کار کردن در یک شرکت باعث خواهد شد شما دیگر در ساخت بازی همانند اعضای یک تیم مستقل آزادی عمل نداشته باشید.

### از کجا باید شروع کرد؟

در واقع شما هر زمان که بخواهید می‌توانید به یک توسعه‌دهنده‌ی مستقل تبدیل شوید. یعنی اینکه شما هر چقدر که با توسعه‌ی یک بازی آشنایی دارید و هر چقدر که در این کار مهارت دارید مهم این است که کار خود را با ساختن یک بازی چه به تنهایی و چه با یک تیم از بقیه‌ی توسعه‌دهندگان شروع کنید. هر کسی که در دانشگاه درس می‌خواند یا کسانی که به‌طور تمام وقت مشغول کار هستند تا زمانی که روی یک پروژه‌ی بازی کار می‌کنند می‌توانند یک توسعه‌دهنده‌ی مستقل در نظر گرفته شوند.

### خوبی‌ها و بدی‌های توسعه‌ی مستقل بازی‌ها

#### خوبی‌ها: خلاقیت و آزادی حرفه‌ای

شاید این بزرگ‌ترین وسوسه برای بسیاری از

Indie که کوتاه شده‌ی کلمه‌ی "independent" است به بازی‌ای گفته می‌شود که توسط یک نفر یا یک تیم کوچک تولید شده و هیچ پشتیبانی مالی از یک ناشر نداشته باشد. این بدین معنی است که برخلاف عناوین بزرگی که توسط توسعه‌دهندگان سطح بالا ساخته می‌شوند بازی‌های مستقل، (از این به بعد به جای کلمه‌ی indie از واژه‌ی "مستقل" استفاده می‌شود) با پول شخصی بازی‌سازان ساخته می‌شود.

با اینکه بعضی از پروژه‌ها کمک‌هایی را از منابع سرمایه‌گذاری جمعی مثل Kickstarter و یا Indiegogo به دست می‌آورند اما معمولاً آن هم برای پوشش دادن هزینه‌های مالی مانند تبلیغات و بازاریابی و یا در سایر بخش‌ها کافی نیست.

### روش جایگزین چیست؟

انتخاب دیگری که پیش روی شما قرار دارد کار کردن در یک استودیوی بازی‌سازی است که در آنجا شما با یک تیم بزرگ کار خواهید کرد و صاحب درآمد سالیانه خواهید بود. این راهی است که توسط بسیاری از توسعه‌دهندگان مشتاق انتخاب می‌شود چون این انتخاب به معنی این است که واقعاً برای



# KICKSTARTER

طولانی در اوقات فراغت آن‌ها باشد. اگر شما ترجیح می‌دهید که یک حقوق دریافتی سالانه داشته باشید و با یک تیم بزرگ کار کنید حتی اگر ایده‌های شما در بازی مورد استفاده قرار نگیرد آن وقت کار کردن در یک استودیو انتخاب بهتری خواهد بود؛ اما شما یک انتخاب دیگر هم خواهید داشت، انتخابی که ترکیبی از دو انتخاب قبلی خواهد بود. در واقع من می‌خواهم این را بگویم که این هم یک راه است؛ اینکه برای شروع کمی مهارت بدست بیاورید. اگر به اینترنت متصل باشید و زبان انگلیسی متوسطی هم داشته باشید و کتاب هم بخوانید اصلا کار سختی نیست و کمی به پشتکار و علاقه نیاز دارد تا موفق شوید. می‌توانید در یک شرکت بازی‌سازی استخدام شوید و حتی به عنوان یک کارآموز کار خود را شروع کنید. بعد از آن کارهای زیادی است که شرکت از شما می‌خواهد که آن‌ها را انجام دهید. انجام دادن این کارها باعث خواهد شد، در حالی که احساس مفید بودن می‌کنید با انگیزه و علاقه‌ی بیشتری به یادگیری و بدست آوردن تجربه بپردازید. پس از طی این مراحل شما مقداری هم پول پس‌انداز کرده‌اید، به علاوه دوستانی که در کار مورد علاقه‌ی شما مهارت دارند و دوست دارند با شما کار کنند. پس حالا بهترین فرصت ممکن خواهد بود که با استفاده از نیروی دانش و تجربه و با کمک دوستانتان اگر مایل باشید استودیوی مستقل و کوچک خود را راه‌اندازی کرده و در آن‌جا به ساختن بازی‌های خلاقانه و موفق خود بپردازید.

گذشتن از این رویا برای بیشتر آن‌ها مقدور نیست.

## خوبی‌ها: گفت و گوها و تعاملات چهره به چهره و صمیمی و داشتن تأثیر مستقیم در جریان بازی

در پروژه‌های کوچک مستقل معمولا تعداد نفرات تیم کم است. من دقیقا نمی‌دانم چند نفر اما فکر می‌کنم که از هفتاد یا هشتاد نفر تجاوز نمی‌کند؛ این تعداد نفرات کم باعث خواهد شد که شما در طی فرآیند ساخت بازی بتوانید با تمام اعضای سازنده‌ی تیم ارتباط چهره به چهره که بهترین نوع ارتباط است برقرار کرده و در مورد تمام ابعاد بازی نظر بدهید و بتوانید و در تمام جلسات شرکت کنید و به نوعی جزء بزرگی در فرآیند ساخت بازی باشید اما در پروژه‌های بزرگ تعداد بسیار زیاد کارمندان باعث می‌شود که ارتباطات چهره به چهره با تمام اعضای دخیل در فرآیند توسعه به حداقل برسد و شما برای انجام همکاری باید به ارتباطات ایمیلی بسنده کنید. این اتفاق باعث خواهد شد که بازی آن‌طور که باید ساخته شود ساخته نشود و همین‌طور نقش شما به عنوان سازنده‌ی آن بسیار کم رنگ خواهد بود و این حس بدی است که یک بازی را بازی کنید که شما ساخته‌اید ولی هیچ جای آن را به خاطر نمی‌آورید.

## کدام یک بهتر هستند؟ استقلال یا استودیو؟

هیچ یک بر دیگری برتری ندارند. این کاملا به خود شخص مربوط می‌شود. توسعه‌ی بازی به شکل مستقل برای کسانی است که می‌خواهند به طور کامل در خلاقیت غوطه‌ور باشند. حتی اگر آن به معنی عدم وجود چک تضمین شده و کار کردن در ساعات

روزانه‌شان و ساخت بازی‌شان در وقت آزاد هماهنگی ایجاد کنند آن را رها می‌کنند. به نظر من این برای کسانی که نیاز به یک کار رسمی و با درآمد ثابت دارند بهتر خواهد بود اگر حتی برای مدتی ساخت بازی خودشان را به تعویق بیندازند و در یک استودیو مشغول به کار شوند.

## خوبی‌ها: افزایش دادن مجموعه‌ی مهارت‌های خود

از آن‌جا که توسعه‌دهندگان مستقل معمولا یک زوج از مردم هستند این احتمال بسیار زیاد است که هر کدام از آن‌ها بیش از یک مسئولیت را بر عهده بگیرند. این برای یک برنامه‌نویس در یک تیم مستقل چندان هم غیر معمول نیست اگر در کار صدا و موسیقی کمک کند و یا اینکه یک آرتیست در کارهای مربوط به بازاریابی کمک کند و غیره. این به معنی آن است که در فرآیند توسعه‌ی مستقل بازی در سایر زمینه‌های توسعه هم علوم ارزشمندی را بدست خواهید آورد که شامل هنر، روایت داستان، صدا، نوشتن کد، و چیزهای دیگر می‌شود و همه‌ی این‌ها در حالی است که شما استعداد اصلی خود را به‌طور عالی دارید.

## بدی‌ها: بدون پروژه‌های بزرگ

بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای جذاب و خلاقانه توسط توسعه‌دهندگان مستقل ایجاد شده است. این که بگویم آن پروژه‌های کوچک نمی‌توانند خوب باشند یک دروغ است (مثال نقض فراوان موجود است). با این حال به عنوان یک توسعه‌دهنده‌ی مستقل شما شانس کار روی پروژه‌های بزرگ این صنعت را نخواهید داشت. یکی از بهترین چیزها در مورد کار کردن در یک استودیوی بازی‌سازی کمک کردن به ساختن بازی‌های بزرگی است که قادرند مرزهای پلتفرم خود را جابجا کنند. کارهایی که همگی در یک تیم قوی از توسعه‌دهندگان انجام می‌شوند. مسلما ساخت بازی‌های AAA مهم‌ترین دلیلی است که بسیاری از توسعه‌دهندگان را به ورود به داخل صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای ترغیب کرده است و

FUNDED WITH  
INDIEGOGO



"مروری بر زندگی «ویل رایت»"

## رویای یک زندگی ایده آل

سید مجتبی محمودی

[seyedmojtaba1375@gmail.com](mailto:seyedmojtaba1375@gmail.com)

موسسه فناوری لوییزیانا نقل مکان کرد؛ جایی که پدر و پدربزرگش نیز در آنجا تحصیل کرده بودند. او در کودکی رویای فضاورد شدن را در سر داشت، اما در هنگام تحصیل به معماری، اقتصاد، تاریخ نظامی و مهندسی مکانیک نیز علاقه‌مند شد. اما در کنار این مسائل، او به شدت به ساخت روبات نیز علاقه داشت. پس از دو سال تحصیل در موسسه وی از آنجا خارج شد و یک تابستان را به کار با یک بولدوزر گذراند. پس از آن در سال پاییز ۱۹۸۰ میلادی به یک دانشگاه جدید در منهتن رفت و در آنجا به تحصیل در رشته روباتیک پرداخت. وی در آن دوران در آپارتمانی در شهر بولدوچی زندگی می‌کرد و اوقات خود را به ساخت روبات می‌گذراند.

در تابستان ۱۹۸۱ رایت دست به کار متفاوتی زد. او یک آگهی مسابقه رانندگی را در یک مجله ماشین مشاهده کرد. آگهی این مسابقه که مبدأ آن Farmingdale در نیویورک و مقصد آن ساحل Redondo در کالیفرنیا بود، توسط مردی به نام «ریچارد داهرتی» منتشر شده بود. رایت که در آن زمان یک ماشین مزدا مدل ۷-RX داشت تصمیم گرفت در مسابقه شرکت کند. رایت به داهرتی پیوست و این دو با همکاری هم مزدا را برای مسابقه بهینه کردند. آن‌ها در طی مسابقه از دوربین دید در شب نیز استفاده می‌کردند؛ برای این‌که بتوانند در شب‌ها بدون چراغ روشن پیش بروند و به این ترتیب از دید پلیس دور

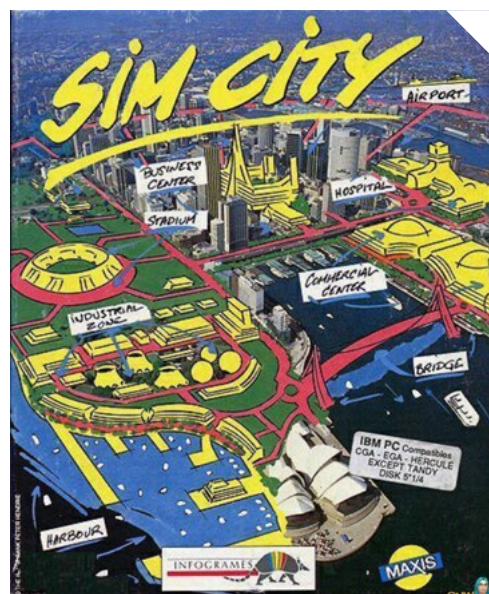
یکی از دلایل محبوبیت و گستردگی فراوان بازی‌های رایانه‌ای این است که مخاطب را وارد دنیایی می‌کند که یا هرگز نمی‌تواند در واقعیت به آن دست پیدا کند و یا دست پیدا کردن به آن بسیار دشوار است. رفتن به سیارات دیگر، توانایی استفاده از جادو و یا سفر در زمان چیزهایی هستند که حداقل در زمان حاضر نمی‌توان به آن‌ها دست پیدا کرد. رویای یک زندگی ایده‌آل در دنیای واقعی و دقیقا همان‌طوری که خودمان می‌خواهیم، به ذهن بسیاری از ما خطور کرده است. رویایی که به ذهن «ویل رایت» هم رسید و آن را تبدیل به یکی از محبوب‌ترین بازی‌های تاریخ کرد.

«ویلیام رالف رایت» در تاریخ بیستم ژانویه سال ۱۹۶۰ میلادی در شهر آتلانتا در ایالت جورجیا آمریکا به دنیا آمد. رایت دوران تحصیلات ابتدایی خود را در مدرسه‌ای در آتلانتا گذراند که در آن، کودکان طبق روش «مونتزوری» آموزش می‌دیدند. روشی که نه براساس ارائه و تدریس صرف، بلکه براساس کسب تجربه و آزمایش و استفاده از خلاقیت خود کودک بود. پدر ویل صاحب یک کارخانه ساخت مواد اولیه پلاستیک و مادرش یک شعبده‌باز و بازیگر آماتور بود. در سن نه سالگی بود که پدر ویل بر اثر سرطان خون از دنیا رفت و مادرش او و خواهر ویل را به شهر Baton Rouge برد. در سن شانزده سالگی او به دانشگاه ایالت لوییزیانا رفت و دو سال بعد به





ترکانند، اما به مرور زمان مخاطبان بسیاری به دور خود جذب کرد و به یکی از پدیده‌های تاریخ بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شد. سیم‌سیتی همین حالا هم به عنوان یکی از تاثیرگذارترین نمونه‌های شبیه‌سازی سیستم‌های شهری شناخته می‌شود و افراد بسیاری از طریق همین بازی تبدیل به معمار و طراح شده‌اند. در کنار تمام این موارد، ویل راییت نیز تبدیل به یکی به یادماندنی‌ترین افراد در صنعت بازی‌های رایانه‌ای شد و در کنار افرادی همچون «پیتر مولینیو» به یکی از اسطوره‌های سبک God Game مبدل گشت.



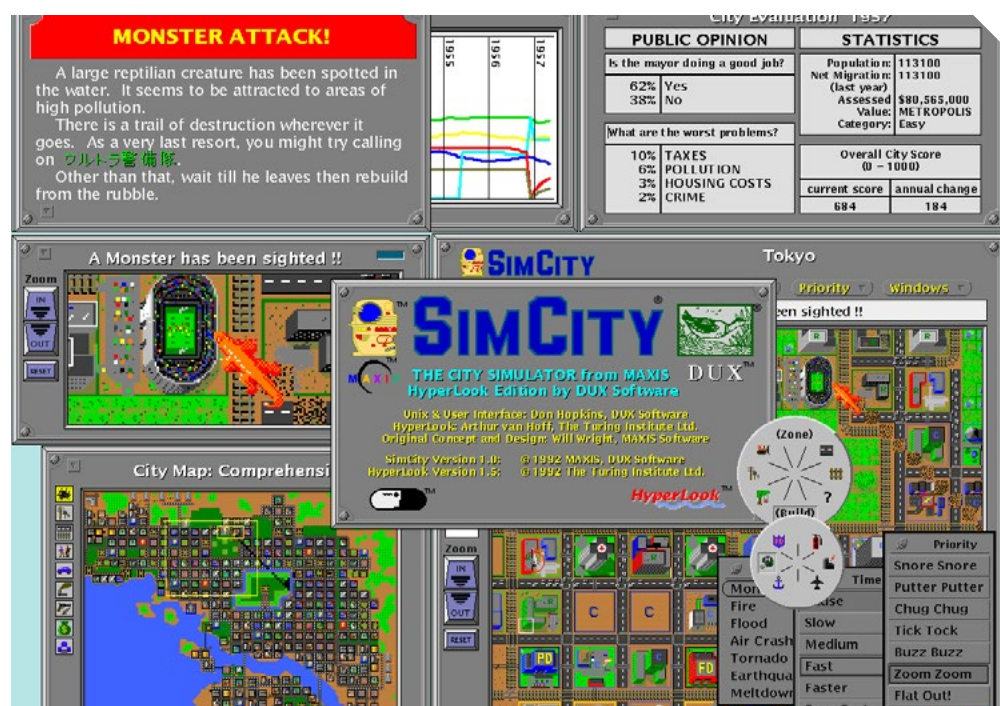
را به خود راییت دادند. مدتی بعد راییت با یک تاجر به نام Jeff Braun دیدار کرد که علاقه‌مند به ورود به صنعت بازی‌های رایانه‌ای بود. راییت نمونه اولیه را به براون نشان داد و براون به شدت از این نمونه خوشش آمد. این‌گونه بود که راییت و براون تصمیم به تاسیس استودیوی Maxis گرفتند و در سال ۱۹۸۹ نسخه نهایی شده بازی را با نام SimCity به بازار عرضه کردند. در بازی که در سبک God Game قرار داشت، مخاطب می‌توانست یک شهر و سیستم زندگی در آن را طراحی و مدیریت کند و حتی با استفاده از بلایای طبیعی همچون آتشفشان و زلزله به آن آسیب برساند. شاید «سیم‌سیتی» در ابتدای کار مثل یک مپ



مانند! در نهایت راییت و داهرتی مسابقه را بردند و با زمان سی و چهار ساعت و نه دقیقه، صاحب رکورد جدیدی شدند.

پس از یک سال تحصیل در منهتن، ویل راییت به شهر خانوادگی خود یعنی Baton Rouge برگشت و با یکی از دوستان خود هم‌خانه شد. در آن زمان خانواده ویل فکر می‌کردند که او زمام کارخانه پلاستیک‌سازی پدرش را در دست خواهد گرفت؛ اما او این کار را نکرد و در عوض مدتی را به تعمیر و شخصی‌سازی ماشین‌های مسابقه‌ای پرداخت. مدتی بعد خواهر هم‌خانه ویل «جوئل جونز» که در اوکلند زندگی می‌کرد پیش برادرش آمد. خانواده ویل و خانواده جوئل از زمانی که ویل نوجوان بود هم‌دیگر را می‌شناختند. جوئل در حوزه نقاشی و فعالیت‌های اجتماعی فعال بود و یازده سال بزرگ‌تر از ویل بود و برای بهبودی پارگی عصب مچ دست‌اش پیش برادر خود آمده بود. ویل برای کمک به جوئل وسیله‌ای برای او ساخت و پس از مدتی به وی علاقه‌مند شد و در نهایت در سال ۱۹۸۴ میلادی با او ازدواج کرد.

در دهه هشتاد میلادی بود که شرکت‌های آتاری و نینتندو با کنسول‌های خود، سطح محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای را در میان مردم بسیار بیشتر از قبل کردند. مدتی کوتاه پس از ازدواج بود که راییت تصمیم گرفت تا به سراغ ساخت بازی‌های رایانه‌ای برود. وی کار خود را با ساخت یک شبیه‌ساز هلیکوپتر جنگی با نام Raid on Bungeling Bay آغاز کرد. این بازی که در نهایت به یک Shoot-'em-Up تغییر سبک داد، در سال ۱۹۸۴ برای کمودور ۶۴ منتشر و سال بعد برای کنسول NES نینتندو منتشر شد. بازی توسط شرکت Broderbund منتشر شد و موفقیت غافل‌گیرکننده‌ای را در پی داشت، به طوری که تنها برای کنسول نینتندو یک میلیون کپی از آن فروش رفت. خود راییت می‌گوید که از فروش بازی آن قدر پول گیرش آمد که تا چند سال آسوده زندگی کند. موفقیت بازی راییت را بیشتر از قبل جذب بازی‌های رایانه‌ای کرد. او برای بازی دوم خود به سراغ ایده‌های عکس بازی اول خود رفت و به جای انفجار و خراب کردن ساختمان‌ها، به سراغ ایده طراحی یک شهر رفت. تمام آموزش‌ها، تفکرات و علاقه‌های راییت به هنگام طراحی این بازی جدید به سراغ او آمدند. همسایه راییت در آن زمان به وی پیشنهاد مطالعه کتابی با نام Urban Dynamics نوشته یک پروفیسور دانشگاه MIT با نام «جی راییت فورستر» را داد. همچنین خود راییت با یک شبیه‌ساز زندگی با نام Game of Life آشنا گشت که توسط یک ریاضی‌دان با نام «جان هورتون کانوی» ساخته شده بود. وی ایده‌ها و نظریات این دو شخص را با هم ترکیب کرد و براساس آن‌ها نمونه اولیه بازی خود را طراحی کرد. او برای بازی باز به سراغ شرکت Broderbund رفت، اما آن‌ها که ریسک این ایده را بالا می‌دیدند، آن را نپذیرفتند و در عوض حقوق بازی







# جنگی شکست خورده

محسن صفری لنگرودی

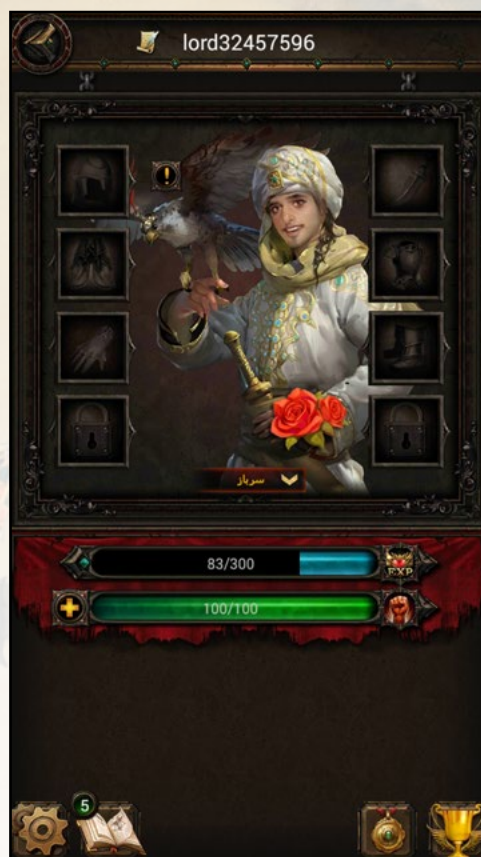
و بازیکن لذت بیشتری از بازی می‌برد. یک از چیزهایی که در بازی خوب کار شده نحوه کنترل تانک هم از لحاظ حرکتی و هم از لحاظ حرکت دوربین است. بازی این قابلیت را به شما می‌دهد تا دوربین را به گونه‌ای تنظیم کنید تا راحت باشید. در بازی بازیکن یک سری سلاح ویژه دارد که عبارتند از کمک‌های اولیه، گلوله تیربار، موشک حرارتی و گلوله تانک که این امکان را می‌دهد تا شما در طول گیم‌پلی بتوانید راحت‌تر بازی کنید. ولی خوب باید این قدر الماس داشته باشید تا بتوانید این کار را انجام دهید. بازی به قدری دست و دل باز نیست که این میزان به شما الماس دهد و باز هم این مشکل به بالانس بازی برمی‌گردد. گرافیک بازی قابل قبول است و در کل شما را راضی می‌کند. در مجموع بازی جنگ زرهی یک بازی خسته کننده است که بازیکن زیاد وقتش را سر آن نمی‌گذارد که اگر کمی بیشتر روی بازی کار می‌شد شاید بازیکن زمان بیشتری را با آن می‌گذراند.

و شما می‌توانید زمان تعویض سلاح را کم‌تر کنید که همین کار آسیب جدی به گیم‌پلی بازی زده است که شما در حالت عادی نمی‌توانید لذت کافی را از بازی ببرید مگر این که تانک خود را ارتقا دهید. یک دیگر از مشکلات این است که یک دفعه وسط بازی در حال جنگ با دشمن هستید که مرحله تمام می‌شود! و بعد از آن شما تمام امتیاز و سکه‌های مورد نظر را می‌گیرید. همان‌طور که قبل‌تر گفتم، بازیکن قابلیت ارتقا تانک را دارد ولی بزرگ‌ترین مشکلی که در این سیستم وجود دارد بالانس نبودن تعداد سکه‌هایی که از ماموریت‌ها دریافت می‌کنید با مقدار سکه‌هایی که موقع ارتقا دادن از شما می‌خواهد و رسماً شما یک جایی از بازی کم می‌آورید و مجبورید که بروید و سکه یا الماس بخرید که بتوانید راحت‌تر بازی کنید و باید این قدر بازی کنید تا بتوانید یک تانک جدید بخرید و کمی تانک خود را از آشغال بودن در بیاورید در صورتی که اگر بازی بالانس خوبی داشت همه‌ی این مشکلات حل بود

از دور شلیک کن تا صدمه نبینی! تمام گیم‌پلی بازی جنگ زرهی همین است و شما باید از دور تانک‌ها را بزنی و مراقب باشید که آن‌ها شما را هدف قرار ندهند. وقتی که بازی شروع می‌شود شما را مجبور می‌کند که کات‌سین‌های بازی را نگاه کنید و حتی به شما اجازه این را هم نمی‌دهد که آن را رد کنید و بعد از آن هم نوبت به آموزش بازی می‌رسد که دست از سر بازیکن بینوا بر نمی‌دارد و این قدر شما را در آن نگه می‌دارد که حوصله‌تان سر برود.

یکی از بزرگ‌ترین مشکلات بازی این است که گیم‌پلی بازی بعد از مدتی خسته‌کننده و کسالت‌بار می‌شود با این که بازی مودهای مختلفی دارد ولی باز هم هیچ کدام تفاوت چندانی با هم ندارند. دیگر مشکل بازی زمان تعویض سلاح‌ها است که بسیار کند است و همین موضوع باعث می‌شود که دشمنان به شما نزدیک شوند و شما هدف قرار دهند با این که برای بازی سیستم ارتقا اسلحه در آن گنجانده شده است





# پادشاهی کردن با رنگ و بوی ایرانی

محسن صفری لنگرودی

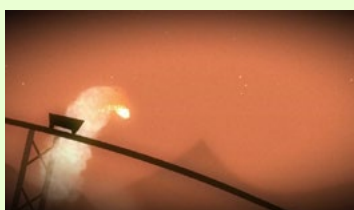
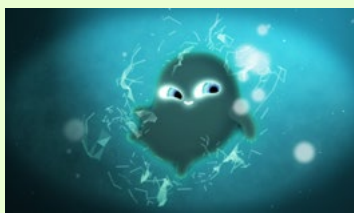
حمله کرد تله‌ها باعث نابودی یک سری از آن‌ها شود. در این بازی شما نیاز دارید که همیشه آنلاین باشید چه برای جنگ‌هایی که می‌خواهید انجام دهید و چه برای کار کردن روی قلعه خودتان. اگر شما در بازی بخواهید با قلعه‌ها یا غول‌ها و یا به تصرف درآوردن یک منبع برای جنگ بروید باید نیروهای خود را به آن‌جا اعزام کنید تا یا برای بجنگند و یا این که منبع مورد نظر را برای شما بیاورند.

در آخر باید گفت بازی انتقام سلاطین یک بازی خوب استراتژی است که با علائق و سلیقه‌های ایرانی خیلی جور در می‌آید و شما می‌توانید با این بازی تجربه یک پادشاه بودن که حال و هوای ایرانی دارد را حس کنید و از آن لذت ببرید. اما کاش بازی تا این حد کپی برابر اصل نبود!

بعدی هم چادر لشکر کشی است که وقتی که دارید سربازها را آموزش می‌دهید آنجا جمع می‌شوند. خوب لازم است بدانید دو ساختمان در پادشاهی شما وجود دارد که از بقیه اهمیت بیشتری دارد که اولی همان قلعه اصلی شماست و دومی دیوار دفاعی که از شهر شما محافظت می‌کند و شما برای ارتقا دادن این دو ساختمان باید اول نیازهای آن را برآورده کنید و بعد آن را ارتقا دهید.

هر کدام از این چهار منابع کارایی خاصی دارند و هر کدام در سطح‌های بالا قابل استفاده هستند. در بازی شما از چهار دسته نیرو برای جنگ و مقابله با دشمن می‌توانید استفاده کنید که ۱- سربازخانه است و در آن نیروهای پیاده نظام آموزش می‌بینند ۲- اصطبل است که در آن سواره نظام آموزش می‌بینند ۳- کارگاه جایی است که ارباب‌ها در آن ساخته می‌شوند و به درد جنگ‌های سخت و نفس‌گیر می‌خورند ۴- دژ جایی است که در آن تله‌ها ساخته می‌شوند تا وقتی که دشمن به قلعه

قبل از هر کاری لازم است بگویم که بازی انتقام سلاطین کپی بازی Clash Of Kings است و فقط گرافیک بازی از خارجی به ایرانی تغییر پیدا کرده است و بقیه چیزهای بازی کپی است. شما در بازی باید پادشاهی خود را درست کنید و اگر دوست داشتید با گروهی هم پیمان شوید تا اگر کمکی و یا درخواستی داشتید دوستانتان به کمک شما بیایند. بازی در اول کار شما را راهنمایی می‌کند تا چه کارهایی باید انجام دهید و وقتی که راه و روش بازی کردن را یاد گرفتید خودتان می‌توانید هر تصمیمی که می‌خواهید بگیرید و از این که یک پادشاهی دارید لذت ببرید. در بازی شما باید با ساختن منابع مختلف دیگر ساختمان‌های خود را ارتقا دهید تا قلعه اصلی شما قدرتش زیاد شود و شما از انواع و اقسام جوایز بهره‌مند شوید. منابعی که شما باید آن را بسازید و آن‌ها را ارتقا دهید عبارتند از: کارگاه چوب، مزرعه، معدن آهن، معدن نقره و دو چادری که برای کمک‌های اولیه که زخمی‌هایی که از جنگ برمی‌گردند را درمان کنید و



## پلتفرمی از جنس طلا

«مکانیک»های بازی یا طراحی «مرحله»ها می‌گذرانند. اما E4L سعی کرده در هر دو قسمت به خوبی کار کند. اگر بخواهیم مکانیک‌های گیم‌پلی این بازی را با دیگر بازی‌های خوب این سبک مقایسه کنیم با مکانیکی کاملاً نو روبه‌رو هستیم. شما یک حباب هستید که فقط توانایی حرکت به بالا را دارید اندکی بعد توانایی تبدیل شدن به یک قطعه یخ را دارید که می‌توانید روی سطح‌های شیب‌دار سر بخورید کمی بعد می‌توانید در نقش یک سنگ گرد بازی کنید که سنگینی سنگ به کارتان می‌آید و بعد از آن می‌توانید لحظه‌هایی تبدیل به جرقه آتش شوید که به شما سرعتی را در جهت راست می‌دهد. خب همه این‌ها یعنی شما فقط با تبدیل شدن از یک عنصر به دیگری توانایی حرکت را خواهید داشت و می‌توان گفت مکانیک‌ها نه اضافی نه کم هستند. تنها دشمن‌های شما در بازی طبیعت است و باید با آزمون/خطاهای بسیار زیاد و تمرین در زمان‌بندی آن‌ها را شکست دهید و مراحل را پشت سر بگذارید.

زمانی که بحث از طراحی مرحله در یک بازی پلتفرمر به میان می‌آید نا خودآگاه یک صفحه بزرگ پر از اجزای مختلف، سراشیبی‌ها و سکوهای فاصله‌دار با هم و ... در ذهن ما ظاهر می‌شود و ساختن چنینی مراحلی با مکانیک‌های سخت E4L کار راحتی نیست که البته سازندگان تلاش کرده‌اند سخت‌ترین حالت چپ‌نشین‌ها را کنار هم را پیدا کرده و آن را تبدیل به مرحله بازی کنند. در پایان هر مرحله تعداد دفعاتی که مرده‌اید و زمان سپری شدن مرحله به شما نشان داده می‌شود و خب ۱۰۰ تا ۱۵۰ بار مردن در برخی از مراحل کاملاً عادی است. اما برخی از جملاتی که پس از اتمام مرحله روی صفحه نمایشتان پدیدار می‌شود ارزش آن همه سختی را خواهد داشت.

تمام قسمت‌های بازی به خوبی طراحی شده‌اند و همخوانی زیبایی با یکدیگر دارند. اگر به دنبال یک چالش سخت و متفاوت هستید حتماً پیشنهاد می‌کنم که این بازی را امتحان کنید و بر اعصاب خود نیز مسلط باشید.

خیلی از شما شاید با شنیدن نام پلتفرمر یاد بازی‌هایی مثل Braid و Limbo بیفتید که در فضایی آرام به دنبال راه حل معماهای بازی می‌گردید. من هم با دیدن گرافیک‌های E4L انتظار یک پازل پلتفرمر مهربان و لذت بخش را داشتم. E4L درباره چهار موجود کوچک در قالب عنصرهای سازنده دنیا (آب، خاک، آتش و باد) است که می‌خواهند با کمک یکدیگر شی‌هایی نورانی به نام Soulpact را جمع‌آوری کنند و یک زندگی را بسازند. پس از حدود ۱۰ دقیقه متوجه شدم که بازی‌ساز به طرز بی‌رحمانه این بازی را سخت طراحی کرده است و خبری از داستان درگیر کننده نیست، فقط ماهیچه‌های چشم و دست هستند که درگیر شده‌اند. کمی بیشتر که جلو رفتم متوجه شدم خود بازی‌ساز هم از این موضوع مطلع است و سعی در آرام کردن خشم من توسط جملات زیبا از بزرگان جهان و البته شخص خودش را دارد. از طرفی موسیقی این بازی به صورت جداگانه توسط گروه Mindtree ساخته شده که واقعاً با گیم‌پلی همخوانی دارد و اگر که انسانی عاشق چالش باشید، موسیقی به شما برای شکست دادن مراحل کمک می‌کند.

بازی از لحاظ بصری واقعاً زیباست و همانطور که گفتیم در ظاهر نوید یک بازی مهربان را به ما می‌دهد. مراحل محیط‌های بیرونی را شامل می‌شود و هدف این است که از نقطه آ به نقطه ب برسیم. اما چالش اصلی همین پیمودن مسیرهای کوچک است و پس از مدتی متوجه می‌شوید که یک Super Meat Boy در محیط مهربان را دارید تجربه می‌کنید.

بازی‌های این سبک معمولاً تمرکز خود را روی یکی از دو قسمت

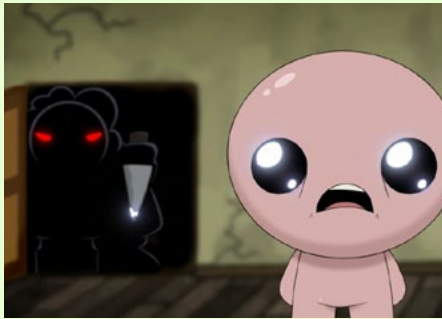
"Logic will get you from A to Z;  
imagination will get you everywhere."

Albert Einstein



آرش فریدی  
faridi.a71@gmail.com  
نام برای: Element4L





## بازی‌ای برای تمام عمر

حالت نرمال، سخت و طمع. در حالت طمع، بازی به این صورت پیش می‌رود که با قرار گرفتن در یک اتاق بزرگ، موج‌های مختلفی از دشمنان به سمت شما می‌آیند و با هر بار کشتن آن‌ها مقداری پول جمع کرده و با این پول‌ها می‌توانید از فروشگاه خرید کنید و اینجاست که طمع معنا پیدا می‌کند. چون شما حاضر می‌شوید برای خریدن آیتم‌های بهتر ریسک کرده و ممکن است در این راه جان خود را از دست بدهید. بخش دیگری که در این نسخه از بازی اضافه شده، چالش روزانه است. هر روز یک بازی مشخص برای همه کاربران باز می‌شود، شما یک بار فرصت دارید تا در این بازی با دیگران رقابت کنید، سرعت عمل شما در تمام کردن این بازی و امتیازی که جمع می‌کنید در نهایت به صورت یک عدد در جدول امتیازها ثبت شده و اسامی قوی‌ترین بازیکن‌ها نمایش داده می‌شود.

بازی پر از نشانه‌های طنز است. از صداهایی که دشمنان موقع حرکت از خودشان در می‌آورند، اشک‌های آیزاک که به عنوان تیر عمل می‌کنند، قرص‌هایی که در بازی پیدا می‌کنید و ممکن است نتیجه خوب یا بدی داشته باشند تا آخرین گول بازی که در واقع باید با خودتان بجنگید. هر آیتم جدیدی که در بازی پیدا می‌کنید روی کاراکتر شما و قدرتش تاثیر می‌گذارد و یکی از چالش‌های جذاب بازی تصمیم‌گیری در مورد ترکیب این آیتم‌ها با هم است. ترجیح می‌دهید سرعت بیشتر داشته باشید یا قلب‌های بیشتر برای زنده ماندن؟ این آیتم‌ها حتی ظاهر کاراکتر را هم عوض می‌کنند تا جایی که در انتهای بازی کاراکتری کاملاً عجیب درست کرده‌اید. برای جالب‌تر کردن بازی حتی در بعضی از مراحل، طلسم‌هایی روی شما پیاده می‌شود که همه آیتم‌های بازی را به شکل علامت سوال می‌بینید یا نقشه بازی پاک می‌شود.

به تازگی اکسپنشن جدیدی برای این بازی به نام Afterbirth plus منتشر شده که محتوایی تازه را به نسخه‌های قبلی اضافه می‌کند. مطمئن باشید از تکرار این بازی خسته نمی‌شوید، چون چالش‌ها و آیتم‌های بازی به قدری زیاد است که می‌تواند تا مدت‌ها شما را سرگرم کند و بعد از تمام شدن همه این‌ها، می‌توانید مثل من برای رسیدن نسخه‌های بعدی لحظه‌شماری کنید.

آیزاک با مادرش، تو یه خونه بالای یه تپه زندگی می‌کردن. آیزاک تنهایی تو اتاقش بازی می‌کرد، تا اینکه یه روز مادرش موقع تماشا تو لویزیون، صدایی می‌شنوه! صدا بهش میگه که باید بچش رو قربانی کنه تا وفاداریش رو نشون بده! مادرش با یه چاقو میره سمت اتاق آیزاک، اون هم همه این‌ها رو از لای در می‌بینه و برای اینکه فرار کنه می‌پره تو یه دریچه که به زیرزمین راه داره و بازی شروع میشه. داستان عجیبی برای شروع یک بازی بود این طور نیست؟ ولی داستان همینجا تمام نمی‌شود، در طول بازی شما باید مدام از دست مادر آیزاک فرار کنید و در نهایت با خودش و بعد قلبش! به عنوان گول آخر بجنگید.

اگر مستند Indie Game یا بازی بچه گوشت قهرمان را دیده باشید، با سازنده این بازی آشنا شده‌اید. این بازی برای اولین بار در سال ۲۰۱۱ منتشر شد و با توجه به استقبال زیاد مخاطبین نسخه‌های بعدی آن در سال‌های بعد هم عرضه شد. جدیدترین نسخه این بازی با عنوان "بعد از تولد" ۶ سال بعد از عرضه اولین نسخه، هنوز هم از مطرح‌ترین بازی‌های این سبک به شمار می‌رود.

در این بازی می‌توانید راه بروید و به همه چیز شلیک کنید. مجموعه دشمنانی که می‌خواهند به شما حمله کنند آن قدر متنوع است که نمی‌توانید یک لحظه هم بی‌خیال باشید. از عنکبوت و کرم و مگس‌های کوچک و بزرگ گرفته تا اعضای داخلی بدن! و گفته بودم که تیر شما، اشک‌های کاراکتر بازی است؟

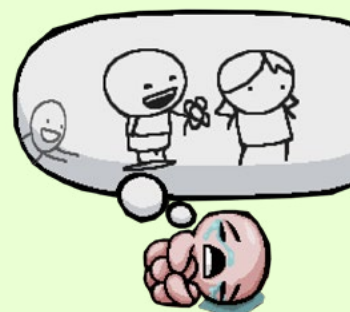
مانند سایر بازی‌های این سبک، همه چیز در این بازی کاملاً تصادفی اتفاق می‌افتد. ولی نکته‌ای که باعث جذابیت بیشتر این بازی شده، تنوع و تعداد زیاد آیتم‌ها، دشمنان و مراحل است. این مساله باعث می‌شود تا با هر بار شروع مجدد بازی، تجربه‌ای جدید داشته باشید. بازی از ۹ مرحله اصلی و ۲ مرحله مخفی تشکیل شده که هر مرحله، اتاق‌ها و مسیرهای متفاوتی با دشمنان مختلف پیش روی شما می‌گذارد. علاوه بر این ۱۳ کاراکتر در بازی وجود دارند که با ویژگی‌های هر کدام، تجربه بازی هم عوض می‌شود. برای مثال کاراکتری به نام روح در بازی وجود دارد که تنها ۱ جان دارد و هر جا می‌برد بازی از اول شروع می‌شود. در این نسخه از بازی علاوه بر تنوع بیشتر آیتم‌ها و مرحله‌ها، ۳ حالت مختلف هم اضافه شده است.



فائزه خمیرانی

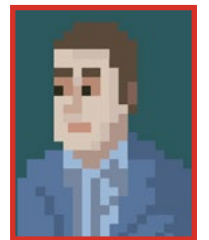
faezeh.khomeyriani@gmail.com

نام بازی: Binding of Isaac Afterbirth





# شاهزاده‌های از جنس تاریخ



امیرحسین کرمی

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

در طول تاریخ پر فراز و نشیب کشورمان، شاهد روی کار آمدن حکومت‌ها و حکام مختلفی بوده‌ایم، که هر کدام به محض رسیدن طبق همان عادت همیشگی ساز خود را در اداره حکومت این سرزمین نواخته‌اند. به طبع همین قضیه، شاهد حضور شاهزاده‌ها و شاهزاده خانم‌های بسیاری بر بستر حکمرانی این مرز و بوم بوده‌ایم که نام بسیاری از آن‌ها در تاریخ حتی ثبت نیز نشده است! اما امروز می‌خواهیم در مورد عنوانی تامل برانگیز و خاطره‌ساز صحبت کنیم که شاید برای بازی بازان امروزی هم صحبت آشنایی باشد چرا که نسخه‌های جدیدتر از آن هم در نسل هفتم منتشر شدند؛ اما شاید کسی نداند که شروع همه این اتفاقات از کجا بوده است.

بازی شاهزاده پارسی یا Prince of Persia ایده‌ای بود که در سال ۱۹۸۹ به ذهن جردن مکنز خطور کرد. شاید پیش زمینه علاقه او به دنیای سرگرمی کارهای سینمایی و فیلم‌های برادر جوان‌ترش دیوید بود که او را روزبه‌روز مشتاق‌تر می‌کرد.

در نهایت مکنز تصمیم گرفت یک بازی با المان‌های نو و یک موضوع داستانی جدید بسازد که ربطی به غرب و ماهیت سرگرمی آن نداشت. این بازی جدید شاهزاده پارسی نام گرفت که هسته اصلی آن بر اساس دکمه زنی برای پرش از موانع و گاهی هم مبارزه، آن هم تنها با یک کلید بنا شده بود.

مکنز برای ایجاد انیمیشن‌های روان‌تر هنگام پرش‌ها ابداعی جدید انجام داد که پیشرفت بزرگی در صنعت بازی‌های ویدئویی و انیمیشن محسوب می‌شود؛ او با لباس سفید مقابل یک پرده رنگی می‌پرید و از خود عکس می‌گرفت و سپس تمامی این عکس‌ها را تبدیل کرده و مانند فریم به هم

می‌چسباند.

در سمت

دیگر او از روش

پردازش جدیدی به نام

روتوسکوپینگ استفاده کرد

تا این پرش‌ها و مبارزات بازی

به بهترین نحو ممکن پردازش شده و

خروجی آن رضایت مخاطبان و بازی بازان از

نحوه عملکرد بازی را در پی داشته باشد.

اگر چه بازی در آن زمان برای Apple II ساخته

شد، ولی در همان سال و در ادامه موفقیت بازی

در عرصه جهانی؛ این بازی برای پلتفرم‌های دیگر از

جمله NES، SNES و سگا جنسیس هم عرضه گشت.

طی سال‌های بعد؛ سازندگان بازی که دیگر نام

استدیو برادر بوند را به خود گرفته بودند در همکاری

تنگاتنگی با سایر استدیوها از جمله یو بی آی سافت

و گیم لفت بازی را برای عرضه روی پلتفرم‌های دیگر

از جمله GameCube، Xbox، Microsoft Windows،

Nintendo DS و گوشی‌های موبایل که بر اساس

سیستم عامل سیمین و یا جاوا بودند محیا کردند

تا بدین ترتیب امکان تجربه بازی برای افراد دیگر

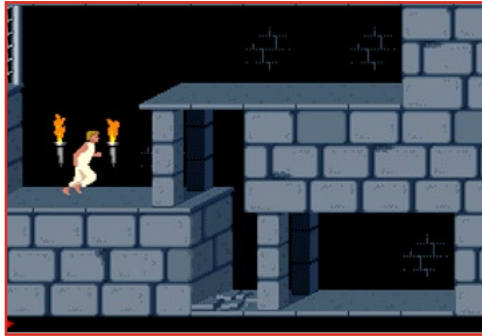
نیز فراهم شود.

اما در مورد داستان صحبت‌ها فراوان است. ظاهراً

مکنز از همان اوان کودکی به داستان‌های هزار و یک

شب که در خاورمیانه بسیار معروف است، علاقه وافری





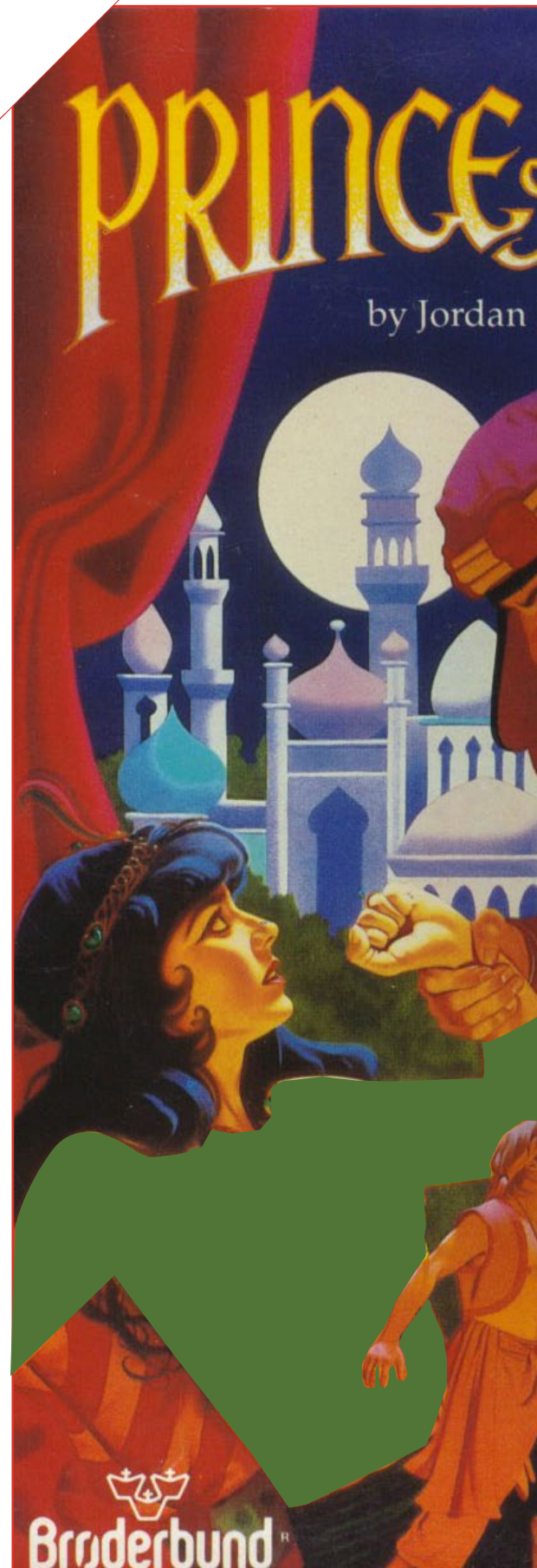
مناسب برای ضربه نهایی در طول مبارزات از آن بهره ببرید.

در بازی دو نوار وجود دارد که یکی نوار سلامتی و دیگری مربوط به فرصت باقی مانده برای نجات شاهزاده خانم هست که توضیح داده شد؛ البته نوار سلامتی شما بسیار آسیب‌پذیر است که می‌تواند به دلیل سقوط و یا پرت شدن داخل تله‌های موجود در بازی از بین برود، هر چند در نقاط خطرناکی از بازی معجون‌های قرمز رنگی وجود دارد که اگر بتوانید به آن‌ها دست پیدا کنید می‌توانید یک نوار ذخیره به نوار سلامتی‌تان اضافه کنید که در حقیقت شانس مجدد تلقی می‌گردد. در پایان بازی پرنس باید با جعفر مبارزه و او را با شمشیر خودش نابود کند. در نتیجه این امر پرنس و شاهزاده خانم به هم می‌رسند و همه چیز به خوبی و خوشی تمام می‌شود. همین داستان به ظاهر ساده و این گیم‌پلی به نظر خسته کننده در آن سال‌ها به دلیل تازگی داشتن به قدری طرفدار جذب کردند که بعدها مدها و محتوای اضافه فراوانی برای این بازی و بازی‌های بعدی این سری محبوب خلق شدند. بازی‌هایی که رفته رفته سه بعدی و خوش رنگ و لعاب‌تر شدند تا مخاطبان روز صنعت سرگرمی را از دست ندهند؛ تا به امروز که ظاهراً دیگر خبری از ساخت ادامه بازی از سوی ناشر فعلی آن یعنی شرکت یوبی‌سافت وجود ندارد.

شاید زمانی که جردن مکنز جلوی دوربین خود می‌پرید تا حرکات شخصیت اصلی بازی را ثبت کند؛ هیچوقت حتی به ذهنش هم خطور نمی‌کرد که در آینده این بازی به یکی از آی‌پی‌های محبوب یوبی‌سافت تبدیل شده و عده زیادی انتظار ساخت نسخه جدید آن را بکشند.

داشته است. در نتیجه این علاقه تصمیم می‌گیرد که داستانی تخیلی ولی برگرفته از داستان‌های کهن ایرانی برای بازی خود بسازد. جایی که شاهزاده ما در واقع شاهزاده نیست! بلکه یک فرد عادی است که گویا ایرانی بوده و در قصر سلطان ایران شاهزاده خانم را دیده و عاشق او می‌شود. وزیر سلطان که جعفر نام دارد و سودای پادشاهی را در سر می‌پروراند، پس از رفتن سلطان به جنگ طی توطئه‌ای شاهزاده خانم را زندانی کرده و او را وادار می‌کند که با او ازدواج کند وگرنه کشته خواهد شد؛ و شاهزاده خانم باید طی یک ساعت تصمیم بگیرد که مرگ را انتخاب کند یا تن به ازدواج با جعفر بدهد. احتمالاً شخصیت جعفر اشاره به جعفر بن یحیی برمکی دارد که از وزرای هارون الرشید و از خاندان برمکیان بود. در سمت دیگر شخصیت اصلی بازی یعنی شاهزاده پارس را داریم که مانند شاهزاده خانم نام و نشانی ندارد و فقط می‌دانیم که توسط جعفر زندانی شده تا مزاحمتی برای او ایجاد نکند. او باید طی همین یک ساعت از زندان فرار کرده، سربازان و خود جعفر را شکست داده و شاهزاده خانم را از چنگ جعفر نجات دهد.

در این بین اگر بازیکن بر اثر اشتباه بمیرد و یا زمان تعیین شده برای طی کردن بازی را از دست بدهد باید مرحله را از ابتدا آغاز کرده و یا بسته به مرحله مورد نظر حتی بازی را از ابتدا آغاز کند! در مسیر دام‌های مهلکی وجود دارد که شاهزاده باید علاوه بر بی وقفه طی کردن مسیر حواسش به آن‌ها هم باشد تا بتواند به سلامت مراحل را طی کند. سیستم مبارزات بازی هم مثل سایر عناصر آن کاملاً ساده است و تنها با فشردن یک کلید صورت می‌گیرد. تنها سلاح موجود در بازی هم همین شمشیر شاهزاده است که باید به بهترین شکل ممکن و با زمان‌بندی





# STORY



# روایتی از یک داستان خیره کننده

# HERS

Her Story یکی از اتفاقات عجیب و البته شایسته تقدیر هنر - صنعت بازی سازی است. عنوانی که ساختش مطمئنا ریسک بسیار زیادی برای سازنده داشته اما او به خوبی از پس ساخت این بازی بر آمده است. تنها اشکالی که بر این بازی وارد است، ساده بودن گیم پلی آن است که با توجه به ژانر بازی قابل چشم پوشی است. هر چند که شاید خود بازی مکانیزم خاصی نداشته باشد اما باز هم شما را مجبور به فکر کردن، یادداشت برداری و جستجو کردن می کند. دقیقا مانند یک کارآگاه واقعی. پس اگر شیفته داستانی سیاه، روایتی عالی و تجربه ای نو هستید، در بررسی کلی این شاهکار با ما همراه باشید!

## HER STORY

فائزه خمیرانی، حسین جوان‌رای

faezeh.khomeyrani@gmail.com

javanrayhossein@yahoo.com

start

## داستان زندگی او و شاید ما!

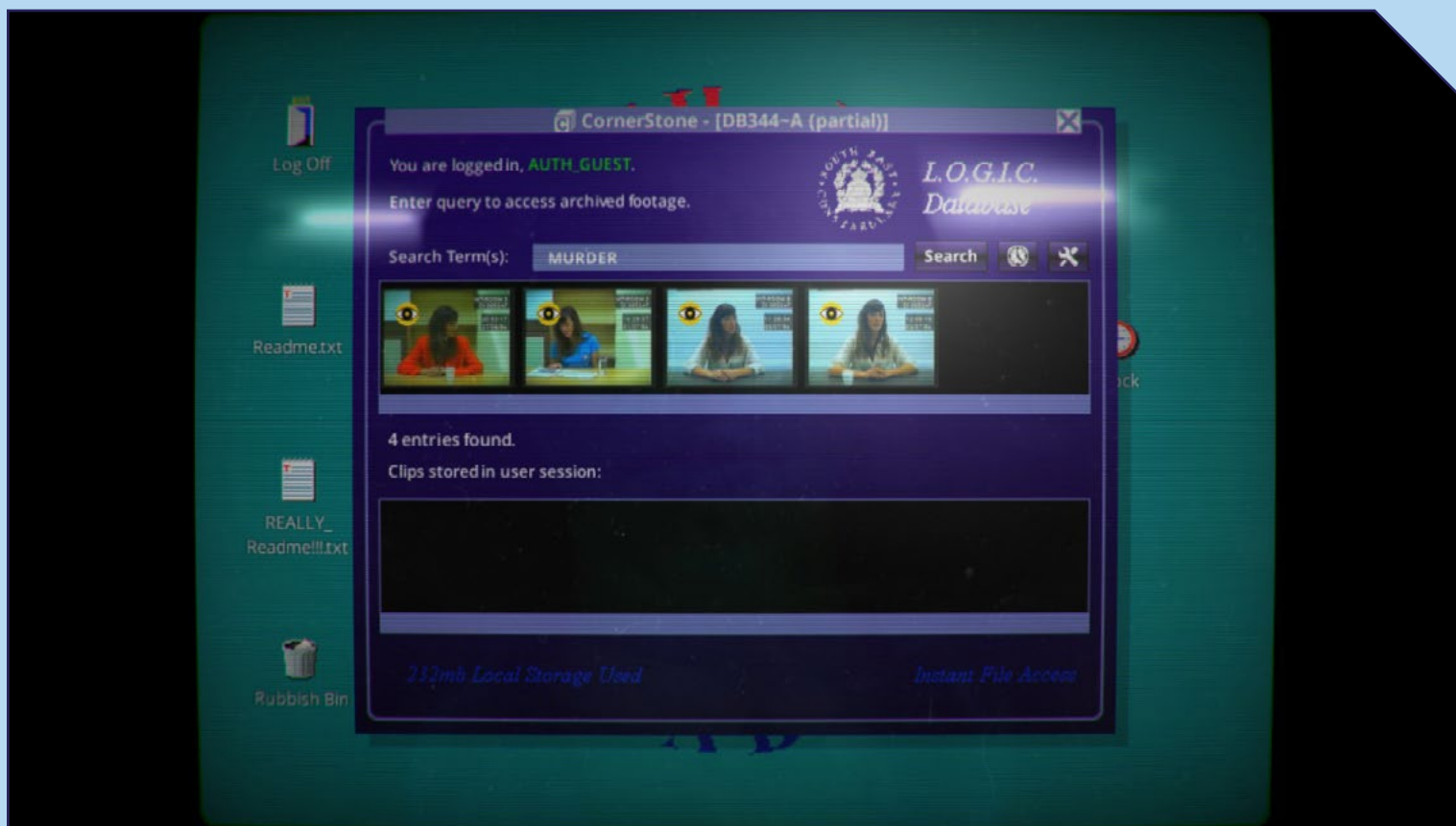
برسد. Her Story هم در این دسته قرار می‌گیرد. در این بازی قرار نیست بپرید یا بدوید یا کسی را بکشید، نه باید بنشینید و با دقت ببینید و گوش کنید تا سر از ماجرای یک پرونده عجیب در بیاورید. گیم پلی متفاوت بازی و استفاده از فیلم‌های واقعی برای روایت داستان، باعث شده تا کاملاً حس کنید که مانند یک کارآگاه قدیمی در حال حل معمای یک پرونده هستید. نکته اصلی در جذابیت این سبک از بازی‌ها این است که بعد از تمام شدن بازی، شما به دوستان نمی‌گویید که من این بازی را ۳ ساعته تمام کردم یا اینکه در آن قسمت، آن کار را انجام دادم، بلکه می‌نشینید و از حسی که بعد از تمام شدن و کشف داستان پیدا کردید با هم حرف می‌زنید. در Her Story قرار نیست در انتهای بازی به شما پاداش یا امتیازی داده شود، بلکه مسیر کشف و پیشبردن داستان و لذت پیدا کردن حقیقت ماجرا هست که پاداش بازی محسوب می‌شود. حسی که بعد از تمام کردن یک رمان خوب را دارید به یاد بیاورید، لذت تجربه‌ای که در طول خواندن داستان به دست آوردید، حالا تصور کنید که شما کسی بودید که تکه‌های داستان را پیدا کردید و با کنار هم گذاشتن آن‌ها، هدف کل ماجرا را درک کردید و این حس لذت و غرور دو برابر می‌شود.

از همان ابتدا می‌دانیم که با اثری داستان‌محور طرف هستیم و بازی قصد به چالش کشیدن شم کارآگاهی شما را دارد. اما به محض اینکه مکانیسم بازی را یاد گرفتید متوجه می‌شوید که این بازی فقط با حس کنجکاوی شما بازی می‌کند و همین تبدیل به انگیزه برای ادامه بازی می‌شود. اگر قبل از این بازی‌هایی همچون "لس

متفاوتی پیاده شده است، از خواندن نوشته‌های صفحه و انتخاب مسیر با استفاده از کلمات، گوش دادن به صدای راوی و انجام کارهایی برای شنیدن بقیه داستان، انتخاب دیالوگ بین کاراکترها تا دیدن مجموعه‌ای از فیلم‌ها و انیمیشن‌ها و تشخیص مسیر داستان بر اساس آن‌ها. نقش داستان در همه بازی‌ها به یک اندازه نیست، بعضی از بازی‌ها در ابتدا توضیحی کوتاه به بازیکن می‌دهند تا هدفی کلی برایش مشخص کنند، نجات یک شاهزاده یا فرار از زندان یا ساختن یک شهر. در این جا قرار نیست بازیکن به مفهومی فراتر از آنچه در ابتدا مشخص شده دست پیدا کند، بلکه تنها به او کمک می‌کند تا یک درک کلی از منطق دنیای بازی داشته باشد. اما در طرف دیگر قضیه، بازی‌هایی قرار دارند که از داستان به عنوان عنصری اصلی برای سرگرمی استفاده می‌کنند. در این بازی‌ها، بازیکن در حقیقت با کاراکتر بازی همذات‌پنداری می‌کند و رساندن او به هدفش، دغدغه اصلی بازیکن می‌شود. تمام عوامل دیگر بازی، مانند گرافیک، موسیقی و گیم پلی در این حالت، ابزاری برای روایت بهتر داستان به شمار می‌روند و در نهایت چیزی که در ذهن مخاطب از این بازی باقی می‌ماند، تجربه داستان زندگی و غرق شدن در دنیای دیگر است. بازی To The Moon را در نظر بگیرید، داستان بازی به قدری عمیق و تاثیرگذار است که بعد از مدتی فراموش می‌کنید که شما کنترل یک کاراکتر دوبرعده را در یک بازی بر عهده دارید و حاضرید هر کاری بکنید تا او به آرزویش

▶ سبک Interactive Storytelling یا داستان‌گویی تعاملی چیست؟ بازی‌ها به عنوان ابزاری برای سرگرمی، از روش‌های مختلفی برای جذب مخاطب استفاده می‌کنند، گرافیک زیبا، صدا و موسیقی جذاب یا گیم پلی متفاوت. ولی یکی از عناصر مهم که در کیفیت بازی تاثیر زیادی می‌گذارد، محتوا و داستان بازی است. داستان بازی می‌تواند در حد معرفی دنیا و کاراکترها، بازیکن را درگیر بازی مثل بازی لیمبو کند، یا کاری کند که تاثیرش تا مدت‌ها بعد از بازی روی ذهن بازیکن مثل بازی To the Moon بماند. داستان‌گویی تعاملی در واقع سبکی از بازی‌ها است که تمرکز اصلی روی روایت داستان، نحوه روایت و روش تعامل بازیکن با دنیای داستان قرار می‌گیرد. تصور کنید در حال خواندن کتاب مورد علاقه‌تان هستید، ماجراهای قهرمان داستان و اتفاق‌هایی که می‌افتد، برای شما جذاب است ولی شما نقشی در پیشبرد این داستان ندارید. چه شما همه کتاب را بخوانید یا نخوانید، در هر زمان می‌توانید صفحه آخر را باز کرده و پایان داستان را ببینید. حالا تصور کنید خودتان می‌توانستید روی زندگی قهرمان داستان تاثیر بگذارید و در نحوه پیشرفت داستان دخالت کنید، کدام مسیرها را انتخاب می‌کردید؟ چه تصمیم‌هایی می‌گرفتید و از همه مهم‌تر آیا تا رسیدن به پایان داستان، صبر می‌کردید؟ داستان‌گویی تعاملی همانطور که از نامش پیداست، با تعامل بازیکن، داستانی را برایش روایت می‌کند. این تعامل در بازی‌های مختلف به روش‌های





آنجلس نوآر "را تجربه کرده باشید حتما می‌دانید که در این ژانر از بازی‌ها "سرنخ"ها نقش اساسی را در کامل کردن پازل روبه‌روی شما ایفا می‌کنند و پس از همان ابتدا سعی می‌کنید ویدئوهای در هم ریخته را مثل پازل کنار هم بچینید و با به هم وصل کردن سرنخ‌ها معمای بازی را حل کنید.

لایه‌ی آغازین بازی شاید در تعریف هیجان‌انگیز نباشد و پیچیده جلوه نکند! "داستان او" ترکیبی از بیش از ۲۵۰ تکه پازل است که کنار هم قرار دادن تکه‌های صحیح، سبب ایجاد هیجانات ساده‌ی گیمی می‌شود. اما این فقط تعریف ابتدایی بازی است. اگر «داستان او» فقط می‌خواست اجراکننده‌ی همین ایده باشد، خب، هرگز به جایگاهی که امروز دارد نمی‌رسید! و مهم‌تر از همه این است که خیلی زود متوجه می‌شوید ماجرا عمیق‌تر، غمناک‌تر، تاریک‌تر از چیزی است که فکرتش را می‌کردید.

### داستان او

داستان بازی در سال ۱۹۹۴ به وقوع می‌پیوندد. زمانی که هانا اسمیت، شخصیت اصلی بازی، با مراجعه به پلیس، خبر مفقودی شوهرش را اعلام می‌کند. بعد از مدتی نیز و بنابر دلایلی نامشخص، شوهر او به قتل رسیده و همین موضوع باعث می‌شود که پلیس در مقاطع زمانی مشخصیاز وی بازجویی کند. بازی، گیم را در مقابل فیلم‌های کوتاه بازجویی‌های هانا قرار می‌دهد تا او خود به کشف حقیقت این مسئله پردازد.

در «داستان او» هر کلمه‌ای، هر جمله‌ای و هر واکنشی



قطعات فراموش شده‌ای از روایتی بزرگ هستند که شاید به تنهایی بی‌خاصیت به نظر برسند، اما در کنار یکدیگر دیوارهای بلند یک هزار تو را تشکیل می‌دهند. ویدئوهای بازی از نظر مدت زمان اندازه‌های متفاوتی دارند. برخی از آن‌ها در حد چند ثانیه هستند و برخی دیگر تا چند دقیقه نیز می‌رسند. این ویدئوها مربوط به هفت جلسه بازجویی در هفت تاریخ مختلف است که از این زن صورت گرفته و آرشیو شده‌اند. در هر جلسه وضعیت ظاهری و حتی نحوه پاسخگویی او به سوالات به خاطر پیشرفت مراحل بازجویی در ویدئوها تغییر می‌کند. همگی این ویدئوها، پاسخ‌های او به سوالات بازجوکنندگان هستند و بنا به اطلاعاتی که در فایل‌های راهنما در دستکناپ وجود داشت، به دلیل بروز سیل و صدماتی که به آرشیوها زده شده بود هیچ اثری از ویدئوهای مربوط به (سوالات) بازجوکنندگان نیست. این مورد گاهی یافتن پاسخ‌های مورد نظر را با چالش روبه‌رو می‌کند و ممکن است برای درک بهتر برخی پاسخ‌ها چندین ویدئوی مختلف را بار دیگر تماشا کنید.

### او و مابقی ماجرا

بازی را که اجرا می‌کنید، با صفحه‌ی نمایشگر کامپیوتر عتیقه‌ای روبه‌رو می‌شوید که به پایگاه اطلاعات پلیس است. همان ابتدا در بخش جستجوهای یافت‌شده‌ی کامپیوتر چندتا مصاحبه دیده می‌شود. بالاتر در نوار جستجو، کلمه‌ی «قتل» به چشم می‌خورد. دوربین ساکن اتاق بازجویی روی زنی که ترس و استرس در چهره‌اش موج می‌زند قرار گرفته است. شما این امکان را دارید که فیلم‌های بازجویی بایگانی شده را در این پایگاه داده پلیس پیدا کنید و آن‌ها را تماشا کنید. کمی که در دستکناپ کامپیوتر بچرخید، به راهنمای استفاده از پایگاه اطلاعات بر می‌خورید. طبق راهنما می‌توانید با وارد کردن کلمه‌ی مورد نظرتان در موتور جستجوی پایگاه اطلاعات، دنبال ویدئوهایی بگردید که آن زن آن کلمه‌ها را به زبان آورده است. مثلاً، وقتی کلمه‌ی «argue» را جستجو می‌کنید، قطعه ویدئوهایی که زن در آن‌ها درباره‌ی دعوای زن و شوهری، بحث‌ها و دعوایی که در متن داستان تعریف می‌شود و او از آن‌ها صحبت می‌کند. در صفحه نمایش داده می‌شوند. به این ترتیب، بازی تبدیل به یک جستجوی لایه‌لایه می‌شود. در میان همین ویدئوها، وقتی زن اسم شخصی را می‌آورد. شما می‌توانید با تایپ کردن آن اسم، به ویدئوهای جدیدتری دست پیدا می‌کنید.

### یک مکانیسم عالی برای هر چه بیشتر گیج کردن شما!

از آن جایی که برخی از کلمات کلیدی در تعداد زیادی از فایل‌ها به کار رفته، بازی نمایش ویدئوهای مربوط به هر کلمه را به ۵ عدد محدود کرده و برای





در «داستان او» هر کلمه‌ای، هر جمله‌ای و هر واکنشی قطعات فراموش شده‌ای از روایتی بزرگ هستند که شاید به تنهایی بی‌خاصیت به نظر برسند، اما در کنار یکدیگر دیوارهای بلند یک هزارتو را تشکیل می‌دهند.

دهید). از نظر صوتی نیز بازی در سطح خوبی است و صداگذاری به شکل مطلوبی صورت گرفته است. صدای رفت و آمد، باز و بسته شدن درها، صدای لامپ‌ها و ... همگی به خوبی در ایجاد و شکل‌گیری اتمسفر بازی نقش دارند. موسیقی متن بازی کاملاً بی‌نظیر و با همراهی بسیار خوبی که با ویدئوهای به نمایش درآمده دارد، نقش اساسی را در فضا سازی بازی ایفا می‌کند. موسیقی همراه با داستان حرکت می‌کند، آرام می‌گیرد و همراه با پیچش‌های داستانی اوج می‌گیرد و بازی‌باز را در جریان بازی غرق می‌کند.

#### خالق او

اگر اسم Sam Barlow را شنیده باشید، احتمالاً به یاد سری بازی‌های Silent Hill می‌افتید. این که چطور ممکن

بازی مجبور به انجام بازی در حالاتی بسیار متفاوت بوده است. گاهی مجبور بوده که بازی‌اش تناقض‌های زیادی داشته باشد. گاهی نیاز بر این بوده تا کاملاً معصوم و غمگین و زخم خورده و گاهی ترسیده، مضطرب و دودل نشان بدهد.

#### هنر او

با توجه به اینکه تقریباً تمام مدت بازی را صرف جستجو و دیدن ویدئو می‌کنید، از بعد گرافیکی چیز چندانی برای بررسی ندارد. دسکتاپ بازی شاید تنها نکته گرافیکی بازی باشد که شبیه به نسخه‌های قدیمی ویندوز طراحی شده و بسیار ساده و راحت برای استفاده است (به علاوه افکتی برای شبیه‌سازی مانیتورهای قدیمی است که می‌توانید در قسمت تنظیمات آن را تغییر

تماشای دیگر فایل‌ها باید به دنبال کلمات جزئی تر بگردید. البته سیستم جالب بازی این است که حتماً لازم نیست به دنبال کلمات مشخص به کار رفته در ویدئوهای قبلی توسط هانا بگردید بلکه می‌توانید با حدس و یا حتی نوشتن جملاتی که فکر می‌کنید ممکن است توسط وی به کار رفته باشد هم (مانند "بله، من آن جا بودم") کار خود را پیش ببرید. بعد از مشاهده تعدادی از ویدئوهای خاص بازی به شما امکان پایان دادن آن را می‌دهد. بدینگونه که آیکنی روی دسکتاپ ظاهر می‌شود که شخصی بنام "اس بی" وضعیت تمام شدن یا نشدن کارتان را می‌پرسد که می‌توانید با بلیا خیر به او پاسخ دهید.

شایان ذکر است که کار بازیگری در این بازی به عهده خانم "ویوا سیفرت" است که ایشان در این



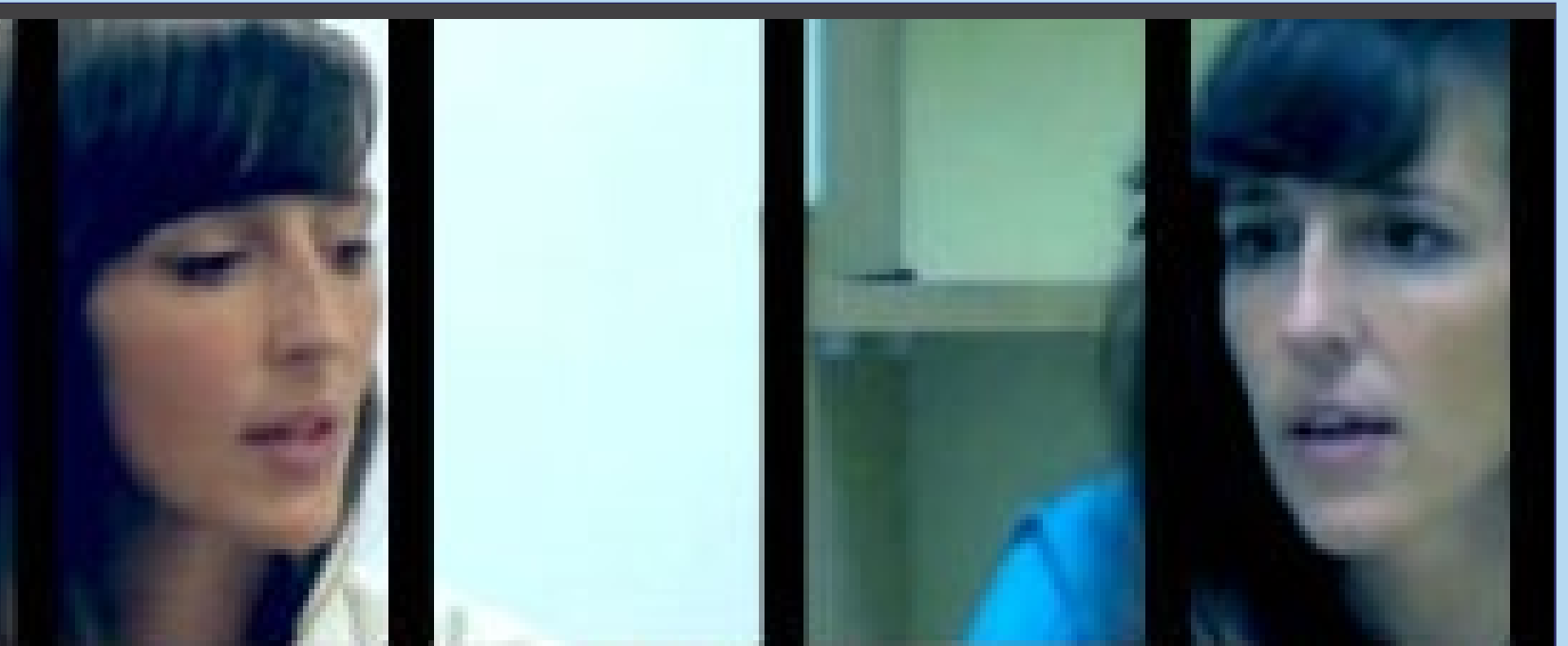


در یک شرکت نرم‌افزاری کار کرد تا اینکه یکی از دوستانش که در یک شرکت بازی‌سازی برنامه‌نویس بود به او پیشنهاد داد که می‌تواند در این شرکت‌ها به عنوان آرטיست، فعالیت کند. از میان شرکت‌های مختلفی که برایشان درخواست کار فرستاد، تنها دو شرکت جواب مثبت دادند که یکی از آن‌ها استودیو Climax بود. بارلو برای مدتی عضو تیم هنری این شرکت بود تا اینکه به تیم طراحی ملحق شد. در این باره می‌گوید احتمالاً به این دلیل مجبور شدند با انتقال من موافقت کنند که مدام در کار طراحی دخالت می‌کردم و در مورد همه چیز نظر می‌دادم، با این کار مرا ساکت کردند! البته بعد از آن هم به درجه طراح ارشد این استودیو رسید. اکثر بازی‌های اولیه بارلو، بازی‌های ساده و کوچکی بودند که به سفارش دیگران ساخته می‌شدند. این بازی‌ها تجربه خوبی برای او فراهم کردند تا بعدها در ساخت بازی‌های بزرگ از آن‌ها استفاده کند، ولی مسأله‌ای که همیشه او را آزار می‌داد، محدودیت‌های داستان و کاراکترها بود که برای او مشخص می‌کردند. به عقیده او انتظاری که این افراد از داستان و محتوای بازی داشتند، در حد یک کلیشه موفق بود که در هر ژانری بارها و بارها تکرار می‌شد. آخرین پروژه مشترک بارلو با این استودیو بازی

طراح بازی، تصمیم گرفت استودیو Climax را ترک کند تا بتواند به دغدغه مورد علاقه‌اش یعنی داستان‌نویسی بپردازد. آن‌طور که خودش می‌گوید در طول سال‌هایی که به ساخت بازی ویدیویی می‌پرداخت، همیشه خلا یک داستان خوب و تاثیرگذار را در این صنعت حس می‌کرد. داستانی که برخلاف کلیشه‌های پرفروش و تکراری بازار امروز باشد. این بود که تصمیم گرفت عنوانی بسازد که داستانش را نه به صورت مستقیم بلکه از طریق مفهومی روایت کند.

علاقه بارلو به داستان‌نویسی به دوران کودکی او برمی‌گردد، وقتی که بیشتر اوقات فراغتش را در کتابخانه‌ها می‌گذراند و ماجراهای معمای مختلف را دنبال می‌کرد. بعدها در دوران مدرسه و دانشگاه برای دوستانش داستان‌های مختلف می‌ساخت و از آن‌ها تقاضا می‌کرد که باهم آن را بازی کنند. «در آن موقع نمی‌دانستم که شغلی به عنوان داستان‌گوی حرفه‌ای می‌تواند واقعی باشد.» و البته چندین سال بعد، بازی او در سبک داستان‌گویی تعاملی برنده چندین جایزه معتبر از جمله بفتا و بهترین بازی مستقل در جشنواره بازی‌های مستقل شد. اما سرگذشت کاری بارلو چگونه او را به اینجا رساند؟

بعد از فارغ‌التحصیل شدن از دانشگاه، مدتی را



# STORY



Silent Hill: Shattered Memories بود. که در این بازی توانست تا قسمتی از دغدغه‌هایش برای داستان‌گویی را تحقق بخشد. او می‌گوید وقتی تاثیر پایان بازی را روی بازیکن‌ها می‌دیدم، خوشحال بودم که توانستیم کمی احساسات آن‌ها را درگیر دنیای بازی کنیم. چیزی که امروز در بازی‌هایی نظیر Gone Home تاثیر واضح‌تری روی بازیکن‌ها می‌گذارد. با وجود موفقیت این بازی، بارلو به این نتیجه رسیده بود که دنیای بازی‌های بزرگ، فرصت چندانی برای داستان‌گویی به او نمی‌دهد. در حالی که بازی‌های مستقل روزبه‌روز بیشتر می‌شدند و دست به کارهایی برخلاف عادت بازی‌های معمول می‌زدند. پس تصمیم گرفت که این استودیو را ترک کند و برای خودش بازی بسازد. «این راحت‌ترین راه برای این بود که بتوانم به بازی‌هایی برسم که خودم بیشتر دوست دارم.»

بارلو معتقد است که نکته اصلی در خلق یک داستان جذاب و گیرا، این است که به بازیکن اجازه دهیم تا با قوه تخیل خودش، بخش‌هایی از داستان را کامل کند. بازی‌های امروزی مدام در حال خلق دنیاهای بی‌نقص و پر از جزئیات هستند تا همه چیز را به بازیکن نشان دهند، در حالی که جایی برای قوه تخیل خود او نمی‌گذارند. اگر ما بتوانیم فضایی خلق کنیم تا بازیکن

خودش بتواند مفهوم آن دنیا را درک کرده و برداشتی مخصوص به خودش داشته باشد، حس رضایت بیشتری از بازی به او داده‌ایم. و این ایده باعث شد تا Her Story به تجربه‌ای جذاب برای همه مخاطبینش تبدیل شود. سازنده‌ی بازی، سم بارلو، بیان کرده است که با دیدن بازی‌هایی نظیر "لس آنجلس نوآر" تصمیم به ساخت این بازی گرفته است چرا که این بازی‌ها به هیچ وجه ماهیت کارآگاهی نداشته و بازی‌باز را مجبور می‌کنند که در روندی نسبتاً خطی به دنبال اطلاعاتی که هیچ آگاهی خاصی از آن‌ها ندارد، بگردد.

تفاوت بزرگ "داستان او" با دیگر بازی‌ها در اینجا است که تلاش نمی‌کند شما را در نقش کارآگاهی متبحر قرار دهد؛ بلکه می‌خواهد به شما احساس زیرکی بدهد. احساس این که این توانایی را دارید با دنبال کردن سرخ‌ها به جمع‌بندی قابل قبولی دست یابید. همین احساس زیرکی است که باعث می‌شود بازی‌باز، همواره بازی را با وجود اینکه گاهی از آن خسته و یا عصبی می‌شود، ادامه دهد.

در طول گیم‌پلی نه چندان طولانی بازی، بارها پیش می‌آید که به دلیل این که نمی‌دانید باید به دنبال چه بگردید از بازی زده می‌شوید اما داستان بازی به قدری گیرا و درگیرکننده است که باید گفت دل‌کنند از بازی

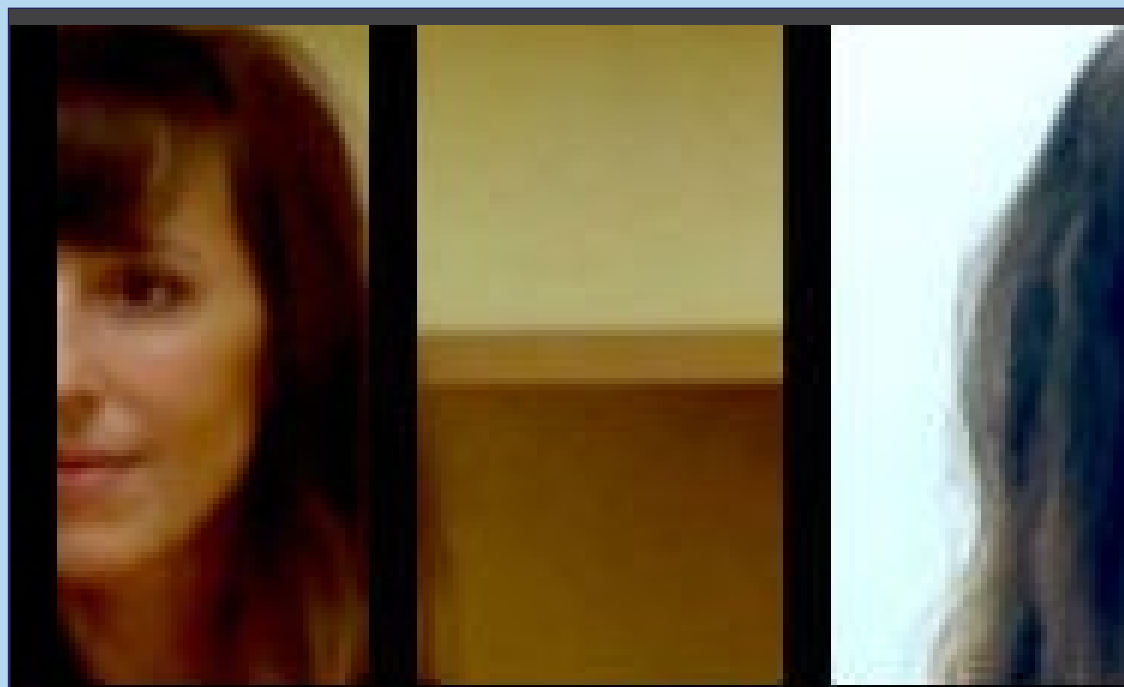
را سخت می‌کند. گیم‌پلی بازی هم در حقیقت آن چنان که به نظر می‌آید سخت نیست و تنها لازم است که قلق خاص آن دست بازی‌باز بیاید.

از ویژگی‌های منحصر به فرد Her Story محیط و اتمسفر نوستالژیک آن است که گرچه کاملاً مینیمال طراحی شده اما به خوبی بازی‌باز را در خود غرق می‌کند. Her Story مسلماً به عنوان "بازی" در معنای سنتی آن، شناخته و دسته‌بندی نمی‌شود اما چیدمان درست المان‌های بازی و المان‌های روایت سینماتیک در کنار یگدیگر، به خلق شاهکاری هنری انجامیده است که جای هیچ حرف و سخنی برای هیچ یک از منتقدان بازی‌های VCR باقی نمی‌گذارد.

### سرانجام او

اگرچه بازی‌های "VCR" یا "فیلم‌های قابل تعامل" به عقیده‌ی بسیاری، جز زیر شاخه‌های صنعت بازی دسته‌بندی نمی‌شوند اما نمی‌توان این حقیقت را نادیده گرفت که "داستان او" یک بازی است و حرف‌های بسیار برای گفتن دارد. شاید پیش از این، بازی‌هایی عرضه شده باشند که توانسته‌اند روایت سینماتیک داستان را از یک بازی قابل تعامل و سرگرم‌کننده جدا کنند اما "سم بارلو" به خوبی با مرزهای بین فیلم و بازی آشنایی داشته و به نحو احسن آن‌ها را با یک دیگر در آمیخته است. این موضوع را باید در نظر داشت که "داستان او" هرچه باشد، در طی چند ساعتی که در جریان است تجربه‌ای درگیرکننده و جدید ارائه می‌دهد که ممکن است تا چندین روز در ذهنتان باقی بماند. تجربه‌ای که حس کنجکاوی شما را برمی‌انگیزد و شما را به یافتن پاسخ‌های خود تشویق می‌کند و افکارتان را به چالش می‌کشد. اگر از من بپرسید، چنین تجربه‌ای ارزش چند ساعت وقت گذاشتن را خواهد داشت.

آقای Sam Barlow سازنده‌ی این بازی در صفحه‌ی شخصی توئیتر خود بیان کرد از این که Her Story تنها یک ماه پس از انتشار توانست به این اندازه فروش برود و مورد توجه بازیکنان قرار گیرد خود بسیار قابل توجه و خوشحال‌کننده است. او همچنین اعلام کرد که فروش این بازی در مدت زمان کوتاهی که منتشر شد بسیار بالا بوده است. این مقدار صد هزار نسخه از این بازی بوده است که نشان می‌دهد Her Story تا چه حد مورد توجه کاربران قرار گرفته است. این امر نقطه‌ی عطفی بزرگ برای یک بازی مستقل محسوب می‌شود و باید سازنده‌ی توانای آن را نیز تحسین کرد.



# ساخت ایران!



▶ **موراندا** گرچه برای عرضه در بازارهای خارجی ساخته شده است و بازار هدف آن ایران نیست، اما باید بپذیریم این بازی ساخت ایران است. وظیفه همه ما نیز حمایت از محصول باکیفیت ایرانی است. تیم جوان بیت بایترز، اثری ناب را خلق کرده‌اند. **موراندا** با اینکه ایراداتی دارد اما باز هم یک بازی خوب به شمار می‌رود و قابل تحسین است. در زمانی که بازی‌ها به سراغ کپی مستقیم رفته‌اند و ایده‌ها کمرنگ شده‌اند، دیدن این چنین بازی‌هایی می‌تواند نویدبخش این باشد که صنعت بازی‌سازی ایران می‌تواند زودتر از چیزی که فکرش را کنیم در دنیا خوش بدرخشد. چه بسا سازندگانی که اگر حمایت شوند، بازی‌های بزرگی بسازند تا بازی‌های ساخت ایران بیشتر از همیشه و همه وقت دیده شوند. این نگاه که **موراندا** به‌خاطر اینکه بازار خارجی را هدف گرفته است نباید مورد بررسی و تشویق قرار بگیرد نگاهی اشتباه است. هرچه باشد این بازی ساخت ایران است و باید حمایت شود!





MEMEM



## یادداشت‌های به یاد ماندنی

مموراندا حتی با وجود ایرادهایش، اثری متفاوت و خوش ساخت است

گم کرده‌اند و به دنبالش می‌گردند و هدف ما این است که برای به دست آوردن اسم خود به بقیه کمک کنیم تا گم شده‌هایشان را پیدا کنند. دختر جوان و دوست‌داشتنی مموراندا مدت‌ها است که از بی‌خوابی رنج می‌برد. دلیلش هم این است که یک ملوان پیر با تیپ و قیافه‌ای عجیب هر شب در اتاق خوابش ظاهر شده و خواب را هم از او می‌گیرد. ما در مموراندا یک روز از زندگی میزوکوی را تجربه می‌کنیم و با او همراه می‌شویم تا به دنبال اسمش بگردیم.

### هر سؤال، جوابی از جنس خودش دارد

بازی‌های ماجراجویی آن هم از نوع اشاره و کلیک تاریخچه‌ی مفصلی در صنعت بازی‌های ویدئویی دارند و شالوده اصلی آن‌ها از روایت داستان، طراحی شخصیت‌ها و حل معما تشکیل می‌شود. مموراندا از این قاعده مستثنا نیست و سعی کرده است اصالت سبک بازی‌های ماجراجویی را حفظ کند و در عین حال این جسارت را به خرج داده است که در هر یک از این سه قسمت نوآوری‌های ریسک داری را انجام دهد. فضا سازی در بازی‌های ماجراجویی جزئی مهم از طراحی بازی است. مموراندا سعی کرده است با الهام‌گیری از نوشته‌های موراکامی نویسنده صاحب سبک ژاپنی فضایی در یک بازی به وجود بیاورد که در ادبیات به آن واقع‌گرایی جادویی (Magical Realism) می‌گویند. وجود شخصیت‌های عجیب و غریب مانند گربه آوازخوان، لشکر قورباغه‌های جادویی یا فیل سخنگو که با زبانی عجیب با ما صحبت می‌کند، رنگ

دنای بازی‌های ویدئویی هدیه کرد.

### هویت گم‌شده

بازی با دیدن سه عکس شروع می‌شود که هر کدام از آن‌ها گوشه‌ای از خاطرات میزوکوی (Mizuki) دختری جوان هست که راوی داستان مموراندا است. این عکس‌ها پس زمینه کوتاه ولی مفید از شخصیت اصلی داستان به ما می‌دهد و از همان اول متوجه می‌شویم که قرار است با یک راوی حرفه‌ای، خوش ذهن و البته پر از احساس همراه شویم. میزوکوی دختری است که در یک محله آرام و دوست‌داشتنی زندگی می‌کند اما یک مساله او را اذیت می‌کند، آن هم این است که او اسمش را فراموش یا با اصطلاح «گم» کرده است.

شاید همان اول با خودتان فکر کنید که اگر این دختر اسم خود را فراموش کرده است چگونه او را میزوکوی صدا می‌کنیم؟ این اولین اشتباهی است که شاید باعث شود اشتیاق کمتری برای شنیدن داستان میزوکوی داشته باشید، ولی داستان اینگونه پیش نمی‌رود. میزوکوی به دنبال هویتش می‌گردد؛ به معنایی می‌خواهد هویتی را که گم کرده است پیدا کند.

البته او تنها نیست تمام شخصیت‌هایی که در داستان مموراندا حضور دارند چیزی یا کسی را

انسان‌ها با تمام تفاوت‌هایشان در یک چیز مشترک‌اند؛ همه انسان‌ها یک اسم دارند. درست است که اسم فقط یک کلمه است که می‌توان توسط آن با دنیای بیرون ارتباط برقرار کرد ولی همه ما شخصیت خود را با اسممان گره می‌زنیم و ارتباط عمیقی که هر شخص با اسم خودش دارد اجتناب ناپذیر است. آیا به این فکر کرده‌اید که اگر روزی اسمتان را از شما بگیرند چه اتفاقی می‌افتد؟

در اکتبر ۲۰۱۵ پروژه‌ای با نام Memoranda در سایت Kickstarter معرفی شد. عنوانی در سبک ماجراجویی و اشاره و کلیک (Point & Click) با فضای متفاوت و زیبا که هر بازیکنی را می‌توانست جذب کند. پروژه‌ی استودیو مستقل Bit Byterz سرمایه اولیه خود را برای ساخت بازی ۱۸۰۰۰ دلار کانادا قرا داد و دو هفته پس از قرار گرفتن پروژه، سرمایه درخواستی سازندگان توسط حمایت‌کننده‌ها فراهم شد. Bit Byterz استودیو مستقل بازی‌سازی ایرانی است که بدون اغراق قدم بزرگی را با شروع ساخت بازی مموراندا برداشته است. حمایت چشمگیر جامعه KS از این بازی امیدها را بسیار بالا برد و به خصوص ما ایرانی‌ها برای تجربه این اثر روزشماری می‌کردیم. مموراندا ۲۵ ژانویه برای رایانه‌های شخصی عرضه شد و اثری به یاد ماندنی و تجربه‌ای فوق‌العاده را به





می‌کنند وصف نشدنی است و بازیکن را برای مدتی غرق در اتمسفر عجیب ساخته شده توسط تیم طراحی و هنری بازی می‌کند.

### خلاقیت، پیشرفت، جهانی شدن

مموراندا یک بازی خوب در سبک خودش و یک بازی عالی در نوع خودش است. تجربه ساخت اولین بازی برای یک گروه مستقل نتیجه‌ای بسیار عالی را داشته که هم در سطح جهانی و هم در داخل کشور بازخوردهای متفاوت زیادی را به همراه داشته است. متأسفانه برخلاف دیگر کشورهای جهان که پیشرفت صنعت بازی‌سازی را یک راه طولانی و پر پیچ و خم می‌دانند در جامعه و رسانه ایران زمانی که بازی خوب و استاندارد معرفی می‌شود مقایسه آن با بهترین‌های ساخته شده در سبکش اشتباه است و باعث می‌شود که نکات خوب بازی کمتر از نقاط ضعفش به چشم آید و شاید برای آثار مستقل باعث شود هدف و حرف اصلی بازی دیده نشده و در بین این قیاس‌ها گم شود. این کار پتانسیل این را دارد که امیدهای بازی‌سازان آرام آرام به ناامیدی تبدیل کند.

مموراندا ما را توسط یک بازی با دنیای نوشته‌های موراکامی آشنا می‌کند و شاید به بازی تحت تأثیر این موضوع انتقادهای زیادی شده باشد اما آیا با خواندن یک بار نوشته‌های موراکامی می‌توانیم از فکر او سر در بیاوریم؟ ساخته اول گروه Bit Byterz در یک ادونچر کلاسیک است که سعی کرده تا حد امکان تمام استانداردها را برای یک بازی در این سبک رعایت کند و در عین حال با نوآوری‌های خود دنیای متفاوتی را برای بازیکنان خلق کرده است. کیفیت بازی در مقابل با خیلی از بازی‌های ساخت بازی‌سازان ایرانی متفاوت است و نشان‌دهنده خلاقیت و استعداد گروه در ساخت بازی‌های ویدئویی و مطرح شدن بیش از پیش صنعت بازی سازی ایران در سطح جهان است؛ که این موضوع خودش به صنعت بازی سازی کشورمان کمک بسیاری کرده است. امیدواریم که Bit Byterz به این روند ادامه دهد و بازی‌های بیشتری از این گروه جوان با استعداد تجربه کنیم.

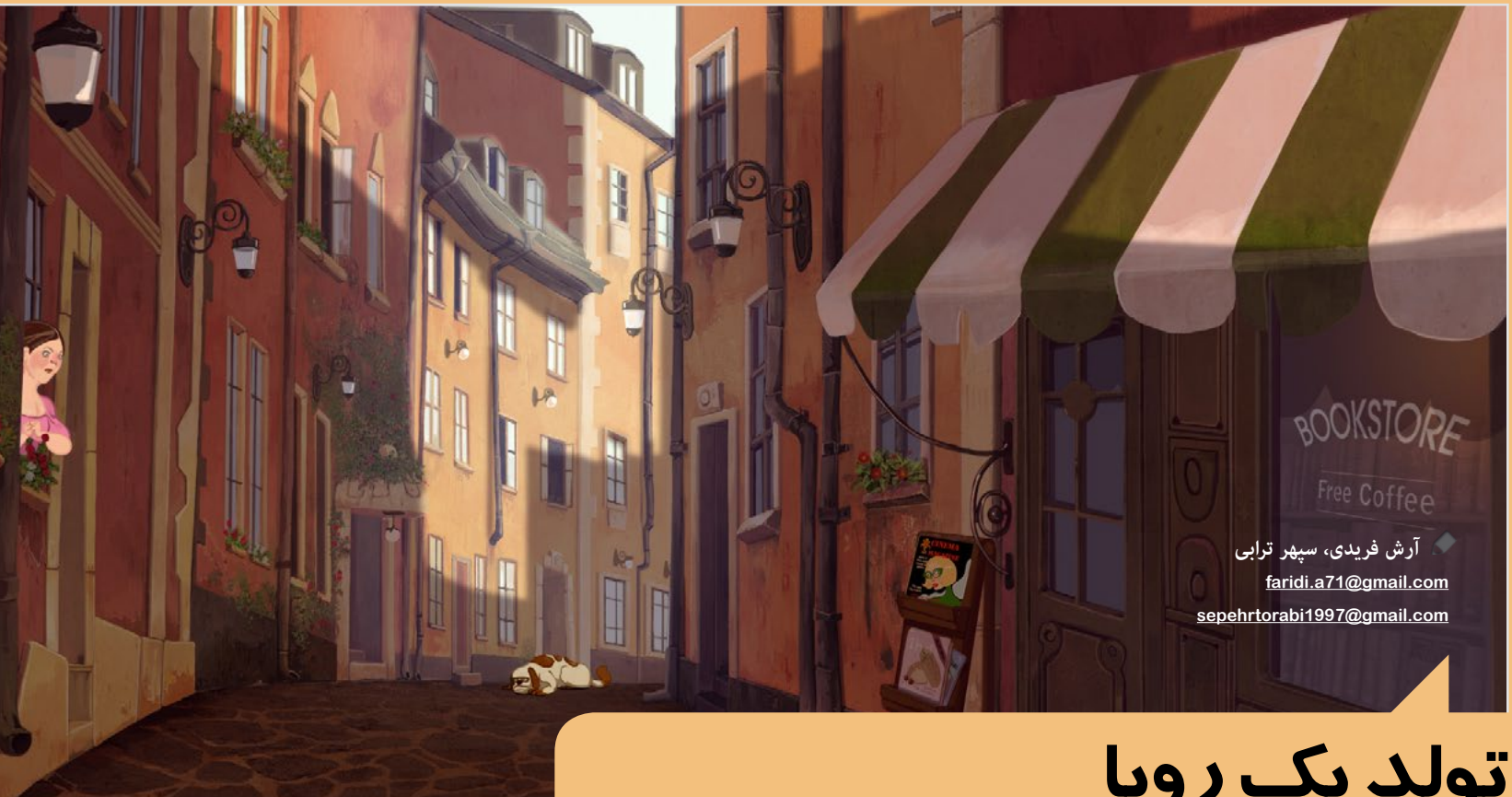
است که به خاطر وجود فضای «واقع‌گرایی جادویی» در بازی می‌افتد و شاید در نگاه اول حل شدن معماها زیاد منطقی به نظر نیاید اما اگر خودمان را جزئی از این فضا قرار دهیم، راه حل معماها جلو چشممان ظاهر می‌شود. البته شاید اگر سازندگان این احتمال را می‌دادند که هر کسی نمی‌تواند با این فضا ارتباط برقرار کند، معماها را واضح‌تر طراحی می‌کردند. ماموریت‌های بازی پس از مشخص شدن در دفترچه یادداشتی که میزوکی همیشه همراه خود دارد نوشته می‌شوند و شما خودتان تصمیم می‌گیرید که به دنبال کدام ماموریت بروید و آن را به پایان برسانید. میزوکی در طول بازی نقشه‌ای به همراه دارد که در آن مقصد برای برخی از ماموریت‌ها مشخص شده و می‌توان به قسمت‌های مختلف شهر در زمان‌های مختلف سفر سریع (fast travel) کرد. بعضی ماموریت‌ها مکمل یکدیگر هستند و مانند بازی‌های کلاسیک ماجراجویی ماموریت اضافی‌ای نداریم.

### نوآوری هنری در پایبندی به اصول هنر

به جرأت می‌توان گفت نقطه قوت بزرگ این بازی بخش هنری‌اش است. طراحی محیط بازی آن قدری چشمگیر هست که سر زدن‌های چندباره به قسمت‌های مختلف نقشه برای بازیکن خسته‌کننده نشود. طراحی و خاص بازی ما را یاد شخصیت‌های انیمیشنی تیم برتون کارگردان هالیوودی می‌اندازد و شاید نمونه آن را در بازی‌های ایرانی و حتی خارجی کمتر دیده باشیم. محیط‌های بازی کاملاً باشخصیت‌هایی که در بازی هستند ارتباط مستقیم دارند و هر یک از این شخصیت‌ها از نظر طراحی به قدری با جزئیات و جذاب هستند که حرفی برای گفتن باقی نمی‌گذارند. و صد البته موسیقی که برای هر قسمت از بازی طراحی شده و صداگذاری فوق‌العاده شخصیت‌ها لذت گشت و گذار در محیط را برای بازیکن چند برابر می‌کند. صداگذاری و دوبله انگلیسی بازی با ظرافت خاصی صورت گرفته است و حس و حال نابی که گویندگان به بازی تزریق

آمیزی‌های منحصر به فرد و همخوانی عجیب در عین حال آشنای جزئیات داستانی و گیم پلی با طراحی محیط گواهی بر پوشش دادن این سبک فضا‌سازی در مموراندا است. بازی از طبقه سوم یک آپارتمان کوچک شروع می‌شود که محل زندگی میزوکی است. مانند اکثر بازی‌های این سبک راه رسیدن به هدف گشت و گذار در محیط بازی است و شاید لازم باشد بارها و بارها به یک منطقه سر بزیند و به دنبال نشانه‌ای جدید باشید. از طرفی مراحل، محیط‌هایی مانند آپارتمان، مرکز شهر، ساحل و ... را شامل می‌شود که شما با پا گذاشتن در هر یک از محیط‌ها باشخصیت‌های عجیب و در عین حال جالبی مواجه می‌شوید که هر کدام برای خود داستانی دارند. گوش دادن به داستان‌های آن‌ها جزئی از بازی است با آنکه می‌توان صحبت‌های آن‌ها در بعضی از قسمت‌ها نادیده گرفت ولی سازندگان در هر یک از شخصیت‌ها نشانه‌هایی گذاشته‌اند که بازیکن در نقش میزوکی بتواند با آن‌ها همزادپنداری کند.

معماهای بازی شاید و تنها شاید تنها نقطه ضعف این بازی به شمار بروند و البته اگر این نکته را در نظر بگیریم که معما برای بازی‌های ماجراجویی نقش اکسیژن را دارند؛ در نگاه اول ارزش بازی به مقدار چشمگیری از نظر خیلی منتقدان پایین می‌آید. در طول بازی میزوکی اشیاء مختلفی را از طریق شخصیت‌های دیگر یا محیط بازی به دست می‌آورد که باید به وسیله آن‌ها به افراد کمک کرده تا گم شده‌هایشان را پیدا کرده یا مثلاً خوراکی مورد علاقه‌شان را به دستشان برساند. اما گاهی پیش می‌آید که در بازی نمی‌دانیم که چه کاری را باید انجام دهیم یا اینکه چه شی‌ای را کجا و به چه صورت استفاده کنیم. البته این موضوع خود چالشی برای بازیکنان طرفدار این سبک به حساب می‌آید و اگر بازیکن بتواند با محیط ارتباط برقرار کرده و به با منطق میزوکی به قضایا نگاه کند راه حل بسیاری از معماها جلو چشمش می‌آید. مساله‌ای که شاید باعث شده انتقادهای زیادی به معماهای بازی شود، اتفاق‌هایی



## تولد یک رویا

### مصاحبه با سهند ساعدی، طراح بازی مموراندا

اول از همه اینکه نسبت توانایی افراد، بودجه، زمان و ... را به سبک بازی ای که در نظر دارند، بسنجند و اگر واقعا نمی‌توانند محصولی را با حتی نصف کیفیت نمونه‌های خوب خارجی بسازند از آن صرف نظر کنند. مورد بعدی دیگری که حس می‌کنم در بسیاری از تیم‌ها کمبود حس می‌شود اخت نبودن افراد با مقوله‌هایی چون موسیقی، سینما، ادبیات، انیمیشن و غیره است. فکر می‌کنم می‌شود اهل این‌ها نبود و صرف دانستن برنامه‌نویسی بازی‌ساز خوبی شد. شاید تنها بتوان کمی دست چندی از بازی‌های معروف را پیاده‌سازی کرد که حتی در صورت موفقیت مالی، نمی‌شود چندان به آن افتخار کرد. متأسفانه خیلی‌ها احساس می‌کنند ایده‌ها تمام شده و فقط باید تقلید کرد که به هیچ‌وجه صحیح نیست.



دوستم پیشنهاد داد که شاید بازی دوبعدی ادونچر هم گزینه‌ی مناسبی باشد و هر دو نفرمان روی یک داستان خاص نظر داشتیم. البته داستان بازی ترکیبی از بیش از ۳۰ داستان کوتاه موراکامی شد.

**۳. شما قبلاً گفته بودید که فضای داستان‌های موراکامی می‌تواند در ساخت و شکل گرفتن یک بازی ماجراجویی (کاراکترها، اتمسفر و...) بسیار کارآمد باشد، تاثیر آن را در طراحی بازی مموراندا را توضیح دهید.**

در کل داستان‌های سبک رئالیسم جادویی که بسیاری از کارهای موراکامی در این ژانر نوشته شده‌اند، برای ساختن بازی‌های ماجراجویی مناسب هستند. ما ابتدا تصمیم داشتیم بازی بسیار خلوت، مانند داستان‌های اصلی، باشند که البته در روند ساخت مموراندا مجبور شدیم از این ایده دست بکشیم. کاراکترهای معمولاً تنها داستان‌ها و حضور حیوان‌های زیاد نیز نکته‌ی دیگری بود که ما را ترغیب به ساختن بازی بر اساس کارهای موراکامی کرد.

**۴. شما یک بازی‌ساز مستقل ایرانی هستید که ثابت کردید می‌توان بازی‌های خوبی برای مخاطبان کل دنیا ساخت. پیشنهاد شما برای پیشرفت بازی‌سازان داخل کشور چیست؟**

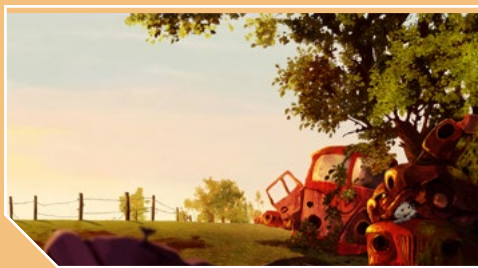
**۱. لطفا خودتان و استدیو Bit Byterz را معرفی کنید و اینکه چگونگی وارد شدن به دنیای بازی‌سازی را برای خوانندگان توضیح دهید.**

سهند ساعدی هستم، ۳۶ ساله و فوق لیسانس مهندسی مکانیک سنگ دارم. Bit Byterz را وقتی اسم‌گذاری کردیم که مجبور بودیم برای راه‌انداختن کمپین یک‌استارتر اسمی داشته باشیم و فعلاً به‌جز خودم، بقیه‌ی افراد نسبت به بازی‌هایی که خواهیم بسازیم، در حال رفت‌وآمدند؛ هرچند ترجیح من ثابت بودن تعدادی از دوستان است. من از ۱۲ تا ۲۰ سالگی به شدت اهل بازی‌های کامپیوتری مخصوصاً ژانر ماجراجویی بودم و چند سال قبل که تازه من و دوستانم آی‌پد و آی‌پد نسخه‌ی اولیه را خریده بودیم و سوسه شدیم که بازی موبایل بسازیم. هرچند در نهایت بازی ما برای رایانه‌های شخصی در اولویت قرار گرفت.

**۲. ایده بازی مموراندا از چه زمانی و چگونه به ذهن شما رسید؟**

شش سال قبل، من و دو نفر از دوستانم در حال بحث در مورد ایده‌های بازی موبایل بودیم که فهمیدم خودم و یکی دیگر از دوستان، تازه خواندن کتاب داستان‌های کوتاه موراکامی را تمام کرده‌ایم.





### بازی سازان ایرانی با رسانه‌ها چیست؟ رسانه‌ها چقدر می‌توانند در موفقیت صنعت بازی سازی کشور موفق عمل کنند؟

خود ما در هنگام کمپین کیک‌استارترمان از نقش بسیار مهم یک نوشته‌ی فیس‌بوکی از طرف ناشر کارهای موراگامی یا معرفی کوتاهی در وبسایت‌هایی مانند Rock و Paper Shotgun بسیار بهره بردیم. حتما چنین نقشی را رسانه‌های معتبر ایرانی هم می‌توانند برای بازی‌های داخلی ایفا کنند. واقعا امروز بدون همکاری مستمر با رسانه‌ها ممکن است بهترین بازی‌های هم مهجور بمانند. البته ما چون از ابتدا قصد انتشار در داخل کشور را نداشتیم چندان با رسانه‌های داخلی مرادده نداشتیم ولی اگر بازی‌ای را برای انتشار در داخل بسازیم حتما این تعامل و همکاری به‌طور جدی وجود خواهد داشت.

### ۱۲. فکر می‌کنید وجود رسانه‌های مانند بازی‌نامه که بیشتر به مطالب آموزشی و البته بازی‌های مستقل و داخلی می‌پردازد لازم است؟ نظر کلی شما در مورد بازی‌نامه و عملکرد آن چیست؟

صد در صد نیاز به رسانه‌های فارسی زبان، مخصوصا از لحاظ آموزشی و نقدهای حرفه‌ای مورد نیاز است. چون متاسفانه هنوز هم بسیاری با زبان انگلیسی آشنایی کافی ندارند و استفاده از منابع خارجی برایشان مقدور نیست. معرفی بازی‌های مستقل ایرانی هم که مسلما در آن‌ها به ندرت ممکن است صورت گیرد. خود من از علاقه‌مندان مجله‌های اینترنتی‌ام و بسیاری از بازی‌های مورد علاقه‌ام چون Machinarium، Plants VS Zombies، World of Goo، Braid را از طریق مجله‌ی Indie Game پیدا کردم. با عرض شرمندگی به دلیل کمبود وقت در این یک سال اخیر چندان فرصت خواندن همه شماره‌های شما را نداشتم ولی از اولین شماره‌اش که فکر کنم یک سال و چند ماه قبل منتشر شد همه را دانلود کرده و بخش‌های مورد علاقه‌ام مانند پرونده‌های در مورد بازی‌ها، مصاحبه با بازی‌سازان و ... را مطالعه کرده‌ام.

### ۱۳. در پایان اگر صحبتی دارید بفرمایید و ممنون از اینکه وقت خودتان را در اختیار ما قرار دادید.

من هم از شما بسیار متشکرم و امیدوارم انتشار بازی‌نامه سال‌های متمادی ادامه داشته باشد.



بسیار به‌دردمان خورد و خیلی موارد را ساده‌سازی و اصلاح کردیم و همچنان مشغول به این‌کار برای آپدیت بعدی هستیم. یکی از سختی‌های طراحی پازل برای موراگامی این بود که نمی‌خواستیم خیلی از فضای داستان‌ها و کاراکترهای داستان‌های موراگامی خارج شوم و همین کار را مشکل می‌کرد. البته کم‌تجربگی و اشتباه‌های زیادی که در پروسه‌ی ساخت انجام دادیم باعث شد که خودمان هم کاملا راضی نباشیم و نقاط ضعف را قبول داریم.

### ۸. آیا قصد دارید این بازی را برای پلتفرم‌های دیگر هم عرضه کنید؟

فعلا در حال آماده‌سازی نسخه‌ی iOS بوده و قصد داریم پیش از سال جدید، آن را در AppStore منتشر کنیم.

### ۹. پروژه بعدی شما چه خواهد بود؟

در حال ساخت یکی دو بازی موبایلی ساده‌ایم ولی پروژه‌ی بزرگ‌تری که به‌زودی شروع خواهیم کرد باز هم یک بازی ماجراجویی دوبعدی کوتاه‌تر و با سبک هنری متفاوت است.

### ۱۰. همکاری با دیجیتال دراگون به چه میزان در روند ساخت و عرضه بازی شما کمک کرد؟ این همکاری مثمر نمر و نتیجه بخش بود؟

از آنجایی که ما نه تجربه‌ای در ساخت بازی داشتیم و نه هنوز هم آشنایی زیادی با مباحث مربوط به بازاریابی، انتشار، مکاتبات با رسانه‌ها و غیره شاید بدون این همکاری، بر اثر مشکلات پیش رو یا بازی را رها کرده بودم یا مجبور بودیم نسخه‌ای پرمیوم و ایراد را منتشر کنیم. در بخش تست، کنترل کیفیت، مشاوره و کمک‌های مالی برای بعضی کارهای باقی‌مانده هم نقش دیجیتال دراگون بسیار پررنگ و حیاتی بوده و هست.

### ۱۱. جدای از بحث موراگامی، نظر شما در مورد همکاری

### ۵. پس از آنکه کمپین کیک استارترز شما با موفقیت فاند شد، آیا روند ساخت بازی تغییر پیدا کرد؟

بله. کوچک‌ترین تغییر اضافه شدن ۷-۸ کاراکتر جدید و حدود صد خط دیالوگ جدید و همچنین اضافه کردن المان‌های بیشتر از داستان‌های موراگامی بود. اگر پروژه فاند نمی‌شد بازی خیلی کوچک‌تر، ناشناخته‌تر و بدون دوبله بود که شاید چند ماه زودتر منتشر می‌کردیم اما مسلما رضایت خودمان هم از نتیجه کمتر بود.

### ۶. طراحی هنری فضا و شخصیت‌های بازی بسیار چشم‌نواز است. ایده ساخت چنین فرمی در محیط گرافیکی بازی چگونه به ذهن شما رسید؟

طراحی هنری بازی را کاملا مدیون خانم ملیحه رهروان هستیم. من در ابتدا، فضای تیره و تاریک مینیمال‌تری در ذهنم بود که بعد از دیدن کانسپت‌های چند صحنه و کاراکتر از ایشان برای موراگامی، نظرم عوض شد و سعی کردم جز نظرهای جزئی، پیشنهادها و نکات فنی مربوط به گرافیک چندان دخالت نکنم. روند کار هم به این صورت بود که من توصیف کوتاهی از صحنه‌ها یا کاراکترهای برای خانم رهروان ارائه می‌کردم و او خودش طرحی ارائه می‌داد که در نود درصد مواقع مورد پسند همه بود.

### ۷. بعضی از منتقدان ایرادهایی به گیم دیزاین بازی به عنوان یک بازی ماجراجویی «اشاره و کلیک» گرفته‌اند.

سختی ساخت معماری بازی‌های ماجراجویی بر کسی پوشیده نیست، اما دوست داریم صحبت‌های خود شما را در مورد طرح معماری موراگامی را بشنویم.

بسیاری از انتقادها را که خیلی اوقات درباره‌ی سختی پازل‌ها بوده کاملا قبول دارم و اتفاقا بعضی از آن‌ها نیز چیزهایی بودند که خودم هم پس ذهنم از آن‌ها چندان راضی نبودم ولی به دلایلی مانند دشوار بودن اضافه کردن دیالوگ به دلیل نیاز به دوبله، کمبود وقت و بودجه و غیره نشد همه‌ی آن‌ها را اصلاح کنیم. نظرهای حامیان کیک‌استارتر البته

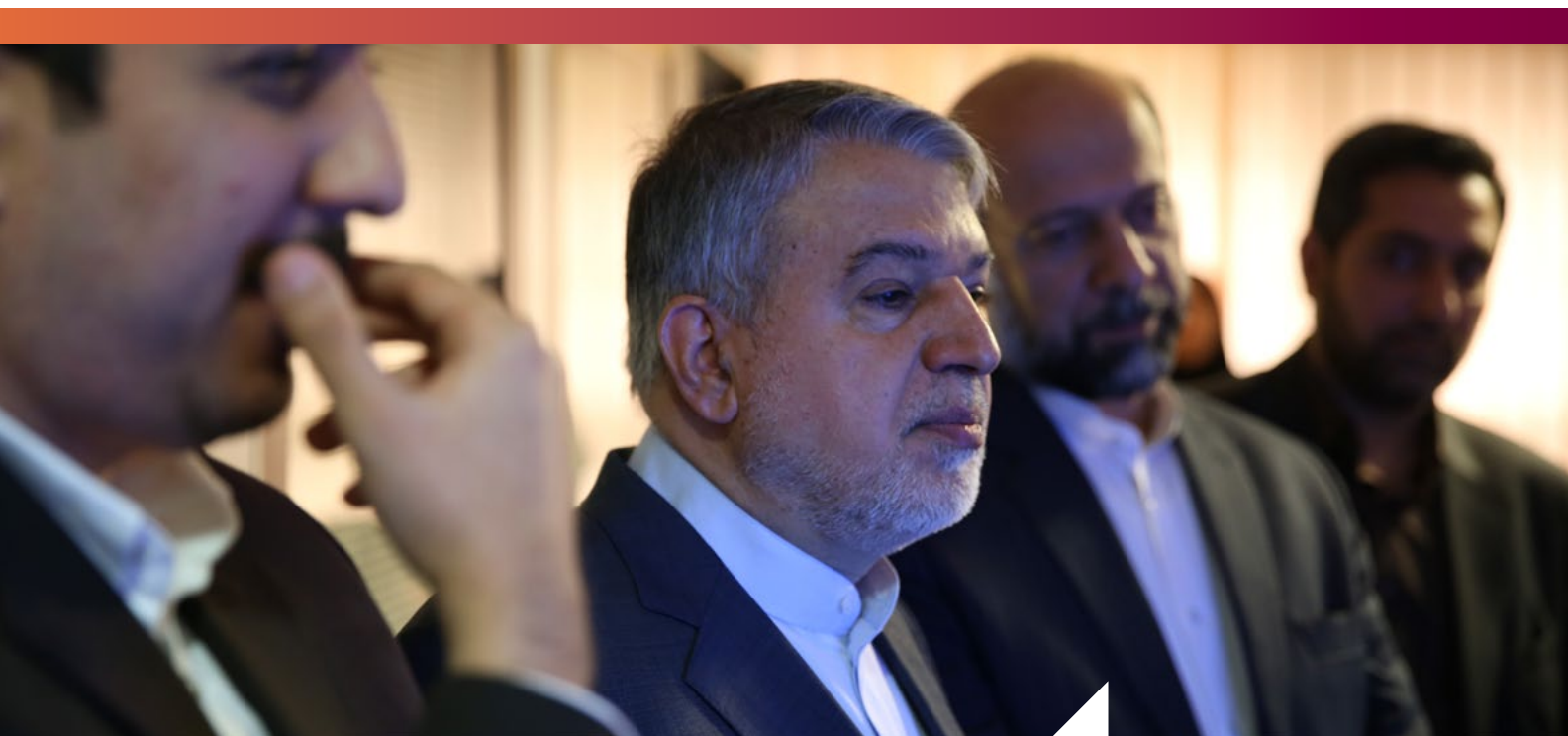


# اتفاقی جدید در راه است!

بازدید وزیر و فرهنگ ارشاد اسلامی از  
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



یکی از موضوعاتی که در این بین باعث تعجب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی شده بود، میزان ساعت بازی و همین‌طور تعداد گیمرها در ایران است. طبق آمار تیم پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۲۳ میلیون بازی‌باز در کشور وجود دارد که به‌طور میانگین روزی ۷۹ دقیقه بازی می‌کنند. ایشان بر این باور بودند که این میزان ساعت خیلی زیاد است و بعید است که حتی بازی‌بازها این میزان از وقت خود را به بازی اختصاص دهند! صالحی پس از شنیدن این آمار گفت: اگر چنین آماری درست و واقعی باشد یک اتفاق جدید در حال شکل‌گیری است. اگر ثابت شود که چنین موضوعی صحت دارد باید احترام ویژه‌ای به این صنعت گذاشت.



هدف پژوهش و تحقیق در مورد مسائل آسیب‌رسان در بازی‌های رایانه‌ای شکل گرفته است و با رده‌بندی سنی بازی‌ها باعث ایجاد یک فرهنگ و استفاده درست محصولات توسط خریداران می‌شود. در این بین آقای صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد نیز سوالاتی در مورد این نظام رده‌بندی کردند که این سوالات به‌طور دقیق توسط احمدی و همین‌طور کریمی، مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای پاسخ داده شد. یکی از موضوعاتی که صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد به آن اشاره کرد این بود ESRA نظام یک هدف والا دارد و می‌تواند به جامعه کمک شایانی کند. اما مسئله اصلی اینجاست که خانواده‌های ما از آن خبر ندارند. مینایی، عضو

▲ وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بخش‌های مختلف این بنیاد بازدید به عمل آورد. ایشان از صبح یکشنبه با حضور در بنیاد، از روند کاری بنیاد و بخش‌های مختلف آن آگاه شدند. اولین بخشی که مورد بررسی و بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفت، بخش نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) بود. وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی پس از آشنایی با کارمندان و مدیریت این بخش، نظاره‌گر معرفی ESRA توسط مدیریت این بخش، آقای احمدی بودند. احمدی از روند شکل‌گیری ESRA و فعالیت‌های آن گفت. طبق گفته احمدی، ESRA با



بازی‌ها، نوبت به بازدید از معاونت نظارت و ارزشیابی رسید. مهندس کریمی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در بدو ورود به این معاونت توضیحاتی از شکل‌گیری و اهداف این معاونت را به وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ارائه دادند. پس از آن نیز امیری، معاون نظارت و ارزشیابی توضیحاتی را ارائه داد. امیری در صحبت‌هایش اشاره کرد که از سال ۱۳۹۰ تا به امروز مجوز ۸۴۲۸ بازی صادر شده است که شامل پلتفرم‌های مختلفی می‌شود. بخش بعدی معاونت حمایت بود. هادی جعفری، معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، پیش از آغاز صحبت‌هایش، تریلری که شامل گیم‌پلی بازی‌های برتر ایرانی بود را به

هیات مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به صحبت ایشان گفت: مشکل اصلی ما حمایت نشدن از طرف ارگان‌های مختلف از جمله شهرداری و صداوسیما است. صداوسیما همواره از ما توقع رقم‌های نجومی دارد و هیچ‌گاه در زمینه قدمی برنداشته است. این در حالی است که رییس وقت صداوسیما یعنی دکتر ضرغامی طی نامه‌ای از سازمان خواسته بودند تا تبلیغ بنیاد پخش شود. واکنش وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز در این حوزه جالب توجه بود. ایشان در ادامه گفتند ولی همان صداوسیما تبلیغات هر مواد غذایی را به سادگی انجام می‌دهد! پس از پایان گفت‌وگوها در بخش رده‌بندی سنی





کرد و اشاره کرد که این بخش باعث شده تا فعالان صنعت بازی‌سازی در دیگر کشورها راحت‌تر از اوضاع صنعت بازی‌سازی ایران باخبر شوند. آشتیانی از عقد قراردادهای با شرکت‌های خارجی و برگزاری TGC نیز صحبت کرد. آشتیانی تمرکز بیشتر خود را روی TGC گذاشت و توضیحات تکمیلی زیادی را به وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی داد. پس از پایان صحبت‌های آشتیانی، نوبت به واحد پژوهش رسید. کریمی، از تاسیس و اهداف این واحد گفت و پس از او، سیدحسینی مدیر این بخش توضیحات تکمیلی را ارائه داد. طبق گفته کریمی، هدف از تاسیس این بخش بررسی و گرفتن آمار از شرایط بازار است. به دلیل آن‌که این کار

نمایش گذاشت که مورد توجه وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفت. پس از نمایش این تریلر جعفری از کارگاه‌های بازی‌سازی، انستیتو ملی بازی‌سازی، تجربه‌های بازی‌ساز و غیره گفت که همه آن‌ها مورد استقبال و توجه صالحی قرار گرفتند.

دیگر حوزه و بخشی مورد بررسی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفت، معاونت امور بین‌الملل بود. آشتیانی معاون این بخش از پیشرفت‌های این معاونت گفت و توضیح داد که پس از برجام شرایط برای امور بین‌الملل بسیار راحت‌تر شده است و روابط بهتری را با دیگر کشورها شاهد هستیم. آشتیانی نسخه انگلیسی سایت بنیاد را نیز به صالحی معرفی





این بازدید پایان یافت. صحبت‌ها و گزارشات ارائه شده به وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی باعث شد تا ایشان هرچه بیشتر به این نصعت مشتاق شوند و در طول این بازدید راهکارهای خوب و متنوعی را نیز پیشنهاد دادند. امید است تا با همکاری تمامی ارگان‌ها، وضعیت روبه رشد صنعت بازی‌سازی کشور ادامه پیدا کند.

باشد یک اتفاق جدید در حال شکل‌گیری است. اگر ثابت شود که چنین موضوعی صحت دارد باید احترام ویژه‌ای به این صنعت گذاشت. پس از صحبت‌های پایانی در این واحد پژوهش، نوبت به معاونت روابط عمومی و ارتباطات رسید. متین ایزدی، معاون این بخش صحبت‌های خود را با جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای تهران آغاز کرد و تمرکز صحبت‌هایش روی این موضوع بود. وی گزارشی مختصر از نحوه برگزاری دوره‌های پیشین و همین‌طور نحوه ارسال آثار به جشنواره را ارائه کرد. این بخش آخرین بخشی و حوزه‌ای بود که مورد بررسی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی قرار گرفت و پس از اتمام صحبت‌های ایزدی،

هزینه‌بر است بنیاد تصمیم گرفته با هزینه خود این کار را انجام دهد و نتایج را در اختیار بازی‌سازان قرار دهد. یکی از موضوعاتی که در این بین باعث تعجب وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی شده بود، میزان ساعت بازی و همین‌طور تعداد گیرها در ایران است. طبق آمار تیم پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۲۳ میلیون بازی‌باز در کشور وجود دارد که به‌طور میانگین روزی ۷۹ دقیقه بازی می‌کنند. ایشان بر این باور بودند که این میزان ساعت خیلی زیاد است و بعید است که حتی بازی‌بازها این میزان از وقت خود را به بازی اختصاص دهند! صالحی پس از شنیدن این آمار گفت: اگر چنین آماری درست و واقعی





# سیاست‌های ویندوزی مایکروسافت



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

بازی ساختن را برای بازی‌سازان راحت‌تر کند. البته حتی سیستم عامل داس نیز برای بازی‌سازانی مانند بتسدا چیز قابل قبولی بود و آن‌ها بازی‌های DOOM و Quake را برای سیستم عامل داس عرضه کرده بودند. در آگوست سال ۱۹۹۵ که مایکروسافت اولین سیستم عامل ویندوز خود را به بازار عرضه کرد باید گفت یکی از مهم‌ترین اهدافش ارائه‌ی محیط کاربری بهتری برای بازیکنان و البته بازی‌سازان بود. برای رسیدن به این هدف بود که مهندسين مایکروسافت برای اولین بار به فکر ساخت برنامه‌ای برای ویندوز افتادند؛ برنامه‌ای که مایکروسافت سعی در ساخت آن داشت برنامه‌ای است که نام آن را بسیار شنیده‌اید، بلکه این برنامه همان Direct X است که امروزه آخرین ویرایش آن نیز تحت عنوان Direct X ۱۲ به ویندوز ده مایکروسافت آمده است. دایرکت ایکس مجموعه‌ای از ابزارهای برنامه‌نویسی یا همان API است که برای بازی‌سازها طراحی شده و کار آن این است که فرآیند تولید و طراحی بازی را برای ویندوز راحت‌تر کند. سپتامر سال ۱۹۹۵ بود که مایکروسافت اولین کیت‌های توسعه‌ی بازی یا همان sdk را عرضه کرد. ولی با تمام این فعالیت‌ها، مایکروسافت باز هم نمی‌توانست باعث جلب اعتماد بازی‌سازان شود و آن‌ها فکر می‌کردند که سیستم عامل جدید مایکروسافت غیر قابل اعتماد است. اما مایکروسافت ناامید نشد و در یک کنفرانس سازندگان بازی در سال ۱۹۹۶ سعی

انجام بازی‌های ویدیویی یکی از بهترین تفریحات حال حاضر بسیاری از مردم دنیا است. هر کس با هر وسیله‌ای که دوست داشته باشد می‌تواند بازی کند. عده‌ای با گوشی تلفن همراه، عده‌ای با کنسول دستی یا خانگی و عده‌ای هم با رایانه‌ی شخصی خانگی خود بازی می‌کنند. مایکروسافت یکی از شرکت‌هایی است که حدود ۱۵ سال است در زمینه‌ی ساخت کنسول‌های خانگی فعالیت می‌کند اما آیا این شرکت که یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های نرم‌افزاری جهان بوده و اخیراً با وارد شدن به صنعت سخت‌افزار نیز به موفقیت‌های چشمگیری دست پیدا کرده است. تنها بازی کردن را محدود به کنسول‌های بازی می‌داند؟ باید بگویم که پاسخ منفی است. حدود ۲۱ سال پیش مایکروسافت به فکر به وجود آوردن سیستم عاملی بود تا بتواند آن را به بهترین پلتفرم موجود برای بازی‌سازان و بازیکنان تبدیل کند. این درست مربوط به زمانی می‌شود که کنسول‌های بازی خانگی رشد سرسام آور خود را شروع کرده بودند و نینتندو و سونی هر کدام میلیون‌ها عدد از کنسول‌های خود را فروخته بودند. تا پیش از این اتفاق یعنی عرضه‌ی کنسول پلی‌استیشن توسط سونی، مایکروسافت سعی داشت تا روی بازیکنان رایانه‌های شخصی تمرکز کند. زمانی که سیستم عامل داس راه را برای بازی‌ها هموار کرده بود مایکروسافت می‌خواست تا با ارائه‌ی سیستم عامل ویندوز بازی کردن را برای بازیکنان و







ویندوز می‌گویند. اولین گام در ارائه‌ی این هماهنگی در زمینه‌ی بازی و کنسول‌ها اضافه شدن قابلیت‌های خاص به رایانه‌های مجهز به ویندوز ۱۰ بود که این قابلیت توانایی اجرا شدن بازی‌های کنسول ایکس باکس میکروسافت روی رایانه‌های ویندوزی را فراهم می‌کرد، یعنی شما می‌توانید برای کنسول خود بازی هیلو یا گرز اف وار را خریداری کرده و در کنسولتان

کرد سازندگان را برای ساخت بازی روی پلتفرم ویندوز قانع کند و البته موفق هم شد. موفقیت میکروسافت ادامه داشت ولی سیاست‌های این کمپانی طوری پیش رفتند که به این نتیجه رسیدند که نباید فقط روی رایانه‌های شخصی تمرکز کنند چون همان‌طور که پیش‌تر گفتیم در آن هنگام شرکت سونی با پلی استیشن خود مشغول کنار زدن رقبا بود و بیل گیتس موسس میکروسافت آن‌ها را تحسین می‌کرد و دوست داشت با آن‌ها رقابت کند. پس اتفاقی که افتاد این بود که او به سونی و نینتندو پیشنهاد داد تا از Direct X در ساخت بازی‌هایشان استفاده کنند ولی هیچ‌کدام از آن‌ها نپذیرفتند؛ در نتیجه میکروسافت به فکر ساخت کنسول خود شد که در ابتدا دایرکت ایکس باکس نام داشت ولی بعدها به ایکس باکس تغییر نام داد. پس از آن بیشتر تمرکز میکروسافت روی کنسول ایکس باکس بود تا رایانه‌های شخصی. آن‌ها بسیار تلاش می‌کردند که بتوانند سونی و پلی استیشن را شکست بدهند ولی تا به حال از پس چنین کاری بر نیامده‌اند. سال‌ها گذشت و ویندوزهای مختلف آمدند و رفتند و همه‌ی آن‌ها توانایی اجرای بازی‌ها را نیز داشتند اما هیچ‌کدام از آن‌ها نتوانستند مانند کنسول‌ها بازی‌ها را اجرا کنند و این موضوع خصوصا در سال‌های جدیدتر باعث شده که حتی صرف نظر از کیفیت گرافیکی بازی، پی‌سی گیمرها مجبور باشند برای رسیدن به فریم ریت حداقلی ۳۰، رایانه‌های چند میلیون تومانی داشته باشند. اما من واقعا نمی‌توانم بگویم که ادامه‌ی سیاست‌های میکروسافت این‌گونه بود یا برای ضربه زدن به فروش بیش از پیش کنسول‌های بازی سونی این سیاست‌ها در پیش گرفته شدند، اما چند سالی است که میکروسافت قصد دارد تا با ارائه‌ی یک سیستم عامل مشترک که همان ویندوز ۱۰ است، بین تمام سخت‌افزارهای خود یک هماهنگی خاص ایجاد کند که به آن پلتفرم واحد

به واسطه‌ی این امکان می‌توانید بدون نصب هیچ برنامه‌ی اضافه‌ای از گیم‌پلی بازی‌های خود عکس و فیلم تهیه کنید.

اما این‌ها تمام خبرهای خوشی نیست که میکروسافت قرار است به بازی‌بازهای رایانه‌های شخصی بدهد. به تازگی اخباری منتشر شده مبنی بر اینکه در آپدیت بزرگ بعدی ویندوز ۱۰ که قرار است در بهار امسال با نام Creators Update منتشر شود قابلیت‌های Gaming Mod به این سیستم عامل اضافه خواهد شد که به نوعی قرار است با بهینه‌سازی پردازنده و کارت گرافیک رایانه‌ی شما کاری کند تا منابع سیستمی شما هرچه بیشتر به کنسول‌های بازی شبیه شده و بازی‌ها روان‌تر از قبل روی آن اجرا شوند. گفته می‌شود مجموعه‌ی این بهینه‌سازی‌ها باعث خواهد شد تا فریم ریت بهتری را در حین بازی کردن تجربه کنید؛ البته هنوز دقیقا مشخص نیست که آیا این قابلیت برای تمام بازی‌ها قابل اجرا خواهد بود یا خیر.

مشغول بازی شوید و بعد اگر دلتان خواست که بازی خود را روی رایانه‌ی شخصی یا لپ‌تاپتان ادامه بدهید. تنها کافی است که از طریق اکانت میکروسافت خود وارد شده و اطلاعات بازی را برای رایانه خود مجدداً دانلود کنید. حال شما می‌توانید بازی شوتر اول شخص خود را روی یک رایانه‌ی شخصی و با موس و کیبورد بازی کنید که احتمالا خوشایندتر است. یکی دیگر از امکاناتی که در این راستا به ویندوز ۱۰ آورده شده است توانایی استریم بازی‌های ایکس باکس وان روی ویندوز است که با ایجاد یک شبکه‌ی داخلی بین کنسول و رایانه‌ی شخصی خود می‌توانید بدون کمترین تأخیر یا لگ بازی را روی رایانه‌ی خود استریم کنید. استریم کردن بازی‌ها قابلیت‌هایی است که برای تمام بازی‌های این کنسول در نظر گرفته شده ولی امکان اجرای همه‌ی بازی‌های کنسول ایکس باکس روی پی‌سی از راه دانلود کردن هنوز میسر نشده است؛ مانند بازی هیلو که برا تجربه‌ی آن حتما باید یک ایکس باکس در خانه‌ی خود داشته باشید. برنامه‌ای هم تحت عنوان Xbox در همین راستا به ویندوز ۱۰ اضافه شده است که علاوه بر میسر ساختن قابلیت‌های ذکر شده امکان جدیدی را به ویندوز اضافه می‌کند که



# Windows 10



# پازل

اتفاقی نو در راه است...

نشریه‌ای برای علاقه‌مندان به  
ویدیوگیم، سینما و فناوری



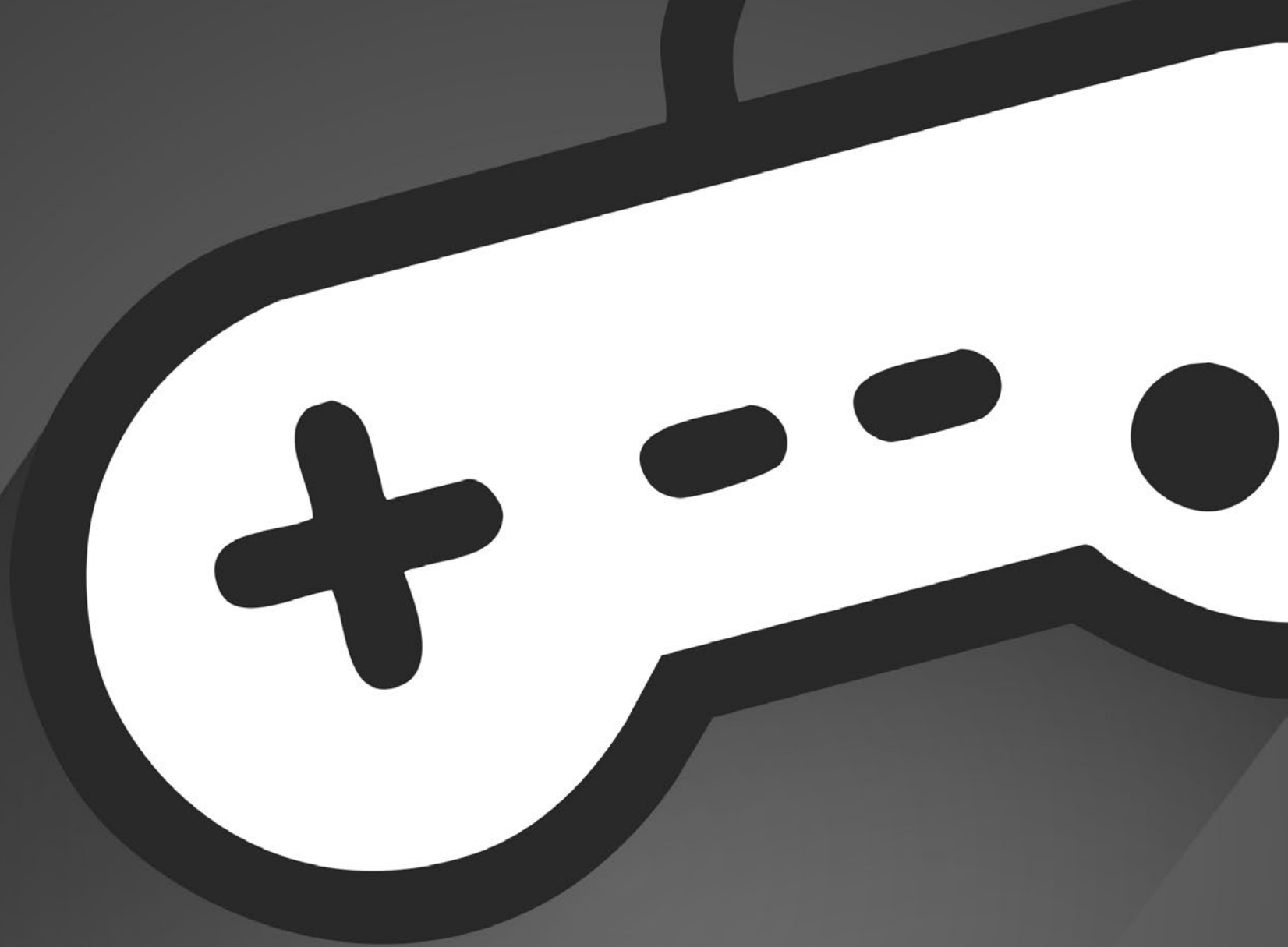
شما می‌توانید با اسکن کد، شماره دوم  
ماهانامه پازل را به صورت کاملاً رایگان دانلود کنید

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