

# پارسیکام

**آموزش گام به گام**  
**موتور آنریبل**  
به همراه ضمیمه ویژه  
سایت گیم و آموزشی

**پرونده ای ویژه**  
**برای پند  مین سرقت**  
**بزرگ اتومبیل**

Health & Beauty Products

# Crystal





# دوره های تخصصی

# آموزش بازی سازی

در رشته های هنری، فنی و طراحی بازی



**انستیتوت**  
**بازی سازی**  
IRAN GAME DEVELOPMENT INSTITUTE

[info@irangdi.com](mailto:info@irangdi.com)

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

میدان هفت تیر . خیابان بهار شیراز . سلیمان خاطر . نبش گلزار . پلاک ۹۸

۸۸ ۳۰ ۵۹ ۰۴

۸۸ ۳۰ ۵۹ ۰۵







Health & Beauty Products

# Crystal

Professional hair care

## *Hair Styling*

حالت دهنده های قوی مو







۵۶



۴۴

# بازینامه

## بازینامه

ماهنامه اینترنتی آموزشی،  
طلاع رسانی و فرهنگی بازینامه

سال اول، شماره دوم، آبان ۹۴  
صاحب امتیاز و مدیر مسئول: سپهر ترابی  
سردبیر: فرید سلیمانی  
طراحی و صفحه آرایی: علیرضا شجاعی  
طراح جلد: آرمان محمودی

تحریریه: ارکین زاهدی، میلاد رامهرمزی، امین  
نخعی، علیرضا تارینگو، حسین آدینه، مجید  
رحمانی، علیرضا محمدی، مهدی نوروزی، رهام  
سجادی، فرناز حقیقت، محیا کمالوند

با تشکر از وهاب احمدوند، سارا شاه‌آبادی و تمامی  
عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.

دبیر بخش فنی: وحید حیدری پور  
دبیر بخش طراحی بازی: میلاد بنکدار  
مسئول روابط عمومی: فرناز حقیقت

وبسایت: [www.bazinameh.org](http://www.bazinameh.org)  
پست الکترونیک: [info@bazinameh.org](mailto:info@bazinameh.org)

- تمام حقوق مادی و معنوی نزد "بازینامه" محفوظ است.
- لطفا مطالب و نامه های خود را تایپ شده و به پست الکترونیکی مجله ارسال کنید.
- مقالات منتشر شده در مجله، بیانگر نظرات نویسندگان است و نظر "بازینامه" به شمار نمی آید.
- "بازینامه" در ویرایش مطالب ارسالی آزاد است.
- هرگونه برداشت و نقل از مطالب درج شده در "بازینامه" به هر شکل و تحت هر عنوانی، صرفا با اجازه کتبی از "بازینامه" امکان پذیر است.



## سر مقاله

با عرض سلام و تسلیت بابت ایام سوگواری محرم. به دلیل مصادف شدن تاریخ انتشار شماره دوم با ایام تاسوعا و عاشورای حسینی تصمیم گرفتیم این شماره را در تاریخ پنجم آبان منتشر کنیم. بازخوردهای شما عزیزان که از شماره اول به دستمان رسید بسیار دلگرمان کرد و تمام تلاشمان را کردیم تا کیفیت مجله را افزون کنیم.

مقالات آموزشی را بازنگری کرده و سعی کردیم بیش از پیش به آموزش بازی‌سازی بپردازیم. سعی داشتیم تنوع مجله را چند برابر کنیم و در این راستا بخش‌های مختلفی را به آن اضافه نمودیم که "سینما بازی" و "گالری" از آن دسته‌اند. طراحی جدید سایت مجله نیز پیش‌کشی بود ناقابل تا بازدیدکنندگان محترم از گشت وگذار در آن لذتی افزون ببرند.

در این مدت اعضای تحریریه تمام تلاش خود را صرف جلب رضایت مخاطبان نمودند و عده بسیاری نیز در این مسیر دشوار یاری‌مان کردند.

حال پرونده شماره دوم نیز بسته شد و حال دل به بازخوردهای شما عزیزان گرم کرده‌ایم. امید است آنگاه که شایسته و بایسته است بتوانیم نظر شما را جلب نماییم.

در پایان باید از همه اعضای کوشا و دلسوز تحریریه، دوستان و یاران همیشگی مجله و صدالبته از تک تک شما خوانندگان محترم تشکر کنیم.

فرید سلیمانی



۵۲



۲۰



۴۸

## فهرست

۶	اخبار
۸	طراحی بازی های رایگان
۱۲	طراحی روایت (قسمت دوم)
۱۶	خدا در جزئیات است
۱۸	کالبد شکافی: نکاتی برای بازی سازان مشتاق
۲۰	آموزش کار با موتورگرافیکی آنریل
۲۴	Autodesk در صدد تصاحب صنعت بازی سازی
۲۶	طراحی الگو
۲۸	ضمیمه ویژه سایت گیمولوژی
۳۰	گالری
۴۰	بررسی هدست واقعیت مجازی SVRM
۴۲	سیک شناسی: ماجرابی (قسمت دوم)
۴۴	آقای بازی ساز: مرد افسانه ای
۴۶	کالبدشناسی سند طراحی (بخش اول)
۵۰	بازی موبایلی: ۴۱۱۴۸
۵۱	بازی موبایلی: شلیک های آتشین
۵۲	بررسی بازی Shadow Blade: Reload
۵۴	خداحافظ رزیدنت اوپل
۵۶	GTA V: تبلیغاتی که یک بازی هم به آن چسبیده
۵۸	GTA V: دنیای من و تو
۶۰	GTA V: پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل
۶۴	GTA V: آقایان لطفا شلوف نکنید
۶۸	سینما بازی: رستگاری مرده ی خونین
۷۲	پیشنهاد ویژه
۷۴	گزارش ویژه از دومین جشنواره موبایل شریف
۷۶	معرفی دانشگاه یوتا



۶۸





## سرانجام قیمت پلی‌استیشن ۴ کاهش یافت

اولین جرقه‌های کاهش قیمت کنسول پلی‌استیشن ۴ در نمایشگاه «توکیو گیم شو» زده شد. در حین کنفرانس سونی در این نمایشگاه مطلع شدیم که این کنسول در کشور ژاپن با کاهش قیمتی برابر با سی دلار مواجه شده و زین پس علاقه‌مندان می‌توانند این کنسول را با قیمت کمتری تهیه کنند. پس از آن بود که خیلی‌ها منتظر بودند تا قیمت این کنسول در سایر کشورها نیز کاهش یابد که همان هم شد. سرانجام در هفدهم مهر ماه، قیمت این کنسول پنجاه دلار کاهش یافت. از این پس این کنسول با ۳۴۹ دلار به فروش می‌رسد. این برای اولین بار بعد از سال ۱۳۰۱ بود که قیمت این کنسول کاهش یافت. طبق گفته‌های سونی، این کاهش قیمت قرار است بر روی باندل‌ها نیز اعمال شود.

## پلی‌استیشن ۴ صاحب یک کنترل از راه دور خواهد شد

طبق اعلام سونی، کنسول پلی‌استیشن ۴ از اواخر ماه اکتبر صاحب یک کنترل از راه دور خواهد شد. با کمک این کنترل از راه دور استفاده از رابط کاربری، منوها و تماشای ویدئو در این کنسول راحت‌تر خواهد شد. این دستگاه بلوتوثی بوده و به کمک آن سه دستگاه دیگر همچون تلویزیون، ستاپ باکس و دستگاه‌های پخش صوتی و تصویری را کنترل کرد. کلیدهای مهم DualShock ۴ همچون کلیدهای محبوب مربع، ضربدر، دایره و مثلث و همچنین کلیدهای Option و Share نیز بر روی این کنترل قرار گرفته است. این کنترل ابتدا در آمریکا و سپس در کانادا و مکزیک با قیمت ۳۰ دلار عرضه می‌شود.



## تمرکز اصلی مایکروسافت بر روی بازی‌ها است

طبق گفته فیل اسپنسر، تمرکز اصلی مایکروسافت روی بازی‌ها است. چند روز پیش، فیل اسپنسر در یکی از مصاحبه‌هایش گفت هدف اصلی آن‌ها کنار زدن پلی‌استیشن ۴ نیست. اخیرا نیز در آخرین مصاحبه او شاهد این بودیم که از پتانسیل‌های کنسول ایکس باکس وان صحبت کرده و گفته مایکروسافت قصد دارد از تمامی پتانسیل‌های این کنسول بهره ببرد. او در توییت خود و در جواب یکی از طرفداران گفته: «هدف بلند مدت ما رقابت نیست بلکه بازی‌ها هستند. ما تمرکز اصلی خود را بر روی بازی‌ها گذاشته‌ایم. تیم ما به شدت مشغول به این است تا ایکس‌باکس وان را به یک کنسول بی نظیر تبدیل کند. تمرکز ما بر روی بازی‌ها، ایکس‌باکس لایو و سیستم عامل است.» او در ادامه صحبت‌هایش افزود: «قبلا هم گفته‌ام اصلا دوست ندارم در مورد رقابت با پلی‌استیشن ۴ صحبت کنم. این تنها چیزی است که در صنعت بازی‌سازی مرا آزار می‌دهد و مردم دوست دارند تا این دو کنسول را با هم مقایسه کنند.»





## فیلم « فرقه قاتلان » احتمالاً ساختاری مانند قسمت اول سه‌گانه بتمن خواهد داشت

طبق آخرین صحبت‌های آقای ژان ژولین بارونه، مدیر عامل شرکت Ubisoft Motion Picture باخبر شدیم که شرکت یوبی‌سافت علاقه دارد تا فیلم فرقه قاتلان شبیه به فیلم « بتمن آغاز می‌کند » ( Batman Begins ) باشد. آقای بارونه در گفتگو با مجله فرانسوی Premire گفت که ساخت و پرداخت داستان فیلم فرقه قاتلان اصلاً کار ساده‌ای نیست. چون داستان این فیلم در دو دوره تاریخی مختلف رخ می‌دهد. داستان فیلم همانند بازی در دنیای گذشته و حال رخ می‌دهد. شخصیت اصلی فیلم که Callum نام دارد به همراه جدش Aguilar، هر دو داستان‌هایی موازی دارند و در یک نقطه به هم می‌رسند. در اکثر فیلم‌ها شاهد یک قهرمان و دوره داستانی هستیم، یا اگر هم دو قهرمان دارند، یکی از آن‌ها از دیگری پیشی می‌گیرد. اما در این فیلم سازندگان قصد دارند دو قهرمان پا به پای یکدیگر معرفی شوند. اینطور که پیداست یوبی‌سافت قصد دارد تا هم‌اندازه فیلم‌های بتمن برای این فیلم فرقه قاتلان هزینه کند. طبق گفته بارونه، یوبی‌سافت برای ساخت این فیلم حدود ۲۰۰ میلیون دلار بودجه اختصاص داده است. با توجه به برنامه‌ریزی‌های صورت گرفته، این فیلم سال آینده میلادی اکران خواهد شد.

## ۵.۵ میلیون ایرانی، مشغول به بازی جنگ قبایل هستند

چندی پیش بود که آقای محمدحسن انتظاری، دبیر شورای عالی فضای مجازی در یکی از سخنرانی‌های خود به بازی پرطرفدار جنگ قبایل ( Clash of Clans ) اشاره کردند و گفتند که بیش از ۵.۵ میلیون نفر در ایران مشغول به بازی کردن این عنوان هستند. این در حالی است که در صدی از این تعداد بازیکن اقدام به خرج پول می‌کنند تا با سرعت بیشتری در بازی پیشرفت کنند. اما نکته جالب توجه، عدم دسترسی خیلی از بازیکن‌ها به مستر کارت یا ویزا کارت است، اما با این حال به کمک واسطه‌ها بیشتر بازیکن‌ها اقدام به خرج کردن پول می‌کنند. با توجه به صحبت‌های آقای انتظاری، دولت قصد دارد تا با برنامه ریزی جلوی خروج بیش از حد ارز در ایران را توسط بازی‌ها بگیرد. یکی از رقیبان سرسخت بازی جنگ قبایل، عنوان جنگ پادشاهان ( Clash of Kings ) است که با همکاری کافه مارکت بازار توانسته موفق‌تر عمل کند. به کمک بازار بازیکن‌های این بازی می‌توانند به وسیله کارت‌های شتاب راحت‌تر در بازی پول خرج کنند. با توجه به آمارهای منتشر شده، این بازی در ایران روزانه ۱۰ میلیون درآمد کسب می‌کند.





# طراحی بازی های رایگان



میلااد بنکدار

## چرخه تمام نشدنی کسب درآمد

در مقاله قبل با اصول اولیه و قوانین طراحی بازی‌های رایگان آشنا شدیم. در ادامه بر آن هستیم که روش‌های کسب درآمد این نوع بازی‌ها را مورد بررسی قرار دهیم. در وضعیت فعلی در بازار بازی‌های رایگان روش‌های مختلفی، جهت کسب درآمد وجود دارد که پاره‌ای از آنها را یاد آور می‌شویم. اصولاً همانطور که قبلاً گفته شد قوانین اعمال شده در انواع روش‌ها بستگی کامل به نوع بازی و خواست سازنده دارد و به همین جهت این ضوابط و قوانین تغییر می‌یابد.

### انگیزه خریداران

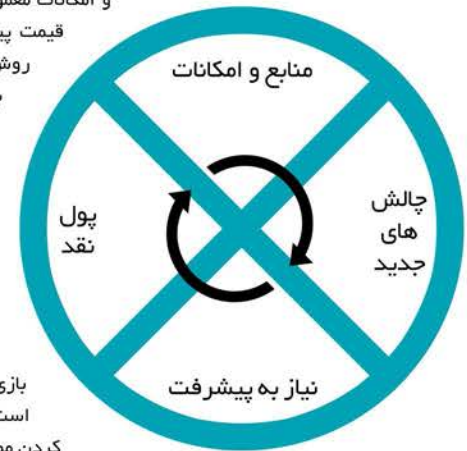
برای دسترسی به بازی کامل : بسیاری از کاربران زمانی که یک بازی را دنبال می‌کنند، دلشان می‌خواهد بازی را تا آخر تجربه کرده و از تمام امکانات آن لذت ببرند. از این روی سازندگان بخشی از یک بازی را به همراه امکانات جذاب آن به صورت رایگان در اختیار مخاطبین قرار می‌دهند و بدین روش نسبت به فراهم نمودن ایجاد انگیزه و گرایش آنان به انجام بازی مبادرت می‌نمایند. آنگاه برای ادامه بازی از مخاطب درخواست پول می‌کنند. مثلاً در بازی پرندگان خشمگین (Angry Birds) سازندگان، یک فصل کامل بازی را در اختیار بازیکن قرار می‌دهند و در ادامه برای فصول دیگر از کاربر مطالبه پرداخت پول می‌نمایند. بررسی آمارهای اخذ شده از کاربران و تجزیه و تحلیل آنها حاکی از آن است که این روش جذابیت چندانی ندارد و درصد کمی از کاربران و مخاطبین حاضر هستند که برای ادامه بازی پول خرج کنند. یادآور می‌شویم در هر روشی ممکن است مواردی استثنایی وجود داشته باشد. مثل بازی دنیای هنر نبرد (World of Warcraft) که یکی از موارد خاص است. در این بازی کاربر می‌تواند تا بیست درجه یا سطح، بطور رایگان جنگ آور خود را ارتقا دهد. جذابیت بیش از اندازه این بازی باعث شده است مخاطبین زیادی را در سراسر دنیا به خود جلب و جذب نماید و آنان به راحتی برای پیشرفت در انجام بازی پول خرج می‌نمایند.

برای سهولت تجربه یک بازی : بازی‌های رایگان چون برای مخاطبین عام طراحی و تولید می‌شوند، معمولاً ساده‌اند. اما با وجود سادگی، این بازی‌ها به شدت زمان بر هستند. کاربران برای اجرا و انجام آن بایستی زمان زیادی را صرف نمایند. این امر برای بسیاری از مخاطبین، خاصه افراد شاغل دشوار است و بدین جهت ترجیحاً برای آنکه زمان کمتری را صرف بازی کنند حاضر هستند تا در آن بازی پول خرج کنند تا پیشرفت نمایند.

دانستیم کاربرانی که در بازی‌های رایگان پول خرج می‌کنند بیشتر کسانی هستند که در پی دسترسی به ویژگی‌های جدید و یا پیشرفت در بازی مورد نظر خود هستند. بدین سبب است که بسیاری از اینگونه بازی‌ها به نوعی طراحی می‌شوند که نیاز کاربران برای پیشرفت در بازی هرگز تمام نشود. طراحان و یا سازندگان این بازی‌ها را به شکلی طراحی می‌کنند که در ابتدا منابع و امکانات کافی برای پیشرفت در بازی در اختیار کاربر قرار گیرد. اما در ادامه با چالش‌های جدیدی که به بازی اضافه می‌نمایند، روند آن را تغییر داده و اینجاست که انگیزه کاربران برای دنبال کردن بازی افزایش می‌یابد و ناگزیرند برای پیشرفت در بازی منابع و امکانات مورد نیاز را خریداری کنند. این منابع و امکانات معمولاً پس از پیشرفت کاربران در بازی افزایش

قیمت پیدا می‌کنند. این چرخه تمام نشدنی یکی از روش‌های کسب درآمد محسوب می‌شود. از نکات بسیار مهم در فعال نگاه داشتن این روش، ایجاد تعادل منطقی در قیمت‌های کالاهای قابل خرید است. ارزان بودن قیمت‌های اولیه کالاهای برای حفظ مخاطبین و ارتقا، تعداد آنها نکته بسیار مهم و اساسی است.

در قسمت پیش گفته شد برطبق بررسی‌ها و تجزیه و تحلیل آمارها، فقط پنج تا ده درصد از کاربران یک بازی رایگان ممکن است در آن بازی پول خرج کنند. پس با توجه به این نکته بهتر است ابتدا انگیزه این کاربران را برای پول خرج کردن مورد بررسی قرار دهیم.





## فنون کسب در آمد

فنونی که قرار است به آن اشاره کنیم در بازی‌های اجتماعی هر کدام درصدی از سودآوری را به شرکتهای مربوطه اختصاص می‌دهند. با توجه به آماری که توسط شرکت (eMarketer) از ایالات متحده آمریکا در سال ۲۰۱۲ میلادی منتشر گردیده است، خرید موردی شصت در صد و بازاریابی وابسته و تبلیغات هر کدام بیست در صد از سود بازیهای اجتماعی را در بر می‌گیرند. به دلیل آنکه از فن دسترسی محدود در بازی‌های رایگان اجتماعی معمولاً استفاده نمی‌شود، از میزان سودآوری و تاثیرگذاری آن در این آمار ذکری به عمل نیامده است.

۱ - خرید موردی (purchasing): در جهان بر طبق آمار خرید موردی، پنجاه تا نود درصد منبع درآمد یک بازی رایگان را تشکیل می‌دهد. معمولاً در این نوع بازی‌ها از دو نوع پول برای خرید استفاده می‌شود. یکی ارز نرم (soft currency) و دیگری ارز سخت (-hard currency). ارز نرم اصطلاحاً پولی است که کاربران می‌توانند در بازی به دست بیاورند و با آن وسایل

مورد نیاز خود را بخرند. اما ارز سخت را

فقط از طریق خرج کردن پول نقد

در بازی می‌توان به دست آورد.

اما چرا باید از دو نوع پول

در یک بازی استفاده کرد؟

دلیل این کار این است که

اگر کاربر بتواند با ارز نرم

به دست آمده از بازی،

برای مراقبت و پرورش: بسیاری از مخاطبین به رشد و پرورش دادن یک موضوع خاص علاقه شدید دارند. برانگیختن احساس وابستگی، یکی دیگر از شیوه‌های موفقیت در کسب درآمد است. در قسمت قبل اشاره شد هر چه قدر که کاربر زمان بیشتری را صرف بازی کند، شانس آن که در آن بازی پول خرج کند به همان نسبت بیشتر می‌شود. در این زمینه می‌توان به بازی‌های مراقبت از حیوانات خانگی، که عملکرد بسیار موفقی را در بازار داشته است استناد نمود. در این بازی کاربران باید جهت پیشرفت، هر چند وقت یکبار به حیوانات مجازی خود رسیدگی نمایند و برای آنها غذا، لباس، اسباب‌بازی و نظایر آن تهیه نمایند. چنانچه این کار را انجام ندهند حیوان خود را از دست می‌دهند. شاید در نگاه اول این کار عبس و بیهوده به نظر بیاید. ولی روانشناسان اعتقاد بر این دارند که حس وابستگی و مراقبت در تمام انسانها یک حس قوی است، که در بانوان بسیار قوی‌تر از آقایان وجود دارد. انجام مراقبت باعث ایجاد وابستگی و خرسندی آنان می‌گردد. براساس همین نظریه است که این گونه بازی‌ها کاربران زیادی را به خود جذب می‌نمایند. آمارها نشان می‌دهد که هشتاد درصد جامعه کاربران این دسته از بازی‌ها، بانوان هستند؛ که اگر با بازی ارتباط پیدا کنند قریب پنج ساعت از روز وقت خود را صرف بازی کردن با حیوان مورد علاقه خود می‌نمایند. این آمار بیانگر موفقیت بزرگی برای این چنین بازی‌ها است.

برای بالا بردن حس اعتماد بنفس: خیلی از کاربران دوست دارند قبل از شروع یک بازی از دیگر مخاطبین برتر باشند. بدین جهت وسایل خاص در بازی یکی از مهم‌ترین گزینه‌ها برای کسب درآمد است. که مورد توجه خاص سازندگان قرار می‌گیرد. از حالات و خصوصیات انسانی، آن است که همواره می‌خواهد بهترین حالت خود را به دیگران نشان بدهد تا آنان را تحت تاثیر خود قرار بدهد. سازندگان از این روحیه و احساس استفاده می‌نمایند و با عرضه و فروش وسایل منحصر به فرد به کاربران، درآمدهای قابل قبولی را کسب می‌نمایند. بازی‌هایی که کاربر در آن یک تجسم (Avatar) را کنترل می‌کند، می‌تواند بستر مناسبی برای این روش کسب درآمد باشد. در بسیاری از اینگونه بازی‌ها، در ابتدا تجسم‌ها شبیه یکدیگر هستند و کاربران با خرید ابزار خاص می‌توانند تجسم خود را شخصی سازی کنند. از این روی، بسیاری از مخاطبین بازی در همان ابتدای کار مقداری پول برای شخصی کردن تجسم خود صرف می‌کنند. زیرا در صورت خودداری از این امر فقط بایستی با تجسم اولیه وارد بازی شوند که در نگاه اول همه کاربران اعم از مبتدی یا حرفه‌ای متوجه این امر می‌شوند که او یک تازه کار است، و چون کاربر دوست ندارد که به چشم یک مبتدی در جمع بازیکنان شناخته شود، بدین جهت این کاربران مجبورند پول خود را خرج شخصی‌سازی تجسم کنند. بایستی توجه نمود که این روش در دراز مدت جواب نمی‌دهد. ممکن است بازیکن و یا کاربری، مبلغ قابل توجهی برای خرید یک وسیله منحصر به فرد مورد نیاز خود پرداخت نماید. ولی باید توجه نمود که کسب درآمد در یک بازی رایگان به کمک یک یا چند کاربر خاص ارزش چندانی ندارد. بلکه بازی‌ای که در آن تعداد بیشتری از مخاطبین با بهای کمتر وسیله خاص مورد نیاز خود را خریداری می‌نمایند همواره موجب کسب درآمد بیشتر، برای سازندگان می‌شود.

برای هدیه دادن به کاربران دیگر: طبق آمار آقای اکیو تاناکا (Akio Tanaka) بازاریاب شرکت (Infinity Ventures) بیست و سه درصد از کاربران مرد، و بیست و یک درصد از کاربران زن در بازی‌های اجتماعی، برای دوستان و آشنایان خود هدایای مجازی می‌خرند. حقیقت امر این است که بسیاری از کاربران بازی‌های رایگان جهت پیدا کردن دوست این نوع بازی‌ها را انجام می‌دهند. خرید و دادن هدایای مجازی می‌تواند زمینه رسیدن آنان را به هدفشان که همانا دوستیابی باشد را تسهیل نماید.

برای دسترسی به ویژگی‌های پیشرفته: در بعضی از بازی‌ها یک سری راهنما و نیروهای ویژه برای قوی‌تر شدن بازیکن در ازا، دریافت مبالغی در اختیار او می‌گذارند. اینگونه ابزار بیشتر راهنمایی‌های استراتژی بازی است. بنابراین در بازی‌های سخت کاربران حرفه‌ای که در سطح خیلی بالایی قرار دارند و معمولاً با یکدیگر به رقابت می‌پردازند، جهت موفقیت در رقابت با دیگران پول قابل توجهی به منظور دستیابی به راهنمایی‌های استراتژی بازی خرج می‌کنند تا برتری خود را به رخ دیگران بکشند.





بازی خود را از یکنواختی و دلزدگی درآورده و در نگاه خود و اطرافیان شیرین‌تر و مقبول‌تر می‌نمایند.

**فروش وسایل آسایشی :** این وسایل قانون‌های بازی را برای کاربری که از آن‌ها استفاده می‌کند تغییر می‌دهد، و بازی را برای او معمولاً ساده می‌نماید. بطور مثال در بازی دشت اسب‌های کوچک (Poney Vallée) وسیله‌ای وجود دارد که کاربر می‌تواند با خرید آن، بار زحمت غذا دادن به اسب‌های خود را از دوشش بردارد. فروش وسایل آسایشی در بازی‌های اکشن نیز امری است متداول. همانند بازی حمله زامبی‌های دو (Zombie Assault 2) که در این بازی وسیله‌ای وجود دارد که کاربر با خرید آن، چنانچه در بازی کشته شود در نزدیکی همان جایی که کشته شده است دوباره زنده می‌شود و به بازی ادامه می‌دهد. باید توجه نمود که بعضی از این وسایل صرفاً و به طور خاص، برای کاربران حرفه‌ای که بازی را به صورت هدفمند انجام می‌دهند طراحی شده است و اینگونه وسایل به کار کاربران معمولی نمی‌آید.

**فروش بسته‌های الحاقی :** مناطق جدید و یا ماموریت‌های پیشرفته، و اصولاً بخشهای جدید و جذابی را که به یک بازی اضافه می‌شود را می‌توان به کاربران آن بازی فروخت. این روش در بازی‌های رایگان چندان محبوبیت ندارد. زیرا قیمت تمام شده بسته‌های الحاقی با توجه به سرمایه‌گذاری و هزینه‌هایی که صرف تولید آن می‌شود، ارقام قابل توجهی را شامل می‌گردد و از این روی، قیمت فروش با احتساب سود مورد انتظار سازندگان آن ارزان نیست. البته راه‌های خلاقانه‌ای برای تشویق کاربران به منظور فروش این بسته‌ها به آنان وجود دارد. مثلاً در بازی لیگ افسانه‌ای (League of Legends) کاربر با خرید قهرمان خود به طور خودکار بسته الحاقی بازی را هم دریافت می‌کند. ولی جالب است که بدانیم که این روش در بازی‌های سستی، بیشتر کارآیی و طرفدار دارد. کاربران بسیاری هستند که با وجود پرداخت پول برای خرید بازی، باز هم با عرضه بسته‌های الحاقی در بازار، مجدداً پول خرج می‌کنند تا بسته‌های مذکور را خریداری نمایند.

**فروش اقلام کلکسیونی :** این وسایل هیچگونه کمکی به کاربران برای انجام و پیشرفت در بازی نمی‌کنند، بلکه مجموعه‌ای از یادمان‌های بازی‌های مورد علاقه و مورد پسند کاربران است.

تمام وسایل مورد نیاز خود را خریداری نماید دیگر پول نقد لازم ندارد که در آن بازی خرج کند. اگر کاربری برای خرید یک وسیله، پول خرج کند احساس وابستگی به آن وسیله و آن بازی در او بیشتر می‌شود. باید توجه داشت که یک رابطه درست بین این دو نوع پول وجود داشته باشد و کاربر با داشتن هر کدام بتواند امکاناتی را که دیگری در اختیار کاربران قرار می‌دهد را به دست آورد. ارز نرم با صرف زمان در بازی به دست می‌آید و ارز سخت با صرف پول نقد برای خرید ارز نرم به کار می‌رود. به هر حال کاربر از هر کدام از این دو نوع پول در بازی استفاده کند به طور مستقیم یا غیر مستقیم به سود رسانی به سازنده اقدام نموده است.

### چه امکاناتی را در این روش می‌توان به مخاطبین فروخت :

**فروش منابع بازی :** در بازی‌های استراتژی، برای ساخت یک واحد و یا ساختمان به یک سری مواد خام، همانند دنیای واقعی احتیاج است. در بازیهای رایگان قاعدتاً نیاز به این مواد ضروری و اجتناب‌ناپذیر است. یکی از امکانات برای پیشرفت در بازی، تشویق کاربران برای خرج کردن پول جهت تهیه مواد و لوازم مورد مصرف می‌تواند باشد.

**فروش وسایل زیبا سازی :** بسیاری از بازی‌های رایگان به نحوی طراحی می‌شوند که به کاربران خود این امکان را می‌دهند تا برای هر چه زیباتر کردن دنیای مجازی بازی خود، پول خرج کنند. در بازی‌های اجتماعی مانند بازی شهر و دهکده (CityVille) اقلام سفارشی مانند خانه‌هایی با طراحی زیبا، به کاربران عرضه و فروخته می‌شود. بدین طریق خریداران وسایل مختلف دنیای





از قبیل کتابهای هنری ، پوستر و مجسمه‌های ساخته شده از شخمیت‌های مختلف و امثال آن که با تصاویر آن بازی تولید می‌شود. داشتن یک یا چند نمونه از یادمان‌های ذکر شده، خاطرات بازی‌های جالب و جذاب را سالیان سال در ذهن کاربران زنده نگاه می‌دارد. بدین جهت بسیاری از علاقمندان، پول‌های قابل توجهی را صرف خرید این وسایل می‌نمایند. از طرفی دیگر، سازندگان بازی‌های موفق همانند پرنندگان خشمگین و نظایر آن، امتیاز تولید این گونه وسایل را به صاحبان حرفه‌های مختلف واگذار می‌نمایند و در قبال آن مبالغ قابل توجهی را دریافت می‌کنند.

۲- تبلیغات (Advertising): تبلیغات یکی از عوامل کسب درآمد است. بیشتر کاربران خارجی به راحتی وجود تبلیغ در بازی‌های رایگان را می‌پذیرند. زیرا می‌دانند سازندگان این بازی‌ها باید در قبال کاری که عرضه می‌نمایند درآمدی داشته باشند. آنچه که باید در این خصوص مورد توجه طراحان قرار گیرد، آن است که تبلیغات هرگز نباید مانع سرگرمی و لذت بازی‌باز از بازی شود. عده‌ای معتقد هستند که تبلیغات به طور کلی بایستی خارج از ساختار بازی طراحی شود، تا به دور از مزاحمت برای کاربران باشد. اما ما شاهد آن هستیم که برخی از سازندگان شیوه نو و بدیعی را پایه گذاری کرده و موفقیت‌های خوبی به دست آورده‌اند. به عنوان مثال بازی پرنندگان خشمگین به کاربرانی که تبلیغات موجود در بازی را نگاه کنند، جایزه می‌دهد. یا در بعضی از بازی‌ها قبل از اجرا از کاربران اجازه می‌گیرند که تبلیغ پخش کنند. این نوع عمل احترام گذاشتن به مخاطبین محسوب می‌شود. آمار نشان داده در این حالت از هر ده نفر کاربر شش نفر از آنان اجازه پخش تبلیغ را به سازندگان می‌دهند. با بررسی‌های به عمل آمده در کشورهای مختلف سهم درآمدزایی تبلیغات در بازی های رایگان، بین صفر تا بیست درصد است؛ که این عدد در ایران کمتر هم بوده و اصولاً قابل توجه نیست. از منظر سازندگان، کاربران ایرانی وجود تبلیغات را در ساختار بازی دوست ندارند و به آن هیچ بهایی نمی‌دهند. دلیل عمده این امر این است که بیشتر کاربران تصور می‌کنند که ساخت یک بازی بسیار راحت، بدون دردسر و مفت و مجانی است. لذا گویی سازندگان بازی‌های رایگان موظفند بدون هیچ چشم داشتی برای سرگرمی آنان تلاش کنند. با نگاهی به عملکرد کاربران در غیاب قانون کپی‌رایت و دسترسی سهل و آسان آنان به انواع بازی‌های کپی شده، با کمترین هزینه می‌تواند یکی دیگر از عوامل عدم پذیرش تبلیغات باشد.

۳- بازار یابی پیوسته (Affiliate marketing): در این روش جهت پخش بازی‌های ساخته شده سازندگان آنان ناگزیرند تولید خود را به صاحبان سایت‌های مختلف برای استفاده مخاطبین عرضه نمایند. کاربران جهت ورود به این سایت‌ها و دانلود نمودن بازی‌ها بایستی مبالغی پول پرداخت نمایند. درآمد حاصل از این برنامه، بین تولیدکننده و پخش‌کنندگان با توجه به توافق اولیه تقسیم می‌شود. جذابیت بازی‌های عرضه شده موجب افزایش درآمد و جذب کاربران بیشتری می‌گردد.

### سه شیوه اصلی برای درآمد زایی :

محدود کردن ویژگی‌های کلیدی یک بازی؛ به عنوان مثال سازندگان یک بازی استراتژی با محدود کردن تعداد واحدها و یا ساختمان‌ها که کاربر بایستی آن‌ها را در یک زمان معین بسازد، با ایجاد انگیزه خرج کردن پول در آن بازی سرعت او را افزایش می‌دهد.

محدود کردن ویژگی‌های پیشرفته : در این روش طراحی بازی بر این اساس استوار است که کاربران مجبور می‌شوند برای پیشرفت در انجام بازی، بخشی از ویژگی‌های خاص و جذاب همانند ماموریت‌های مختلف پول خرج کنند. معمولاً این روش در بازی‌های کلان برخط (MMO) بیشتر به کار گرفته می‌شود. باید توجه نمود که نپایستی ویژگی‌های اجتماعی یک بازی، همانند گپ زدن (Chat) کاربر با دیگر کاربران فراموش شود. بایستی که این امکانات از ویژگی‌های رایگان بازی باشد.

ارائه بازی کامل در یک زمان محدود : در این روش دو راه اساسی برای کسب درآمد وجود دارد: اول آنکه بازی‌های مورد نظر برای مدت معینی مجانی عرضه و پخش می‌شود و در طی مدت مذکور کاربران آنرا تجربه می‌کنند و چنانچه بازی جالب باشد به آن وابسته می‌شوند. پس از سپری شدن زمان رایگان بازی، با توجه به تبلیغاتی که توسط کاربران انجام و ورود کاربران جدید را تصحیح می‌نمایند و آن دسته از کاربرانی که به طور کامل در بازی پیشرفت نداشته‌اند برای انجام بازی ناگزیرند پول خرج کنند. طریق دوم آن است که کاربر با پرداخت مبلغی به سایت یا کمپانی پخش‌کننده، می‌تواند در یک زمان معین و محدود به صورت آزاد از تمامی و یا چند بازی در حال پخش آن سایت استفاده کند؛ که این امر نوعی اجاره کردن محسوب می‌شود. فروشگاه پلی‌استیشن از این روش در کسب درآمد استفاده می‌کند و با فروش کارتهای پلی‌استیشن پلاس، به صورت ماهیانه و یا سالانه بازی‌هایی را که خرید آنها برای کاربران علاقمند به علت قیمت بالا ممکن نیست را در اختیار کاربران قرار می‌دهند و آنان از این رهگذر درآمد قابل توجهی را به دست می‌آورند.

### سخن آخر

امروزه شاهد و ناظر سرازیر شدن بازی های رایگان در بازارهای داخلی و خارجی با سبک‌های مختلف هستیم. تعداد قابل توجهی از این بازی‌ها از عرصه رقابت خارج، و شکست می‌خورد. براساس بررسی آمارهای به دست آمده از شرکت‌های مختلف و تجزیه و تحلیل آن‌ها می‌توان این نتیجه را گرفت، که بازی رایگانی در بازار موفق می‌شود که دارای سوژه جدید، به همراه طراحی مناسب باشد و نکات کسب درآمد در آن ها رعایت شده باشد. این چنین بازی‌هایی سالیانه بطور میانگین بین دویست تا پانصد هزار دلار درآمد برای سازندگان آن‌ها در بر خواهند داشت. بنا بر آنچه که گذشت، کلید موفقیت را باید سازندگان در تغییر نگاه خود و استفاده از خلاقیت ها و ایده‌های نو و ترکیب آن‌ها و شجاعت در ریسک‌پذیری جستجو کنند تا با عرضه بازی‌هایی با نوع آوری و طراحی جدید کاربران را به خود جذب و جلب نمایند.



Tim Schafer's

# GRIM FANDANGO

with MANUEL CALAVERA & MERCEDES COLOMAR

...an EPIC tale of  
CRIME and CORRUPTION  
in the LAND OF THE DEAD...

August 2012

A SHOCKING PORTRAIT DRAWN WITH 7,000 LINES OF REVEALING DIALOGUE

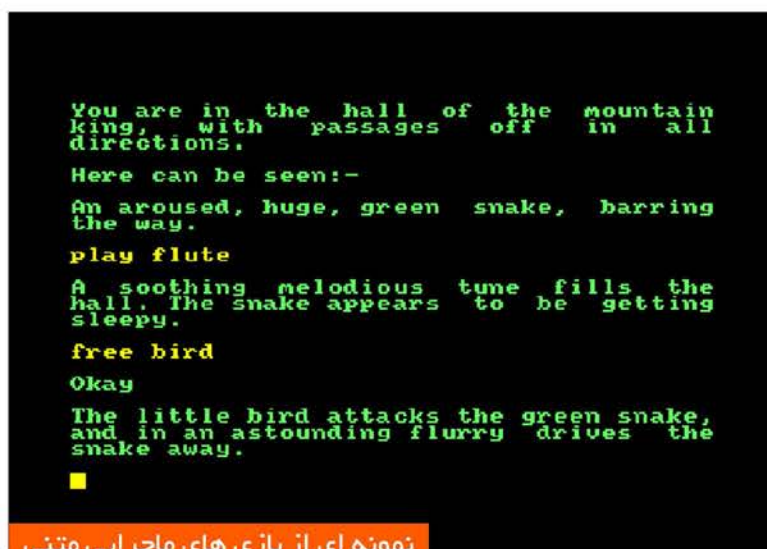
قسمت دوم

## طراحی روایت



ویلیام کراذر (William Crowther) ، که علاقه خاصی به نیز به غارنوردی داشت، تصمیم گرفت تجربیات غارنوردی خود را در قالب یک نرم‌افزار ویرایشگر تعاملی متنی پیاده‌سازی کند. این بازی که در واقع یک ویرایشگر متنی بود با نام ماجرای غار کلاسل ( Colossal Cave Adventure ) منتشر شد و در واقع اولین بازی‌ای بود که در آن یک قصه روایت می‌شد. این بازی نه دارای محیط گرافیکی بود و نه از امکاناتی مثل موسیقی و ... بهره برده بود. این بازی به شما توصیفی از یک محیط را ارائه می‌داد و مخاطب باید کاری را که می‌خواست در این محیط انجام دهد، در ویرایشگر متنی آن تایپ کرده و منتظر نتیجه می‌ماند. به این نوع بازی‌ها، بازی‌های ماجرای متنی ( Text Based Adventure Games ) نیز می‌گویند.

در تصویر زیر، بازی محیط داخلی غار را توصیف می‌کند که بر سر راه خروجی یک مار چنبره زده است. مخاطب با تایپ کردن عنوانی چون "نواختن فلوت" به بازی دستور نواختن فلوت توسط قهرمان را می‌دهد، که این عمل باعث می‌شود مار خواب‌آلود شود. در ادامه مخاطب دستور "رها کردن پرنده" را می‌دهد که پرنده به سمت مار حمله کرده و او را فراری می‌دهد و راه برای قهرمان باز می‌شود.



نمونه ای از بازی های ماجرای متنی

شایان ذکر است، این بازی پایه‌گذار سبک ماجرای در بازی‌های دیجیتال بود و در واقع نام این سبک از اسم همین بازی برگرفته شده است. در ادامه و در سال ۱۹۷۹، کن ویلیامز ( Mr. Ken Williams ) و روبرتا ویلیامز ( Mrs. Roberta Williams ) توانستند با استفاده از امکانات گرافیکی‌ای که رایانه‌های نسل نو در اختیارشان قرار می‌داد، بازی‌هایی بر پایه همان ویرایشگر متنی بسازند که علاوه توصیف متنی، از محیط ظاهری بسیار ساده‌ای نیز برخوردار بود. این زوج در ادامه شرکت سیرا ( Sierra ) را پایه نهادند که بعداً به یکی از غول‌های بزرگ بازی‌سازی دنیا در سبک ماجرای بدل شد.

در این دوران بود که مخاطبان بازی‌های ویدئویی، علاقه خود به قصه گویی در بازی‌ها را نشان دادند. البته باید اشاره کنیم که در این زمان هنوز مبحث طراحی روایت در صنعت بازی‌سازی مطرح نشده بود و قصه گویی کماکان به معنای همان نویسندگی داستان بود.

دوران طلایی بازی‌های ماجرای در همین دوران بود که کمپانی فیلم‌سازی لوکاس ( Lucas Films ) استودیوی بازی خود را با نام Lucas Film Games بنا نهاد که بعداً به Lucas Art تغییر نام داد.

اما قصه‌گویی در بازی‌ها در آن زمان به چه شکل صورت می‌پذیرفت؟ در کنار بازی‌های ماجرای که بر قصه‌گویی مفصل در این رسانه تاکید داشتند، سایر سبک‌ها نیز برآن شدند که در بازی‌های خود از قصه، هرچند کوچک و غیر جدی برخوردار شوند. از جمله آنان می‌توان به بازی Super Mario Bros اشاره نمود. در این بازی شاهد قصه‌ای پرمحتوا، آنچنان که در بازی‌های ماجرای با آن مواجه بودیم، نخواهیم بود. قصه‌ها در این نوع بازی‌ها صرفاً توجیهی منطقی برای انجام اعمال مختلف در روند بازی به حساب می‌آید. در بازی "ابن برادران ماریو" حتی نمی‌شد از

در قسمت قبل به معرفی شغل طراحی روایت، و وظایف طراح روایت پرداختیم و دانستیم که ضرورت وجود چنین شغلی، در روند تولید بازی‌های ویدئویی چیست.

در ادامه قصد داریم به معرفی راهکارهای متفاوتی که برای روایت قصه در بازی‌های ویدئویی وجود دارند بپردازیم. اما قبل از اینکه بخواهیم وارد مبحث راهکارهای قصه‌گویی در بازی‌ها شویم، اجازه دهید خلاصه‌ای از تاریخچه اینکه داستان‌ها چطور پا به عرصه این رسانه گذاشتند ارائه دهیم.



فرید سلیمانی

### رسانه‌های پویا با امکانات روایی گسترده

آن روزها که اولین بازی‌های ویدئویی خلق شدند، شاید کم‌تر کسی می‌اندیشید که روزی بازی‌ها بتوانند به رسانه‌ای خارق‌العاده، برای روایت قصه‌هایی جذاب بدل شوند. در ابتدا بازی‌های ویدئویی صرفاً جهت سرگرم‌شدن مردم، و در اندازه‌های بسیار کوچک تولید می‌شدند. اولین بار در آزمایشگاه‌های ارتش ایالات متحده، گروهی موفق به خلق چیزی شدند که بعدها از آن با نام بازی دیجیتال یاد شد. این بازی که بر روی سیستم‌های ادا‌راهی نظامی قابل انجام بود، Tennis for Two نام داشت و در واقع شبیه‌سازی بسیار ابتدایی از بازی تنیس، بر روی یک سیستم رایانه‌ای بود. این انقلاب بزرگ در صنعت سرگرمی دنیا، بعدها باعث شد تعداد بیشتری برای تولید سرگرمی‌های تعاملی، که بر روی سیستم‌های رایانه‌ای و بصورت دیجیتال صورت پذیرد، راغب شدند. در ادامه عده‌ای به خلق دستگاه‌های آرکید، و پس از آن کنسول‌ها دست زدند. اولین کنسول خانگی توسط رالف کاستر و با نام اودیسه تولید و روانه بازار شد که با اتصال به دستگاه تلویزیون، می‌توانست بازی‌های دیجیتالی را به خانه مردم ببرد. این کنسول تنها می‌توانست یک بازی را اجرا کند که محتوای بازی نیز در خود کنسول موجود بود و امکان استفاده از کارت‌تربیع بازی‌های مختلف برای آن وجود نداشت.



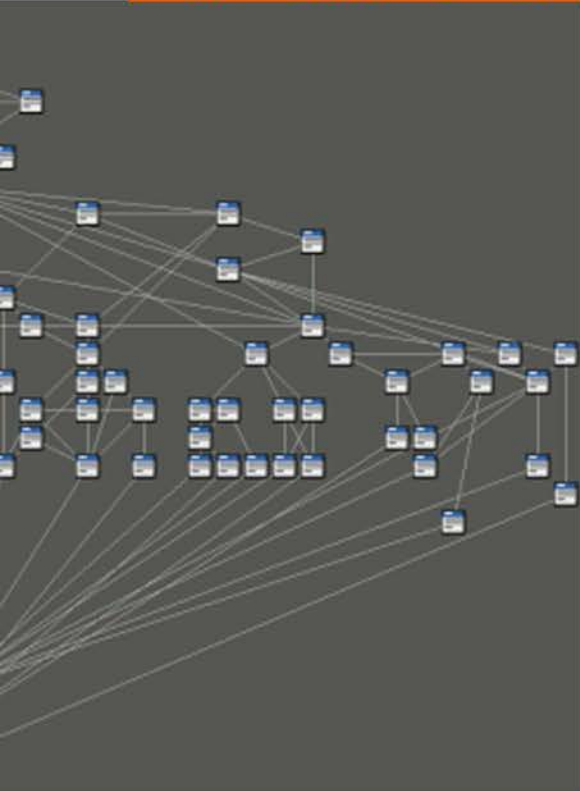
در ابتدا همه بازی‌هایی که برای روی دستگاه‌های آرکید، و کنسول‌های خانگی تولید می‌شدند، بازی‌های تفننی یا آرکید بودند که از جمله آن‌ها می‌توان به Pong و Astroid اشاره نمود.

به هر حال بازی‌های دیجیتالی توانستند به سرعت جای خود را در سبک فرهنگی و سرگرمی خانواده‌ها پیدا کنند و این رسانه تبدیل به یک صنعت بسیار گسترده شد. اما کماکان تولید کنندگان به فکر روایت قصه در این رسانه نیفتاده بودند و بازی‌هایی که تولید می‌شد، تنها یک هدف را دنبال می‌کرد؛ و آن‌هم سرگرم کردن مخاطب، آن‌هم در بازه‌های زمانی کوتاه‌مدت بود. به این دوران، عصر طلایی بازی‌های تفننی (Arcade Games Golden Age) می‌گویند. دورانی که بازی‌هایی همچون Pac Man و Tetris یک‌تازی می‌کردند.

تا اینکه در سال ۱۹۷۶ یک دانشجوی فرانسوی رشته کامپیوتر به نام



شیوه کلاسیک طراحی درخت محاورات ۲



درخت محاوره در بازی‌های ماجراجویی کلاسیک باید طوری طراحی می‌شد که بازی‌باز بتواند نتیجه انتخاب هر کدام از آن‌ها را ببیند و از لابه‌لای محاوراتی که بین شخصیت اصلی داستان و سایر شخصیت‌ها شکل می‌گرفت، سرنخ‌های لازم را بدست آورد. در واقع بازی‌باز باید همه گزینه‌های موجود در یک فصل محاوره را انتخاب می‌نمود؛ اما در اینکه از چه راهی وارد مکالمه با

دیالوگ به یاد ماندنی در بازی Super mario bros که برق از سر بازی باز می‌پراند



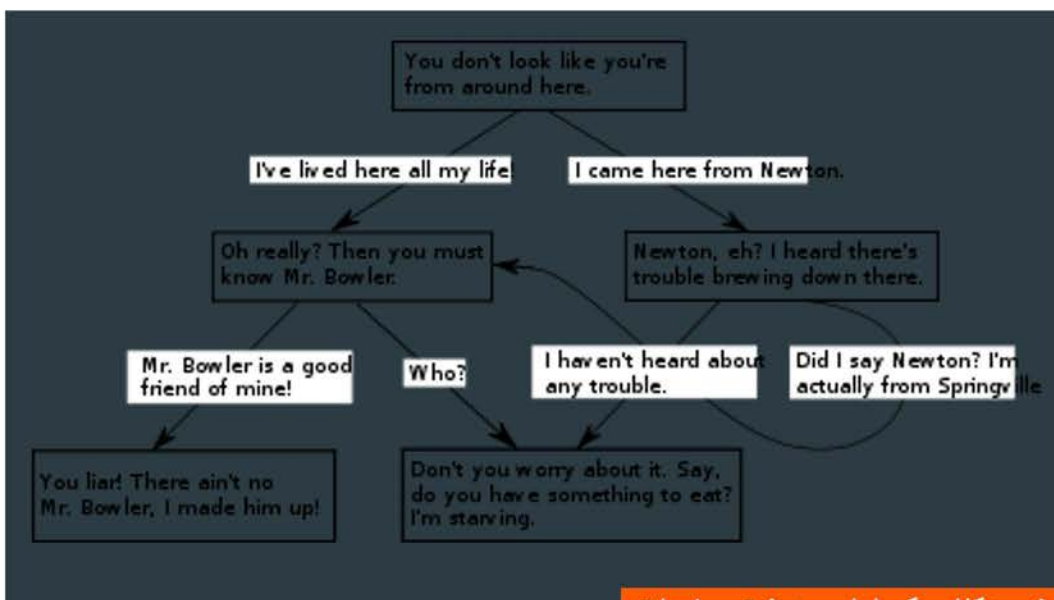
شخصیت‌های غیرقابل بازی شود و کدام سوالات را قبل از بقیه بپرسد، کاملاً بسته به انتخاب و سلیقه بازی‌باز بود. در نهایت بازی‌باز باید همه شاخه‌های یک درخت محاوره را انتخاب می‌نمود.

اما بازی‌های ماجراجویی کماکان قصد داشتند داستانی پرمحتوا و معناداری ارائه دهند و اصولاً تمام عناصر بازی، در خدمت داستان طراحی می‌شدند. حال بیابید روند قصه‌گویی در بازی‌های ماجراجویی را بررسی کنیم. به عنوان یک نویسنده، اگر بخواهید داستانی برای یک بازی ماجراجویی خلق کنید، چگونه می‌خواهید آن را برای مخاطبین خود روایت کنید؟ چگونه می‌خواهید به بازی‌باز این حس را القا کنید که بتواند خود را در نقش قهرمان قصه قرار دهد و خودش تصمیمات لازم را برای پیشبرد داستان بگیرد؟ اساساً وقتی داستانی را از پیش نوشته باشید و بخواهید آن را عیناً در بازی روایت کنید، آزادی عمل شما برای القای این حس، به شدت محدود خواهد بود. اینجاست که می‌توان از جادوی شگفت‌انگیز محاورات یا دیالوگ‌ها استفاده کرد.

طراحی محاوره

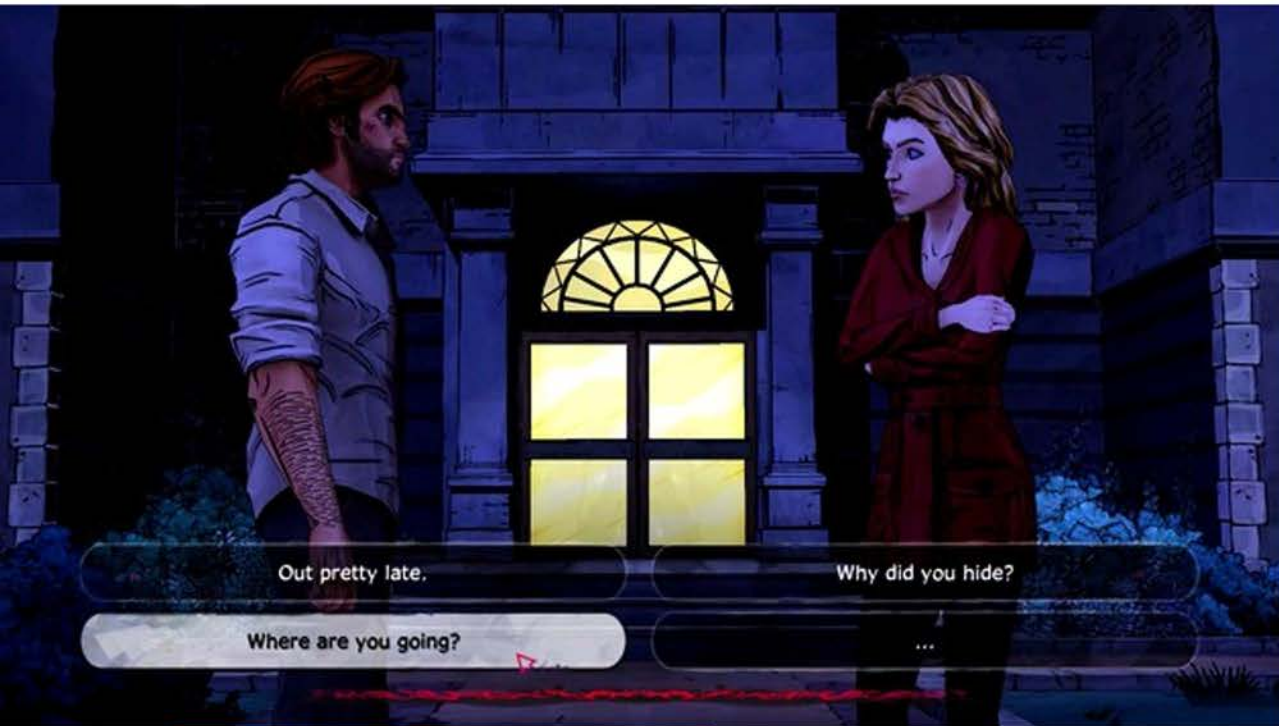
بهترین جایی که در بازی‌های ماجراجویی (البته منظور بازی‌های ماجراجویی کلاسیک است) می‌شد در آن حس انتخاب را به بازی‌باز القا کرد، فصل مکالمه و هنگام رد و بدل شدن محاورات بود. طراحان بازی و نویسنده باید محاورات را به طرز طراحی و ارائه می‌کردند، که بازی‌باز بتواند از بین گزینه‌های مختلف، امکان انتخاب مورد نظر خود را برای پیشبرد محاوره داشته باشد. اینجا بود که موضوع محاورات شاخه‌ای ( Branch Dialogues ) و درخت محاورات ( Dialogue Tree ) مطرح شد.

این روش در کنار همه جذابیتی که می‌توانست برای بازی‌باز به ارمغان آورد، یک مشکل عمده داشت: آن‌هم حجم کار بسیار زیاد برای نویسنده بود. و رای حجم زیادی که نویسندگان باید بر مبنای آن به طراحی محاورات می‌پرداختند، طراحی این درخت به صورتی که در هر حالتی درست عمل کند و به مشکل در روایت داستان بر نخورد کار بسیار دشواری بود. لذا این شیوه، کم‌کم دچار فراموشی شد و نویسندگان و طراحان محاورات بازی‌های ماجراجویی، در صدد برآمدند تا شیوه ای ابداع کنند که از حجم تولید این محاورات بکاهد. در ادامه شیوه‌ای برای طراحی درخت محاورات پدید آمد که طرفداران بسیاری را برای استفاده از آن به خود جلب نمود. این روش که به "شاخه‌ای برگشتی" معروف است، این امکان را میسر می‌کرد که در عین حفظ انتخاب بازی‌باز، حجم تولید محاورات را کمتر می‌کرد و البته جذابیت این انتخاب‌ها را نیز بیشتر می‌نمود. در این روش بازی‌باز با انتخاب یک شاخه،

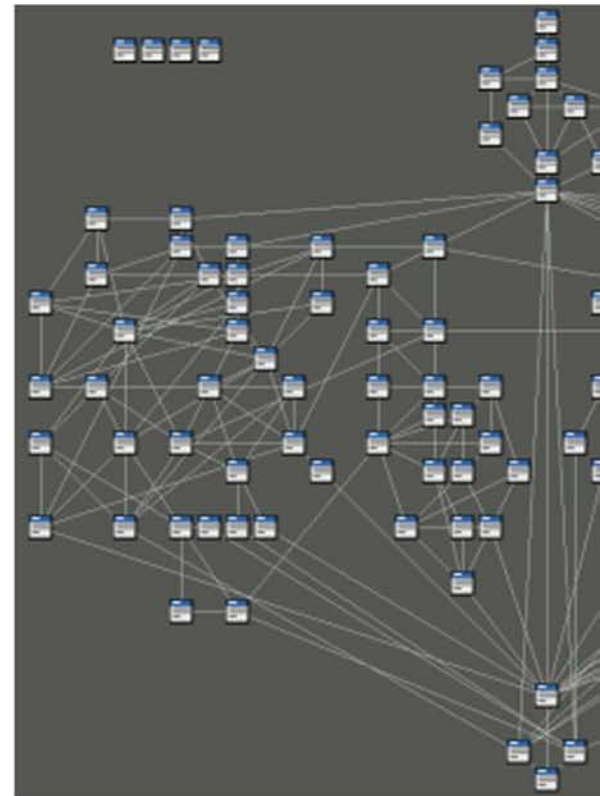


شیوه کلاسیک طراحی درخت محاورات





دیالوگ های جذاب بازی های شرکت Tell tales



مسیری مجزا از شاخه های دیگر را می پیمود. اما پس از سیر مسیری از روند محاوره، مکالمه به نقطه ای می رسد که شاخه های قبلی دیگر نیز به همانجا منتهی می شوند. و در ادامه انتخابات دیگری نیز در اختیار بازی باز قرار می دهد که این روند تجزیه شدن مکالمه و به هم پیوستن آن، تا انتهای یک مکالمه در پیش گرفته می شود.



همانطور که در ابتدای مقاله اشاره کردیم، در این قسمت صرفا سعی داشتیم به معرفی قصه گویی های سستی در بازی های ویدئویی بپردازیم و مبحث ورود قصه ها به بازی ها را ارائه کنیم. البته باید به این نکته نیز توجه کنیم که قصه گویی در بازی ها، با طراحی روایت در آن ها کاملا متفاوت است. در قصه گویی صرفا ارائه داستان در بازی ها مورد بررسی است؛ اما هدف از طراحی روایت، همانطور که در قسمت قبل اشاره شد، غرق کردن هرچه بیشتر بازی باز در دنیای داستانی بازی است.

### طراحی درخت محاورات در بازی های مدرن



در قسمت سوم این مقاله به معرفی متدهای طراحی کاتسین ها در بازی ها خواهیم پرداخت و پس از پایان مطالب مربوط به متدهای قصه گویی کلاسیک، وارد مبحث جذاب روایت های مدرن و ایده آل خواهیم شد. با بازی نامه همراه باشید.

این روش مورد استقبال فراوانی قرار گرفت و امروزه در بازی های ماجراجویی مدرن، و حتی بازی های نقش آفرینی از این روش برای طراحی محاورات استفاده می شود. به عنوان مثال می توان به بازی های شرکت Tell Tales اشاره نمود که تمامی محاورات خود را بر مبنای همین روش طراحی می نمایند.



# خدا در جزئیات است

در دیگر صفحات فهرست بازی، مانند صفحه انتخاب مرحله، همین ساختار وجود دارد. اما این فهرست چه کمکی می‌تواند به بازی بکند؟ اولین آن این است که بازی‌باز از همان لحظه اول در حال بازی کردن است و لازم نیست چندین و چند صفحه را رد کند تا به بازی برسد. دومین وجه مثبت این کار این است که با این روش، دیگر نیازی به طراحی مرحله‌ای مخصوص آموزش مکانیزم‌های اولیه بازی وجود ندارد و بازی‌باز در همان لحظه اول، می‌تواند با بازی ارتباط برقرار کند.



نکته دیگری که وجود دارد این است که اگر مشغول ساختن بازی‌هایی روی پلتفرم موبایل‌های هوشمند هستید، سعی کنید تا به جای استفاده از متن در دکمه‌ها، از علائمی استفاده کنید که همه جا دیده شده و بازی‌باز با اولین نگاه معنی آن را می‌فهمد. همانطور که در عکس پایین مشخص است، تمام گزینه‌هایی مانند شروع بازی، لیدربرد، قطع کردن صدا و ... در آیکون‌هایی بسیار ساده و مشخص نشان داده شده است.



بخش مهم دیگری که در بحث رابط کاربری وجود دارد، طراحی HUD درون بازی است. HUD درون بازی باید با توجه به سبک آن بازی، و با توجه به استانداردهای طراحی شود. برای مثال در یک بازی استراتژی همزمان، لازم است تا بازی‌باز بتواند به سرعت به بخش‌های مختلف دسترسی داشته باشد.

در طراحی فهرست می‌توانید خلاقیت‌هایی به خرج دهید. برای مثال به طراحی فهرست‌های بازی Toto Temple توجه کنید. این بازی سبک سکوی بازی را دارد و شروع تولید آن از یک مسابقه بازی‌سازی (Game Jam) بوده است. در طراحی فهرست‌های این بازی، مفهوم اولیه، تصویر زیر بود است.



ایده ای که بعد از این کانسپت ایجاد شده است، این بوده که بازی‌باز در محیط فهرست‌ها هم در حال بازی کردن باشد. در واقع در فهرست‌های این بازی، بازی‌باز کنترل همان شخصیت‌های درون محیط بازی را دارد و با پریدن و یا دویدن به اطراف می‌تواند گزینه‌های مختلف موجود در فهرست را انتخاب کند. تصویر دوم، ترکیب کانسپت اولیه با ایده را به شما نشان می‌دهد:



بعد از تثبیت فرم کلی فهرست، می‌توانید روی تغییر دادن و بهتر کردن محیط فهرست کار کنید. نتیجه این کار عکس زیر است که مدل نهایی صفحه اول فهرست بازی است:



از زمانی که به عنوان طراح بازی وارد هنر-صنعت بازی‌سازی شده‌ام، همیشه یکی از دغدغه‌هایم این بوده که وقتی، فردی از من می‌پرسد کارت چیست، چه جوابی باید بدهم. مخصوصاً برای افرادی که وقتی می‌گویند: "بازی ساز هستم" چند دقیقه به تو خیره می‌شوند، تعریف یک طراح بازی محال است.

حال که دارم در مجله بازی‌نامه می‌نویسم، خواستم صحبت کوتاهی با علاقه‌مندان بازی‌سازی و به خصوص، دوستانان طراحی بازی داشته باشم. ساخت یک بازی کار دشواری است. اما در شرکت‌های بزرگ و کشورهای پیشرفته، کاری نسبتاً پردرآمد محسوب می‌شود. اما در ایران تنها بخش اول آن برای شما صدق می‌کند. کار، بسیار دشوار است. اما موفقیت و سودآوری آن به هیچ وجه قطعی نیست. هر کسی که می‌خواهد وارد بازی‌سازی شود باید مجنون و دیوانه بازی باشد. اگر این نباشد، بعد از چند وقت متوجه می‌شوید که تنها وقت خود را تلف کرده‌اید. پس تا وقتی که مهمترین هدف زندگیتان این نیست که بازی‌ای بسازید و مردمی را در جاهای مختلف ببینید که درگیر بازی شده‌اند، درباره آن حرف می‌زنند (ممکن است این حرف گاهی شکایت باشد از مشکلات بازی!) و در مواقعی می‌خندند و شاد هستند، به هیچ وجه طرف این هنر-صنعت نیاید.

## راهکارهایی برای لذت بخش‌تر کردن یک بازی

طراح بازی، فردی است که قوانین را در بازی طراحی می‌کند و مکانیزم‌های مختلف را ایجاد می‌کند. همین دو بخش به بخش‌های کوچک بسیاری تقسیم می‌شود که نام بردن آن‌ها از حوصله خارج است. با این حساب، اولین کاری که شما به عنوان طراح بازی باید به آن توجه ویژه‌ای بکنید، این است که روی جزئیات دقت کنید. این جزئیات می‌توانند در دنیای واقعی باشند و یا در بازی‌ها، انیمیشن‌ها و حتی فیلم‌های مختلف. گاهی وقت‌ها، جزئیات کوچک، آنچنان تاثیری در بازی شما می‌گذارند که شاید بازی‌باز هیچوقت متوجه آن‌ها نشود، اما به بازی شما رنگ و جان می‌دهند. در ادامه می‌خواهم به چندین مورد اشاره کنم اما بدانید که چیزهای بسیار دیگری وجود دارد که خود شما باید به آن‌ها برسید. باید ساعت‌ها روی یک بازی وقت بگذارید. برای چه از آن بازی خوشتان آمد؟ چه چیزی در بازی باعث شد تا شما از ادامه دادن منصرف شوید؟ کدام بازی‌ها از همان اول شما را میخکوب می‌کنند و کدام بازی‌ها را در همان ۱۰ دقیقه اول پاک می‌کنید؟ باید جواب این سوال‌ها را بدانید تا از نکات مثبت آن‌ها استفاده و از نکات ضعف، دوری کنید.

## رابط کاربری (UI - User Interface)

طراحی رابط کاربری مناسب، یکی از کارهایی است که می‌تواند باعث موفق شدن یک بازی شود. به طور کلی، رابط کاربری، فضایی است که اطلاعات را به بازی‌باز نشان می‌دهد و بازی‌باز می‌تواند از طریق آن کارهای مختلفی انجام دهد. یکی از بخش‌های مهم در رابط کاربری، طراحی فهرست (Menu) است. باید فهرست‌ها را به شکلی درست و با توجه به مخاطبینی که برای بازی در نظر دارید طراحی کنید. برای مثال یک بازی که مخاطبین آن سنین ۷+ است باید فهرست‌های کمی داشته باشد و به نحوی طراحی شود تا کسانی که هیچ آشنایی با بازی‌ها ندارند، به سادگی با آن ارتباط برقرار کنند. سعی کنید فهرست‌هایی پویا طراحی کنید. از ایجاد صفحات مختلف و گیج‌کننده در فهرست خودداری کنید. در این روزها که تعداد بسیار زیادی بازی ساخته می‌شود، بازی‌باز به سرعت یک بازی را کنار می‌گذارد. سعی کنید که نشانه‌ها (Icon) به شکلی باشند که بازی‌باز با اولین نگاه، کارایی آن را متوجه شود.



علیرضا محمدی





## هیجان بصری

بخش عمده‌ای از ارتباط بازی‌باز با بازی شما از طریق تصویر ایجاد می‌شود. هر چه قدر این بخش پخته‌تر و حساب شده‌تر باشد، بازی‌باز هم می‌تواند ارتباط بهتری با آن برقرار کند. در اینجا منظور از باکیفیت بودن مدل‌ها و غیره نیست. شاید بازی شما گرافیک ساده‌ای داشته باشد اما بتواند حسی فوق‌العاده در مخاطب ایجاد کند.

فرض کنید مشغول ساخت یکی بازی دوبعدی حادثه‌ای هستید. شخصیت شما در محیط با سرعت زیاد می‌دود و شلیک می‌کند و دشمنان را یکی‌یکی از پا در می‌آورد. شما در بازی ۳ نوع اسلحه متفاوت طراحی کرده‌اید اما می‌خواهید تعداد اسلحه‌های بیشتری خلق کنید. برای این کار می‌توانید از تکنیک‌های بسیار ساده اما تاثیرگذاری استفاده کنید.

برای مثال رنگ یکی از سلاح‌ها را تغییر دهید و جزئیات کمی به آن اضافه کنید. خسارت آن را به میزان کمی بالا ببرید. آیا سلاح جدیدی به بازی اضافه کرده‌اید؟ شاید از لحاظ تکنیکی اینطور باشد اما از دید بازی‌باز اینگونه نیست. راه حل چیست؟

از آن جایی که این سلاح کمی قوی‌تر از سایر سلاح‌ها است، می‌توانید مقدار کمی لرزش با هر بار شلیک کردن به آن اضافه کنید. کمی افکت انفجار آن را دستکاری کنید. حالا شما سلاحی بسیار قدرتمند و پر کاربرد از دید بازی‌باز تولید کرده‌اید.



به تاثیر شلیک سلاح توجه کنید. در این بازی‌ها بازی‌باز با میزان خسارت یک اسلحه آن را انتخاب نمی‌کند. بلکه شکل ظاهری و تاثیر شلیک آن است که حرف آخر را می‌زند.

تغییر رنگ، اضافه کردن یک پارتیکل (Particle effect) ساده، اضافه کردن یک افکت مناسب و یا تغییر در یک انیمیشن شخصیت می‌تواند بازی شما را بسیار لذت بخش‌تر کند. برای این که بدانید کجا از چه چیزی استفاده کنید نیاز به تجربه دارید. خیلی‌ها به گرد و خاکی که از زیر پای شخصیت ایجاد می‌شود توجه نمی‌کنند اما اگر در یک بازی وجود نداشته باشد خیلی سریع به چشم می‌آید.

## ریتم

ریتم یک بازی، تاثیر بسیاری در لذت بخش بودن آن بازی دارد. هر چند که این موضوع بیشتر به طراحی مرحله بستگی دارد. اما باید از ابتدای کار به آن فکر کرد. ریتم بازی با اتمسفر و فضای بازی رابطه‌ای مستقیم دارد. اگر قرار است که یک بازی اکشن داشته باشید که فقط به دنبال روند بازی است، نیازمند یک ریتم سریع هستید. سرعت بازی را زیاد کنید. با این کار برای بازی‌باز چالش ایجاد می‌کنید. بازی‌باز مجبور است در لحظه تصمیم‌گیری کند و همین موضوع هیجان را بالا می‌برد. یک بازی مانند لیمبو را در نظر بگیرید. لیمبو یک بازی سکوبازی معمایی است. اگر این بازی را انجام داده باشید متوجه شده‌اید که این بازی ریتم آرامی دارد. این ریتم در همه چیز، از انیمیشن شخصیت اصلی گرفته تا موسیقی و سایر چیزها دیده می‌شود. حالا بازی دیگری مانند بچه گوشت قهرمان را در نظر بگیرید. در این بازی که یک عنوان سکو بازی دو بعدی است، شاهد ریتم بسیار سریعی هستیم. همه چیز به سرعت عمل بستگی دارد. در لحظه باید چندین کار بکنید تا بتوانید مرحله را رد کنید. لحظه‌ای درنگ مساوی است با شکست.

خسته کننده باشد اما صداگذاری درست می‌تواند به جلوگیری از این اتفاق کمک شایانی کند.

برای ساخت موسیقی و یا حتی انتخاب یک موسیقی متن، حتما به ریتم بازی و مخاطبان آن دقت کنید. اگر بازی شما ریتم سریعی دارد باید ریتم موسیقی هم سریع باشد. اگر اینطور نباشد بازی باز هنگام بازی دچار تضاد می‌شود. تضادی که از همان لحظه اول حس می‌شود و بعد از مدتی عذاب آور. یک موسیقی مناسب می‌تواند باعث شود تا هر فردی آن را شنید اسم بازی شما در ذهنش تداعی شود. چه تبلیغاتی از این بهتر؟

در کل تمام مواردی که راجع به آن‌ها صحبت شد و موارد بسیار دیگری که در متن جای خالی آن‌ها حس می‌شود، از طریق تجربه بدست می‌آید. این تجربه لزوما در ساخت بازی نیست. بلکه بیشتر از بازی کردن به دست می‌آید. در ابتدا هم گفتیم، هر بازی را با این دید شروع کنید که می‌خواهید همه نکات و ترفندهای آن را بفهمید. بازی را بازی کنید و سعی کنید ببینید چه وقت برای چه خوشحال هستید و یا ناراحت. همین چیزها باعث می‌شود تا بازی شما سال‌ها در یاد مردم بماند. شاید بازی شما از لحاظ تکنیکی و فنی عالی باشد، اما اگر شما به جزئیات توجه نکنید، مخاطب هم به بازی شما توجهی نمی‌کند. یاد جمله معروفی افتادم از یک طراح صنعتی که می‌گفت: God is in details. خدا در جزئیات است.

هر دو بازی نامبرده شده از عناوین مطرح و موفق ایندی در سال‌های اخیر هستند. یکی با ریتمی کند و آرام و دیگری با ریتمی بسیار سریع. نکته مهم این است که هر دو بازی مذکور، با توجه به سبک و اتمسفر خود، ریتم مناسبی دارند. ریتم را باید با توجه به این پارامترها انتخاب کنید.

## صدا و موسیقی

متاسفانه اغلب بازی سازان ما، توجه چندانی به صداگذاری و موسیقی بازی‌ها ندارند. اصولا در بخش صداگذاری، از افکت‌های صوتی آماده و بی‌کیفیت استفاده می‌شود و اگر تیم سازنده بخواهد موسیقی اصیل برای بازی تهیه کند، سعی می‌کند آن را در ارزان‌ترین حالت ممکن تولید کند. اما بازی‌های بزرگ و کوچکی در دنیا وجود دارد که موسیقی آن‌ها و بعضا افکت‌های صوتی آن‌ها از خود بازی محبوب‌ترند. شاید اگر از من پرسید پرنندگان خشمگین (Angry Birds) چگونه پرنندگان خشمگین شد می‌گویم این بازی با موسیقی‌اش تبدیل به پرنندگان خشمگین شد.

صداگذاری درست در یک بازی اهمیت ویژه‌ای دارد. صداگذاری از صدای کلیک کردن در فهرست گرفته تا صدای جمع کردن سکه در بازی را شامل می‌شود. برای مثال در بازی‌های بی پایان مانند Clash Of Clans، می‌بینید که تا مدت‌ها، بازی‌باز یک صحنه ثابت را از محیط بازی خود می‌بیند. این می‌تواند بسیار



## کالبد شکافی

نویسنده: Rob Jagnow

# نکاتی برای بازی سازان مشتاق



رهام سجادی

من ادعا نمیکنم که راه حل سری برای شروع خودکار بازی ویدیویی می‌دانم. من ادعا نمیکنم از بهترین راهکارها یا تمام جوابها خبر دارم. ولی من موفق شدم با ذخیره اندکم شرکت تازه‌ای تاسیس کنم و بازی کامپیوتری جدیدی به بازار بیاورم. Cogs توانست در ماه‌های اول به فروش موفقی دست یابد طوری که شرکت کوچک من را سرپا نگه دارد. در این راه درس‌های با ارزش زیادی یاد گرفتم. برای کمک به بازی‌ساز مستقل بعدی که اشتیاق دارد در این راه قدم بگذارد، فهرستی از چیزهایی که یاد گرفتم، چیزهایی که درست پیش رفتند یا خراب شدند ساختم که در اینجا بی‌هیچ ترتیب خاصی ارائه می‌شوند.

آماده باشید که کلاه‌های زیادی بر سر بگذارید

اگر شما می‌خواهید استودیوی مستقل خود را داشته باشید به احتمال زیاد شما یک هنرمند دیجیتالی یا برنامه‌نویس هستید. با مهارت‌هایتان به احتمال زیاد می‌توانید یک پروتوتایپ خوب از بازی‌تان درست کنید. بسیاری از ما در جرگه مستقل‌سازان بازی می‌سازیم چون از آن لذت می‌بریم، بازی نوعی تجلی است. ولی اگر ما می‌خواهیم بازی بسازیم در نهایت به حرفه‌ای برای امرار معاش نیازمندیم. برای این کار باید بیش از یک هنرمند یا برنامه نویس باشید. شما باید مدیر عاملی باشید که به دنبال فرصت‌هایی برای توسعه تجارتش است؛ مانند کانال‌های پخش به صورت آنلاین یا فیزیکی. شما باید مبلغی باشید که در همه جا

درباره بازی جدید و باحالش جار می‌زند. شما باید یک ناشر باشید که اخبار روزنامه‌ها، بلاگ‌ها، به روز رسانی بر روی فیس بوک و اخبار روی توئیتر را مدیریت می‌کند. اگر شما نمی‌توانید از پس این کارها برآید پس کسی را برای کمک بیاورید.

این که هر روز چه کلاهی را بر سر می‌گذارید به این بستگی دارد که در چه مرحله‌ای از تولید هستید. اول تمرکز خود را بر ساخت بازی متمرکز کنید. ولی هر چقدر به پایان نزدیک می‌شوید باید بیشتر و بیشتر با مخاطبان و توزیع‌کنندگان بازی خود ارتباط برقرار کنید.

من به غیر از هنرمندان و برنامه‌نویسان، گروه سومی از کارآفرینان را هم دیدم که به ساخت شرکت بازی‌سازی علاقه نشان داده‌اند. مثل کاسپی که به پول علاقه‌مند است. می‌دانید در مورد چه کسی صحبت می‌کنم. آن کسی که به پول بیشتر از بازی علاقه دارد و می‌خواهد با ایده پولسازش یک شبه ره صد ساله را برود. اگر شما این شخص هستید همین حالا بی‌خیال شوید. شما علیه صدها سازنده دیگر در سراسر دنیا رقابت می‌کنید که حاضر هستند در شرایط سخت با حقوق کم ساعت‌ها کار کنند، چون از کاری که می‌کنند لذت می‌برند. شما اگر می‌خواهید با آنها رقابت کنید باید یک نابغه باشید.

همه چیز درباره روندبازی است

در زندگی قبلم چند تابستان را در پیکسار کارآموز بودم. یکی از درس‌هایی که در این مدت آموختم این بود که موفقیت پیکسار ربطی به پیشگام بودنشان در زمینه فیلم‌های دیجیتالی ندارد. آنها در حقیقت داستان را عامل اصلی موفقیت فیلم می‌دانند. اگر داستان خوب نباشد فناوری درستش نمی‌کند. این قانون در زمینه بازی‌سازی هم صدق می‌کند ولی به جای داستان، روندبازی است که ستون اصلی یک بازی را می‌سازد. بسیاری از بازی‌سازان فکر می‌کنند که اگر بازی را با فناوری جدید، یا ظاهری آدین شده بسازند موفقیتشان تضمین شده است. اگر روندبازی به خودی خود نتواند چیزی را عرضه کند، آنوقت اگر فناوری جدید هم بازی را نو نشان بدهد، باز هم مخاطبان زیادی نخواهد داشت.

بازی را از وحله اول قابل بازی بسازید

بعضی اوقات ایده یک بازی که روی کاغذ جذاب به نظر می‌رسد، در عمل سرگرم‌کننده نیست. برای این‌که مطمئن شوید بازی جذابی را می‌سازید، اول روی روندبازی بازی تمرکز کنید و سعی کنید پروتوتایپ قابل بازی را در اسرع وقت بسازید. برای این‌که در هنگام ساخت پروتوتایپ بر روی کارکرد به جای ظاهر بازی، تمرکز کنید سه دلیل خوب وجود دارد. اول قبل از این‌که به صورت جدی وارد فرآیند ساخت شوید باید مطمئن باشید که بازی سرگرم‌کننده است. اگر بازی در نوع پروتوتایپ خود جذاب نیست پس به احتمال زیاد بعد از تزئینات نهایی هنری نیز فرقی نخواهد کرد.

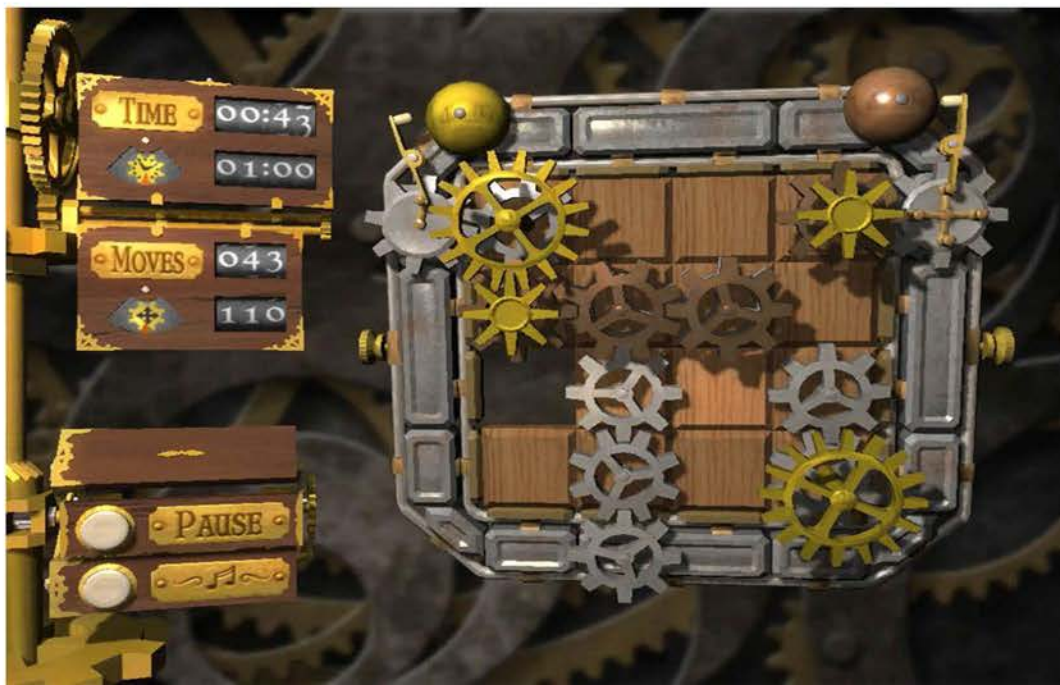
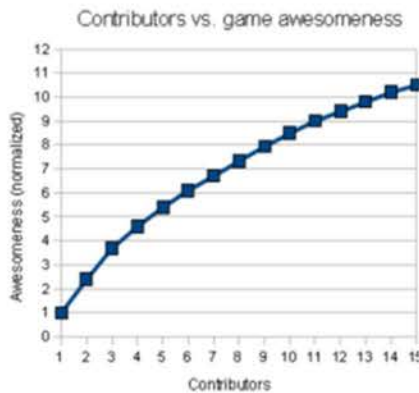
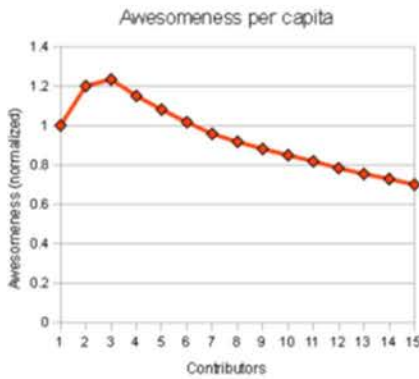
دوم با بازی‌ای که از همان اول مراحل ساخت قابل بازی است،

شما وقت دارید بر چیزی که واقعا مهم است تمرکز کنید. که در واقع همان روندبازی است. اگر امتحان و تکرار روندبازی دیر انجام شود شما احتمالا مایل نخواهید بود که تغییری مهم ایجاد کنید.

آخرین دلیل هم این است که با داشتن پروتوتایپ قابل بازی می‌توانید، فاز تست را زودتر شروع کنید تا بازخورد بگیرید. اگر بخش نهایی شده هنری کامل شده باشد، بتا تسترها فکر می‌کنند کار تمام است که در این صورت ممکن است از پیشنهاد در مورد تغییرات عمده خودداری کنند. ولی اگر بازی با امکانات موقتی ساخته شوند، بتا تسترها خیلی راحت‌تر بر گیم‌پلی بازی تمرکز می‌کنند تا ظاهر آن.

حداکثر جذابیت بازی بر نیروی کار

هم‌نیروایی را در آغوش بگیرید. بلی، شبیه شعارهای قسمت مدیریت طبقه مرفه است ولی کمی صبر کنید. یک دلیل این‌که در بازی‌سازی دوست دارم از تیم‌های کوچک استفاده کنم به این خاطر است که همه در تولید بازی سهم قابل توجهی را دارند. من در فکرم نموداری ذهنی از جذابیت بازی بر نیروی کار را دارم. یک نفر می‌تواند با زمان کافی بازی مناسبی را طراحی کند. اگر شما دو نفر را که با هم خوب کار می‌کنند را یک گروه کنید، بازی‌ای می‌سازند که دو برابر حالت یک نفره جذاب است. تیم سه نفره این جذابیت را سه‌برابر می‌کند. این چیزی است که تبلیغ کنندگان تجاری مزاحم هم‌نیروایی می‌نامند.





ولی این هم‌نیروزیایی به سرعت از هم وا می‌رود. ۵۰ بازی‌ساز، هنرمند و مدیر، به هیچ‌وجه نمی‌توانند بازی بسازند که ۵۰ برابر بازی تک‌نفره جذاب باشد. اگر شما به گراف جذابیت بر نیروی کار نگاه کنید، می‌بینید که قله‌اش در بین ۲ تا ۵ نفر است. اینجا جایی است که من می‌خواهم بمانم و دوست ندارم استدیوی Lazy ۸ تبدیل به یک EA دیگر شود.

با آدم‌هایی کار کنید که واقعا به بازی باور دارند

برای به حداکثر رساندن نرخ جذابیت بر نیروی کار، طبیعتاً تیم کوچکی خواهید داشت که همه سهمی بزرگ در تولید بازی خواهند داشت. به عبارتی دیگر اگر عضوی از تیم، بازی را دوست نداشته باشد می‌تواند ضربه بزرگی به آن بزند. در این موقعیت اراده به اندازه مهارت مهم است. با آدم‌هایی هم‌گروه شوید که به بازی باور داشته باشند. شما به کسی نیاز دارید که شور و شوق شما را داشته باشد و بتواند با او در مورد ایده‌ها و طرح بازی بحث و گفتگو کنید، نه یک کارمند که فقط برای پول اینجا است.

همیشه بیشتر از آن چیزی که فکر می‌کنید طول خواهد کشید. قانون Hofstadter می‌گوید: «حتی اگر قانون Hofstadter را در نظر داشته باشید همیشه از آن چیزی که فکر می‌کنید بیشتر طول خواهد کشید.» بازی‌سازی هم از این قانون مستثنی نیست. برنامه‌ریزی با جزئیات مهم اصولی، اگر بودجه‌ای برای سه ماه دارید بهتر است نقشه‌ای جایگزین داشته باشید.

رویکرد مجانبی برای اتمام پروژه

هر چقدر هم شما بر روی یک بازی کار کنید باز هم جا برای بهتر شدن هست. شما باید با این مسئله کنار بیایید، که بازی‌سازی کاری است که تمام نمی‌شود و در یک جایی به اندازه کافی خوب است. اگر می‌خواهید به کاری بی‌نقص برسید شما به صورت مجانبی به خط پایان نزدیک می‌شوید و هیچ وقت کارتان تمام نمی‌شود. شما باید بالاخره در نقطه‌ای، خط پایان را روی منحنی پیشرفت کارتان بکشید.

پچ کردن پخش آنلاین بازی، بعد از انتشار اولیه آسان‌تر است. با اینکه خود من با حذف قابلیت‌های مهم بازی به خاطر انتشار زودتر بازی مخالف هستم ولی اضافه کردن چند ویژگی کوچک بعد از انتشار بازی مشکلی ندارد.

حتی بعد از انتشار هم کار شما تمام نشده است

بازی دیگر منتشر شده است. حالا وقت این است با خیال راحت بنشینیم تا پول سرازیر بشود، مگر نه؟ اگر انتظار شما این است آماده باشید تا حسابی غافلگیر شوید. در روز انتشار شما کلاه بازی‌سازیتان را با کلاه‌های خدمات، بازاریابی، ناشر و گسترش بازار فروش عوض می‌کنید. حتی اگر شما به صورت معجزه‌آسایی موفق شدید که یک بازی رایانه‌ای بدون هیچ باگی منتشر کنید که بر روی هرگونه ترکیب سخت‌افزاری کار می‌کند، باز هم آماده باشید که بعد از انتشار جواب ایمیل‌ها را بدهید، برای منتقدان نسخه مجانی بفرستید، شبکه توزیع‌تان را گسترش دهید و به طور کلی هاپی درست کنید. اگر شما کمال‌گرایی هستید که فقط به ظاهر هنری بازی اهمیت می‌دهید و به بازاریابی اهمیتی نمی‌دهید، باز هم باید به اندازه کافی مثل یک مدیرکل عمل کنید تا بتوانید پروژه بازی بعدی‌تان را عملی کنید.

از کار با استدیوهای بزرگ رویگردان نباشید

شما تازه از دبیرستان یا دانشگاه فارغ التحصیل شده‌اید و آماده اید تا روی ایده جذاب خود که مدتی در فکرتان است کار کنید. ولی من به شما به شدت توصیه می‌کنم قبل از این‌که به سمت بازی‌سازی مستقل بروید، در یک شرکت بازی‌سازی با سابقه کار کنید تا تجربه کسب کنید. با این‌که پیشینه تحصیلی به شما کمک می‌کند، ولی مهارت‌های زیادی هستند که در مدرسه آموزش داده نمی‌شوند.

من کارم را در استدیوی دمیورج (Demiurge) در بوستون

شروع کردم. در این شرکت کوچک با بسیاری از ابزار مهم آشنا شدم و کارهای جدیدی را یاد گرفتم که حتی بعد از ده سال و نیم تحصیلات عالی یاد نمی‌گرفتم. چند نمونه از مهارت‌هایی که در این کار یاد گرفتم عبارت هستند از:

- استفاده از ابزار مدیریت نسخه نرم‌افزاری

برای هماهنگی تولید و کاهش اشتباهات در برنامه‌نویسی

- طراحی قالب کد نویسی که

تواند چندین پلتفرم را در بر بگیرد

- چگونگی استفاده از ابزار متفاوت

برای درست کردن و کنترل محتویات هنری

- چگونگی عقد قراردادی منصفانه که به نفع طرفین است

- کار کردن و دیباگ کردن موتورهای

بازی‌سازی عظیم متعلق به شرکت‌های دیگر

- تخمین دقیق برنامه تولید و ساخت

رییس خود بودن: رویا در برابر واقعیت

خوب حالا شما مدتی در یک استدیوی بزرگ بودید و فکر می‌کنید هم‌اکنون وقت آن فرا رسیده است که به راه خود بروید. قبل از آن که رییس خود شوید چند چیز را باید بدانید. ممکن است شما فکر کنید که وقتی شما در صدر امور هستید می‌توانید هر ساعتی خواستید کار کنید، هر وقت خواستید به مسافرت بروید و یا در خانه لم بدهید و آنجا کار کنید. تا حدی تمام این فرضیات درست هستند. ولی هر دقیقه‌ای که شما پشت رایانه خود نیستید، یعنی یک دقیقه از درآمد خود دور شده‌اید. بیشتر ما متوجه می‌شویم که حتی از قبل هم بیشتر کار می‌کنیم. بقیه مشکلی کاملاً متفاوت دارند، با چیزهای زیادی که حواس آدم را پرت می‌کنند به ندرت می‌توانند کاری را انجام دهند.

بعضی از افراد نمی‌توانند رییس خود باشند. شما باید با ریسک‌های زیادی که وجود دارند آ‌ر‌آم‌ش خود را حفظ کنید، نه تنها برای خودتان بلکه برای تمام کسانی که مانند شما به همان پروژه وابسته هستند.

سرمایه برای پروژه مستقل‌تان:

سرمایه خود در برابر سرمایه‌گذار

وقتی مسئله سرمایه‌گذاری کار تازه‌تان در پیش است، شما جواب درستی برای بهترین راه ندارید. اگر با سرمایه‌گذاران کار کنید لازم نیست خودتان سرمایه بیشتری را هزینه کنید و ریسک مالی خود را کمتر می‌کنید، ولی آن وقت بخش بزرگی از شرکت شما متعلق به سرمایه‌گذاران خواهد بود. اگر می‌خواهید با سرمایه خود کار کنید شما به سرمایه قابل توجهی برای شروع نیاز دارید. ولی همه چیز کاملاً متعلق به شما است. من استدیوی Lazy ۸ را با سرمایه ۳۰۰۰۰۰ دلاری خودم ساختم و احساس می‌کردم راه خوبی برای من است. در نظر داشته باشید برای درآوردن این سرمایه من مجبور بودم در زندگی قناعت پیشه کنم، حتی وقتی که درآمد در استدیوی دمیورج بیشتر شد. برای اکثر ما طریقه زندگی‌مان به سرعت با درآمدمان یکسان می‌شود، پس برای درآوردن سرمایه لازم برای شروع یک استدیو نیاز به انضباط دارید.

ماشین تبلیغاتی خود باشید

یکی از اشتباهات من در ساخت بازی Cogs این بود که من در آماده سازی مخاطبان بازی بسیار دیر عمل کردم. حتی در اول مرحله تولید اگر توانستید ویژگی جالبی را در بازی در بیاورید، در بلاگ‌ها، تویتر، یوتیوب تبلیغ کنید و لینک آن صفحات را در صفحه فیس بوک برای طرفدارانتان بگذارید. شاید شما خودتان را یک هنرمند یا بازی‌ساز بدانید، ولی باید بخش بازاریابی را نیز در دست بگیرید. شما از سرعتی که یک گروه طرفدار بازی را خواهید ساخت متعجب خواهید شد، حتی وقتی که ماه‌ها به زمان ساخت بازی مانده است. این طرفداران بعداً مهم خواهند بود. به طرفداران خود احترام بگذارید.

من واقعا تحت تاثیر مهربانی طرفداران Cogs قرار گرفته‌ام. Cogs هنوز دامنه وسیع‌تری از مخاطبان را فرا نگرفته است، ولی تعداد زیادی از بازیکنان دیوانه‌وار دوستش دارند. وقتی من یک ویکی برای ترجمه طرفداران گذاشتم و آن را در یک پست کوچک در انجمن مطرح کردم، واقعا حیرت کردم که سه روز بعد یک طرفدار ترجمه کامل به زبان اسپانیایی را گذاشته است. (برندن و من زمان زیادی را برای ساخت محتویات هنری برای کشورهای دیگر صرف کردیم، که به زودی در اختیار عموم قرار خواهد گرفت.)

یادگیری یک زبان تازه

شما چه یک مهندس نرم‌افزار، هنرمند یا صداپرداز باشید، به احتمال زیاد از اصطلاحات تخصصی زیادی برای توصیف کارتان استفاده می‌کنید. وقتی شما با عضو دیگری از تیم صحبت می‌کنید، یا با یک نیروی کار خارج از تیم در ارتباط هستید، باید آن قدر با اصطلاحات خاص آنها آشنا باشید تا منظورشان را برسانید یا با زبانی صحبت کنید که هر دویتان با آن راحت باشید. وقتی شما در مشخص کردن الویت‌هایتان مشکل دارید، به خاطر بیاورید که زمان و پول در کل دنیا با ارزش هستند. وقتی یک هنرمند از شما چند ویژگی را می‌خواهد، معمولاً برای من بهتر است که برای هر کدام یک زمان تخمینی بدهم تا هنرمند پایه‌ای برای ارزیابی داشته باشد که کدام ویژگی ارزش دارد و کدام باید فراموش شود.

به بازیکنان امکان بدهید که

نظراتشان در مورد بازی را به آسانی بدهند

قبل از این‌که ما Cogs را منتشر کنیم یک انجمن برای گفتگو درست کردیم تا بتا تسترها و بازیکنان بتوانند به ما در مورد مشکلاتشان با بازی، یا ویژگی‌ها جدیدی که دوست دارند ببینند صحبت کنند. ولی در خیلی از موارد بازی‌بازان نمی‌دانستند چه جزئیاتی برای گزارش دادن به من مهم بود تا بتوانم مشکلاتشان را حل کنم. برای مثال کاربران رایانه‌ای در تشخیص مشخصات سخت‌افزار گرافیکشان مشکلات زیادی داشتند، کاری پیچیده که به نسخه ویندوزتان بستگی دارد.

یکی از ویژگی‌هایی که من در نسخه دوم Cogs گذاشتم یک Logging سیستم است که فایل نوشتاری را در رایانه بازی‌باز ذخیره می‌کند. در این فایل، سخت افزار گرافیکی و تنظیمات آن به همراه پیغام‌های خطایی که در هنگام بازی رخ می‌دهد ضبط می‌شود. در این صورت اگر مشکلی پیش بیاید بازی‌باز فقط فایل را به من می‌فرستد و من هر چه که لازم باشد را می‌فهمم.

شما تنها نیستید

شما تنها بازی‌ساز مستقل دنیا نیستید و جامعه مستقل‌سازان در راهنمایی و کمک کردن به دیگران بسیار سخاوتمند هستند. به عقیده من استدیوهای مستقل با هم رقابت نمی‌کنند، بلکه ما همه خواهان بازی‌های خوب هستیم و تمام تلاشمان را می‌کنیم تا بتوانید پروژه‌تان را به واقعیت تبدیل کنید.

اگر شما در شهری که استدیوهای بزرگ بازی‌سازی وجود دارند سکونت دارید مانند سن فرانسیسکو، بوستون، لوس‌آنجلس، سیاتل یا نیویورک به احتمال زیاد گروهی از مستقل‌سازان هستند که می‌توانند به شما کمک کنند یا حتی با شما شریک شوند. بوستون هر ماه کالبدشکافی بازی دارد و سن‌فرانسیسکو حداقل دو رویداد در هر ماه دارد: کالبدشکافی بازی و ملاقات با بازی‌سازان. اگر شما در یک مکان بازی‌سازی مهم نیستید، به کنفرانس GDC بروید. اگر پول ندارید سعی کنید در آنجا به نوعی داوطلبانه کار کنید.

در آخر باید بگویم بسیاری از بازی‌سازان مستقل خوشحال می‌شوند از طریق ایمیل مکاتبه داشته باشند. ایمیل من rob@la-zy.com است. اگر من جواب شما را به سرعت ندادم دوباره ایمیل بفرستید چون ممکن است به خاطر حجم زیاد مکاتبات سرم شلوغ باشد.





**UNREAL  
ENGINE**

قسمت اول

# آموزش کار با موتور گرافیکی آنریل

مقدمه

موتور بازی سازی آنریل، یکی از معروفترین موتورهای بازی سازی است که توسط شرکت اپیک گیمز طراحی شده و توسعه داده می شود. این موتور اولین بار در سال ۱۹۹۸ در بازی اول شخص تیراندازی Unreal رونمایی شد. اگرچه موتور آنریل در درجه اول برای ساخت بازی های اول شخص تیراندازی ساخته شده، ولی حضور موفقیت آمیزی در مابقی ژانرهای بازی های ویدئویی شامل stealth، MMORPG و سایر RPGها داشته است. یکی از ویژگی های بارز و بسیار خوب موتور آنریل قابل حمل بودن بسیار بالای کدهایی است که به زبان ++C در آن نوشته می شود. و به عنوان ابزاری کارآمد برای بسیاری از بازی سازان کنونی درآمده است.

نسخه کنونی موتور آنریل، Unreal Engine ۴، برای DirectX ۱۱.۱۲ میکروسافت ( برای ویندوز، Xbox One و ویندوز OpenGL، RT) ( برای سیستم عامل مک، لینوکس، An-، IOS، PlayStation ۴) و droid، Ouya و ویندوز XP و JavaScript/WebGL برای کار با HTML۵ در browserهای وب طراحی شده است.



وحید  
حیدری پور

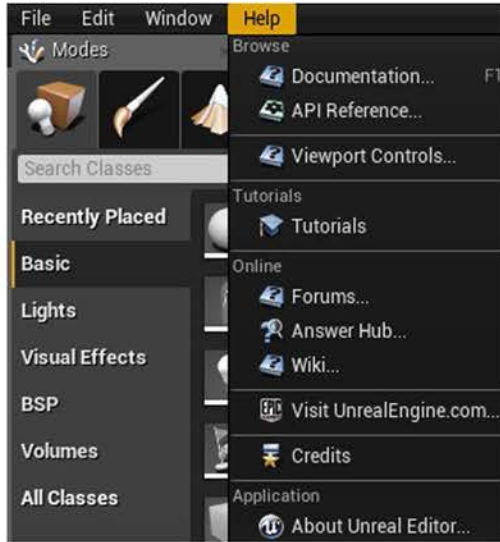


شرکت اپیک گیمز چندی پیش در حرکتی خدایسندانه، آخرین نسخه از موتور آنریل را که تاکنون رایگان نبود (!) یعنی آنریل ۴ را به شکل رایگان و متن باز در اختیار عموم قرار داده است. مقاله ای که پیش روی شماست به عنوان متنی آموزشی سعی در ارائه ای مطالب مفید و کاربردی در مورد موتور آنریل ۴ دارد، با ما همراه باشید.

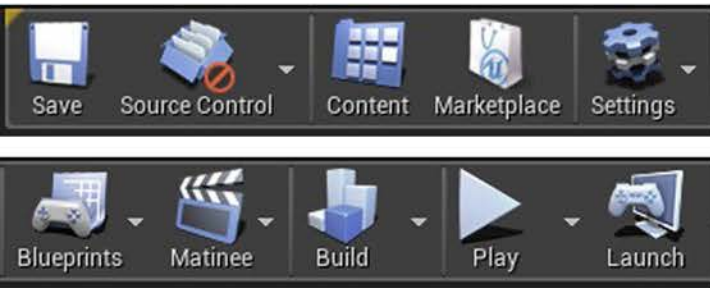
## آشنایی با ادیتور آنریل ۴

برای شروع با ادیتور موتور آنریل ۴ آشنا می شویم، وقتی برای اولین بار ادیتور موتور آنریل ۴ را باز می کنیم با صفحه به این شکل روبرو می شویم:

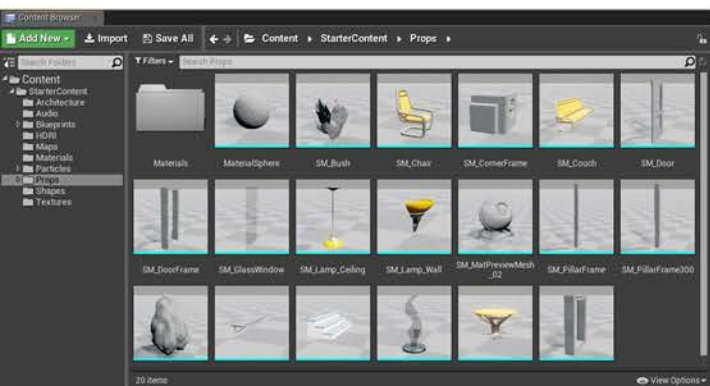




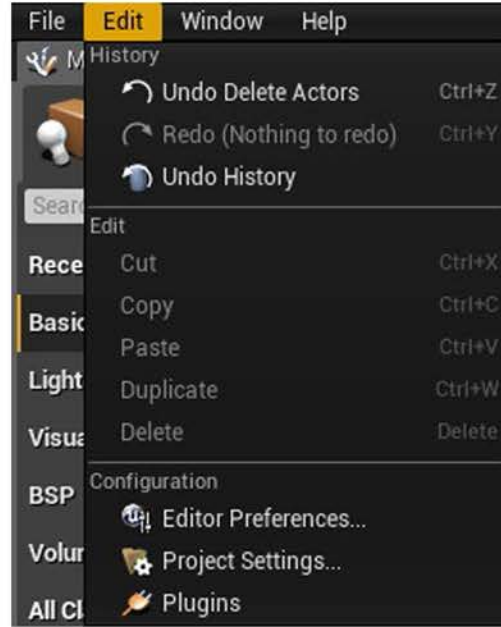
این گزینه شما را مستقیماً به مستندات وبسایت متصل می‌کند. در مورد آموزش‌های مقدماتی می‌توانید از قسمت Tutorials استفاده کنید. از منوها که بگذریم به نواربازاری که بالای Viewport قرار دارد می‌رسیم، که شامل کلیدهای پرکاربردی است و به شما این امکان را می‌دهد که با یک کلیک کاری که می‌خواهید را انجام دهید.



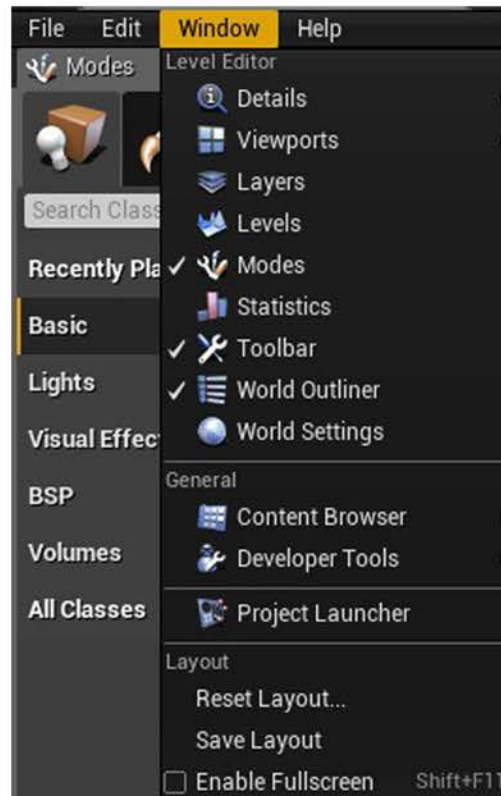
از چپ به راست کلید Save یا همان Ctrl+S خودمان که برای ذخیره‌سازی است، Source Control که به شما امکان متصل شدن به یک نرم‌افزار کنترل پروژه را می‌دهد، Content که شما را به Content Browser خواهد برد و امکان استفاده از آن‌ها را مهیا می‌سازد، Marketplace شما را به مارکت‌های فروش Content متصل خواهد کرد، گزینه‌ی بسیار مهم Settings که به شما این امکان را می‌دهد خیلی سریع تنظیماتی از Viewport و یا پروژه را تغییر دهید، گزینه‌ی Play که شما را به محیط Viewport می‌برد و هرآنچه که در بازی خواهید دید و شنید برایتان قابل شنیدن و رویت خواهد بود، خوب، بیایید دوباره به سمت چپ برویم، همانجایی که پنل Modes وجود دارد؛



همانطور که می‌بینید مانند بسیاری از منوهای فایل دیگر، با اندک گزینه‌هایی متفاوت که در ادامه به آن‌ها خواهیم پرداخت، با کلیک بروی گزینه ادیت، منوی زیر را خواهیم داشت:



که در آن گزینه‌های Editor Preferences و Project Settings، گزینه‌هایی هستند که می‌شود بروی آن‌ها جزیی شد و درموردشان صحبت کرد. گزینه‌ی بعدی Window، بسیار پراهمیت است زیرا بخش‌های مختلف از رابط کاربری را می‌توان از این منو فعال یا غیرفعال کرد.



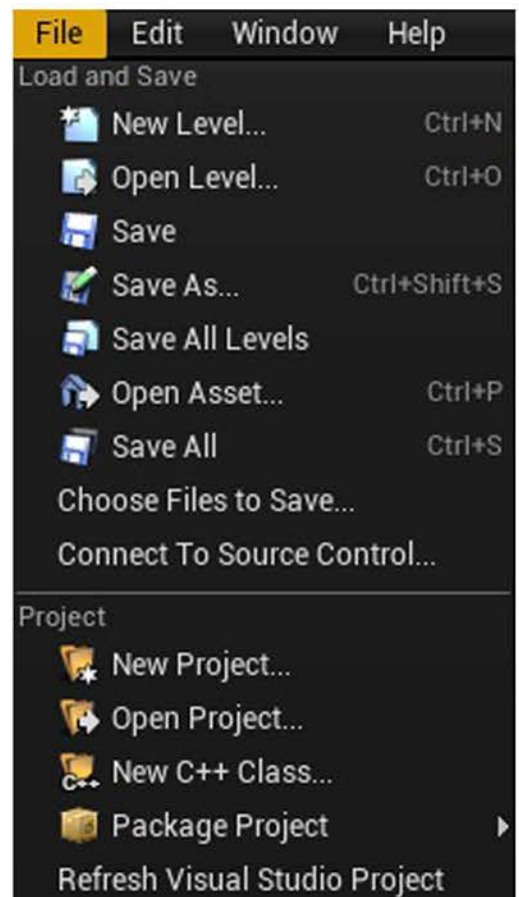
که بازهم درمورد هرکدام از بخش‌های آن می‌توان کاملاً جزیی سخن گفت. و در آخر منوی Help است که بسیار کاربردی است. در منوی Help اولین قسمت مستندسازی است که با استفاده از کلید F1 قابل دسترسی است.



همانطور که ملاحظه می‌کنید در قسمت پروژه‌ی جدید، دو سربرگ Blueprint و ++C وجود دارد، که در هرکدام گزینه‌های مختلفی موجود است. در صورتی که در سربرگ Blueprint یک پروژه‌ی خالی بسازیم، در ادامه خواهیم دید که چه اتفاقی خواهد افتاد. اما اگر سربرگ ++C و پروژه‌ی خالی را انتخاب کنیم مقادیری کد به زبان ++C به پروژه اضافه خواهد شد. در قسمت پایین صفحه مسیری که پروژه در آن ذخیره خواهد شد را انتخاب می‌کنیم و دکمه Create Project را می‌زنیم. حال اندکی صبر لازم است تا موتور فایل‌های مورد نیاز برای پروژه جدید را در مسیری که به آن داده‌اید کپی کند.



اگر شما هم مثل من پروژه‌ی خالی Blueprint را انتخاب کرده باشید با صفحه‌ی بالا روبرو خواهید شد. خوب، ما یک مرحله‌ی خیلی خیلی ساده ساخته‌ایم، اولین چیزی که نظر شما را به خود جلب خواهد کرد و بیشترین بخش تصویر را هم شامل می‌شود Viewport است، که به عنوان چیزی که شما از دنیای سه بعدی خواهید دید به نمایش درمی‌آید. در سمت چپ و بالا، مانند بسیاری از نرم افزارهای دیگر منوهای اصلی را مشاهده می‌کنید. با کلیک بروی گزینه‌ی فایل منوی فایل به شکل زیر خواهد بود:





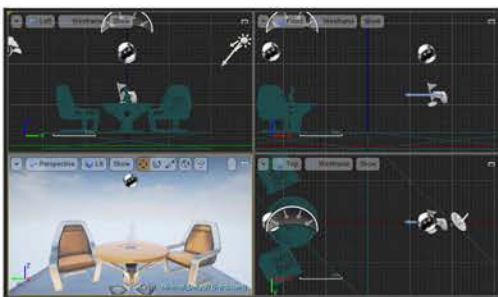


در بالای Viewport گزینه‌هایی وجود دارد که شما را در کار کردن با Viewport یاری می‌دهد. مثلاً اگر حس می‌کنید سرعت دوربین زیاد است می‌توانید با استفاده از گزینه بالا سمت راست سرعت دوربین را تعیین کنید که به صورت پیش‌فرض بر روی ۴ تنظیم شده است.

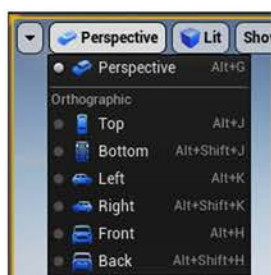
راه دیگری که برای حرکت کردن در محیط Viewport وجود دارد استفاده از کلیدهای W.A.S و D است. بله، کلیدهای همراهان در بازی‌های اول شخص تیراندازی. در همان حالی که کلیک چپ ماوس را نگه داشته‌اید، با استفاده از کلیدهای مذکور در محیط حرکت کنید. کلید E شما را مستقیماً به سمت بالا می‌برد. برای به خاطر سپردن، اول کلمه Elevator. کلید Q همان حرکت را عکس انجام می‌دهد. به خاطر داشته باشید که باید کلیک چپ ماوس را نگه داشته باشید، در غیر این صورت کلیدهای گفته شده شما را به هدف‌تان نمی‌رسانند. کلید C (به همراه کلیک) برای زوم کردن استفاده می‌شود و FOV را تغییر می‌دهد، و برای زوم به سمت عقب از کلید Z استفاده می‌شود و به محض اینکه کلیک را رها کنیم به حالت عادی باز خواهیم گشت.

راه سوم استفاده از کلید Alt و کلیک ماوس است. کلید Alt را نگه دارید و با کلیک چپ به دور محوری که در صفحه وجود دارد حرکت خواهید کرد. اگر می‌خواهید که شی‌ای را به عنوان محور در صحنه داشته باشید برویش کلیک کنید و کلید F را بزنید، حال با استفاده از Alt و کلیک ماوس به دور آن بچرخید.

حال که با اشکال مختلف کار کردن با Viewport آشنا شدیم، بیایید در مورد Orthographic Views باهم صحبت کنیم. در بخش Viewport به بالای سمت راست دقت کنید، اگر ماوس خود را بروی مربع های کوچکی که در کنار سرعت دوربین هست نگه دارید با این جمله مواجه می‌شوید: Maximizes or restores this viewport. بروی آن کلیک کنید. با تصویر زیر روبرو خواهید شد.

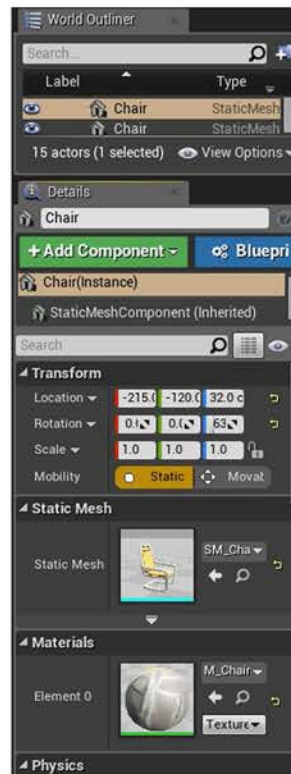
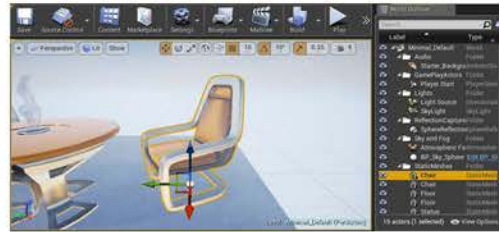


همانطور که مشاهده می‌کنید Viewport به چهار قسمت تقسیم می‌شود که در واقع سه قسمت از آن به شکلی بدون عمق هستند. بالا سمت چپ نمای کناری از صحنه کنونی، بالا سمت راست، نمای روبرو، پایین سمت راست نمای از بالا و پایین سمت چپ هم همان نمای آشنای پرسپکتیو خودمان است. با استفاده از کلید میانی ماوس می‌توانید بروی هر یک زوم کنید و با استفاده از کلیک راست تصویر را جابه‌جا کنید. نکته جالبی که احتمالاً در هنگام جابه‌جا کردن متوجه آن خواهید شد این است که اشیای موجود در صحنه در هر سه نما همواره برخط خواهند ماند و خط سبز در نمای کناری با خط قرمز نمای جلو و به همین ترتیب با نماهای پایین همواره یکی است و با حرکت دادن یکی از نماها مابقی هم حرکت می‌کنند تا همه اشیای موجود در صحنه در یک خط بمانند. به صورت پیش‌فرض همه نماهای بدون عمق به شکل Wireframe نشان داده می‌شوند. اگر روی دکمه‌ای که در سه نما به همین نام است کلیک کنید با حالت مختلفی روبرو می‌شوید. اگر خواستید که یکی از این نماها را به عنوان نمای اصلی انتخاب کنید و بزرگش کنید، از همان مربع کوچک که در گوشه بالایی نماست استفاده کنید. راه دیگری برای دسترسی به نماهای بدون عمق هست و آن این است که در نمای پرسپکتیو، بروی کلید Perspective کلیک کنید و هر سه نما را در این قسمت خواهید دید، هر کدام را که می‌خواهید انتخاب کنید.



کاربرد گسترده نماهای بدون عمق زمانی است که شما می‌خواهید با دقت بسیار زیاد آبجکت‌ها را در محیط قرار دهید.

حال بیایید سری به سمت بالا و راست بزنیم، World Outliner. این همان جایی است که همه آبجکت‌های موجود در مرحله شما را به شکل سلسله‌مراتبی در خود دارد. که با کلیک کردن بروی هر کدام از آنها همان آبجکت در صحنه به شکل خودکار انتخاب می‌شود و به شما امکان تغییر در آن را می‌دهد. برای مثال شما می‌توانید یکی از آبجکت‌ها را به عنوان Parent برای آبجکت دیگر مشخص کنید و به این ترتیب، هر تغییری بروی والد، بروی فرزندان آن هم اعمال خواهد شد.



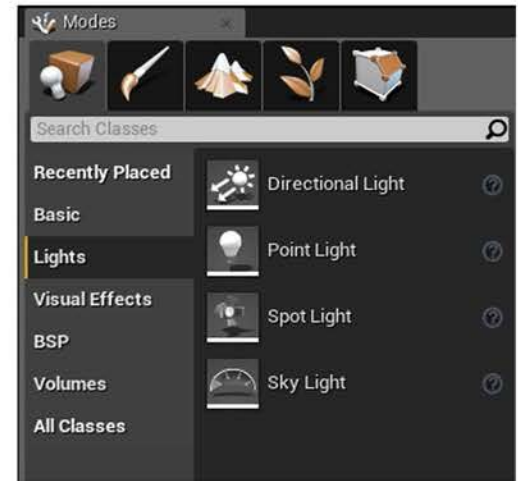
با انتخاب هر کدام از آبجکت‌های موجود در صحنه، پنل خصوصیات آن آبجکت نمایان می‌شود که فوق العاده مهم و کاربردی است و به شما این امکان را می‌دهد تا تغییرات دلخواه را بروی آبجکت مورد نظرتان اعمال کنید. این پنل شامل بخش‌های متنوعی برای ایجاد تغییرات، از تغییر مکان و اندازه و زاویه گرفته تا تغییر در Mesh و Material. که البته به همین جا خاتمه نمی‌یابد، ولی به دلیل محدودیت در تصویر به همین اندازه بسنده می‌کنم و مابقی را به شما واگذار می‌کنم.

تا بدین جای کار سعی کردم تا شما را با چیزهایی که در اولین برخورد با ادیتور آتریل مواجه خواهید شد اندکی آشنا کنم. حال می‌خواهم تا شما را با نحوه کار با Viewport که یکی از مهم‌ترین بخش‌های واسط کاربری است بیشتر آشنا کنم. اولین کاری که می‌خواهیم انجام دهیم کار کردن با ماوس در Viewport است. در Viewport کلیک چپ ماوس را نگه دارید و به سمت چپ یا راست حرکت دهید. گویی در حال چرخاندن سرتان به چپ یا راست هستید. حال ماوس را به سمت جلو و عقب حرکت دهید؛ همانطور که می‌بینید به سمت جلو و عقب حرکت می‌کنید. شما می‌توانید آزادانه در مرحله‌ای که طراحی خواهید کرد پرواز کنید و به همه جای آن سرک بکشید.

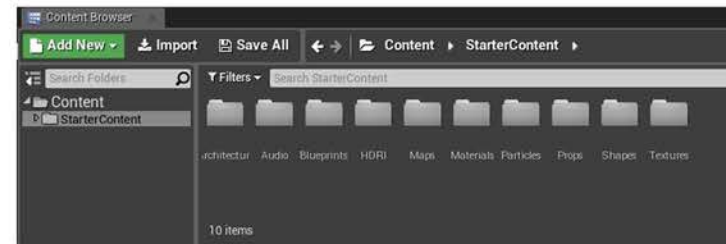
حال در همان حالی که در Viewport هستیم، کلیک راست را نگه می‌داریم و به سمت چپ و راست و جلو و عقب حرکت می‌دهیم. در حالتی که ماوس را به سمت چپ و راست حرکت می‌دهیم مشابه کلیک چپ خواهد بود، ولی زمانی که به سمت جلو و عقب حرکت دهید، نمای دوربین به سمت بالا و پایین حرکت می‌کند. در واقع با کلیک راست شما در جایتان ثابت هستید.

حالت بعدی استفاده از کلید میانی ماوس است (که می‌توان به جای آن همزمان از کلیک چپ و راست هم استفاده کرد)؛ اگر می‌خواهید زاویه دوربین ثابت بماند و فقط در جایی که هستید به طرف بالا یا پایین و چپ و راست حرکت کنید، کلید میانی این کار را برایتان انجام خواهد داد.

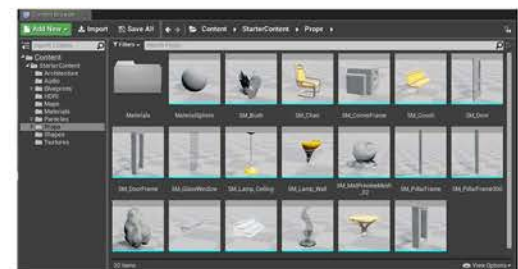
به صورت پیش‌فرض بروی مود جایگذاری است، و به شما این امکان را می‌دهد تا اتفاقات مختلفی را در Viewport وارد کرده و جایگذاری کنید، برای مثال به قسمت Lights سری بزنید، یک نور مستقیم یا نقطه‌ای را انتخاب کنید و بکشید و در Viewport رها کنید و به صورت زنده تأثیری که بر محیط می‌گذارد را ملاحظه کنید.



در این بخش سربرگ‌های بعدی به ترتیب Paint, Landscape, Geometry Editing و Foliage هستند، که در مورد هر کدام به تفصیل صحبت خواهیم کرد.



بخش بعدی Content Browser، یا همان بخشی است که ما در آن محتوایی که می‌خواهیم در پروژه استفاده کنیم را در آن می‌یابیم. به عنوان مثال اگر شما می‌خواهید بر روی آبجکت‌های موجود در پروژه‌تان، Material خاصی بدهید و یا در پروژه‌تان موسیقی داشته باشید، باید آن‌ها را ازین بخش بارگذاری کنید. در تصویر، من بروی StarterContent کلیک کردم و همانطور که می‌بینید در آن تعدادی پوشه وجود دارد. برای مثال اگر بروی پوشه Props دوبار کلیک کنم تمامی Prop‌های موجود در صحنه را برایم لیست می‌کند و در صورتی که بخواهم هر کدام از آنها را ادیت کنم، با دوبار کلیک بروی آن Prop این امکان برایم فراهم می‌شود.

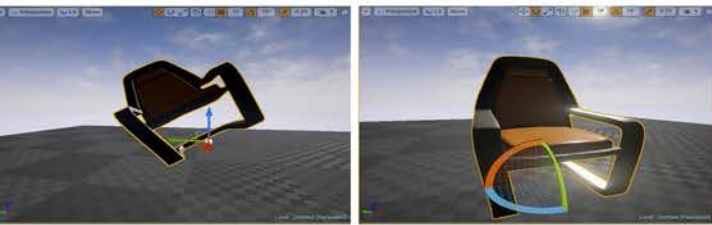


که من بروی یکی از Mesh‌ها دوبار کلیک کرده و MeshEditor به شکل زیر ظاهر می‌شود.

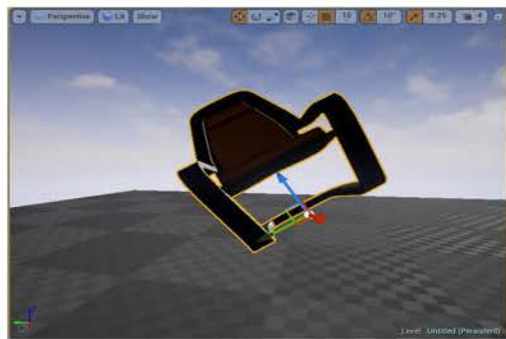




در قسمت پایین و چپ تصویر هم نشانگر کوچکی حاضر است تا محورهای مختصات را به شما یادآور شود. اگر آبجکت را از سطح جدا کردید نگران این نباشید که چطور آن را دوباره بروی سطح گردانید، راههای زیادی برای این کار وجود دارد که یکی از آنها استفاده از کلید End است. اگر اکنون کلید E را فشار دهید امکان چرخاندن شی برایتان مهیا میشود.

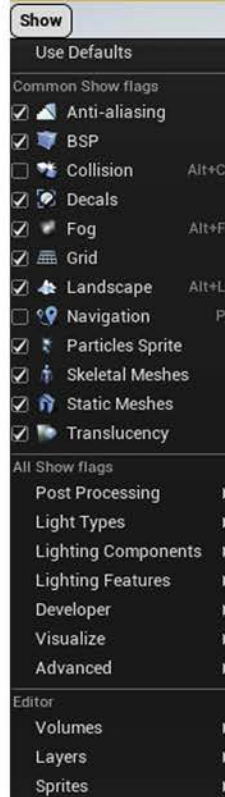


اندکی با ابزار چرخش کار کنید، حال می‌خواهم که شما هم صندلی خود را به شکلی که من در آورده‌ام در بیاورید، اندکی بچرخانید، سپس با استفاده از W آن را مقداری به سمت بالا جابه‌جا کنید. اگر بخواهم صندلی را در جهت محور Z خود صندلی حرکت دهم به نظرتان چه باید بکنم، اگر من کمانه آبی رنگ را بگیرم و به سمت بالا یا پایین بکشم چه اتفاقی می‌افتد؟ این همان جایی است که مبحث سیستم مختصات محلی و جهانی پیش می‌آید. نظر شما را به کره‌ی کوچکی که در بالای تصویر در کنار ابزارهای حرکت دادن و چرخش و تغییر اندازه قرار دارد جلب می‌کنم. این کره کوچک بیانگر این مسئله است که شما در سیستم مختصات جهانی هستید، یعنی اگر در جهت محور Z صندلی را حرکت دهید در جهت محور Z جهانی حرکت خواهد کرد. یک بار که برویش کلیک کنیم یک مکعب کوچک جایگزین کره می‌شود. و سیستم مختصات به سیستم محلی تغییر می‌کند.



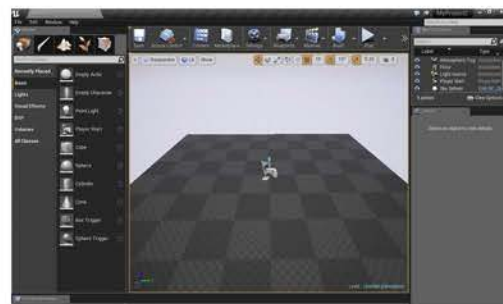
همانطور که می‌بینید کمانه‌های مختصات در راستای ابعاد صندلی قرار گرفته‌اند. حال اگر در جهت Z حرکت کنیم صندلی در جهت محور Z خودش حرکت می‌کند. به راحتی می‌توانیم با استفاده از پنل Transform صندلی را به حالت اول بازگردانیم. و به این نکته توجه داشته باشیم که در محیط موتور آنریبل واحد جابه‌جایی به سانتی‌متر است. اگر شما در پنل Transform و در قسمت LO-cation مقدار X را به ۳۰۰ تغییر دهید آبجکت در راستای محور X به همان اندازه در واحد سانتی‌متر جابه‌جا خواهد شد. وقتی صندلی را جابه‌جا می‌کنید حتما متوجه شده‌اید که صندلی حرکتی بریده بریده دارد. انگار که بروی یک Snap Grid حرکت کند! بله، همینطور است، نظر شما را به قسمت بالایی تصویر و به صفحه شطرنجی که در کنارش عدد ۱۰ نوشته شده است جلب می‌کنم. این شکل که به رنگ نارنجی درآمده است بیان می‌کند که شما بروی یک Grid در حرکت هستید و گام حرکتتان ۱۰ سانتی‌متر است. اگر می‌خواهید می‌توانید گام‌تان را بلندتر بردارید و یا با غیرفعال کردن این دکمه آزادانه آبجکت را در محیط حرکت دهید. اجازه دهید یک نکته‌ی دیگر در مورد جابه‌جایی بگویم و مبحث جابه‌جایی را خاتمه دهیم، در تصویر بالا به نقطه‌ی سفید رنگ در وسط سه محور توجه کنید، این نقطه به شما این امکان را می‌دهد که در هر جهتی که می‌خواهید آزادانه صندلی خود را حرکت دهید، برویش کلیک کنید و امتحان کنید.

در قسمت‌های بعدی این سری مقالات به بررسی امکانات بیشتری از این موتور قدرتمند خواهیم پرداخت. با ما همراه باشید.

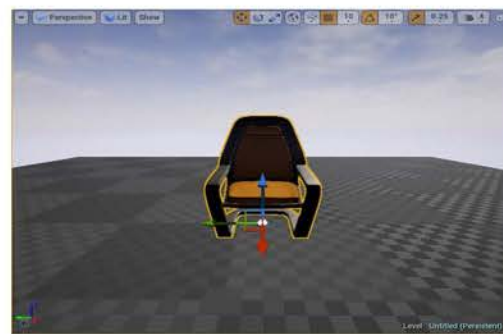


حال بیایید اندکی در مورد اینکه چگونه آبجکت‌ها را در محیط چیدمان کنیم صحبت کنیم. برای این منظور به منوی فایل بروید، New Level و سپس Default را انتخاب می‌کنیم.

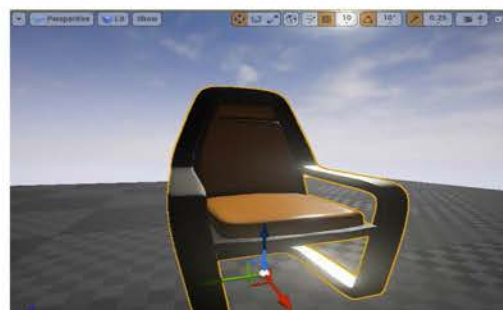
بروی دسته‌ی بازی که در وسط صفحه است کلیک کنید و کلید Delete را فشار دهید. با استفاده از پتل سمت چپ می‌توان اشیایی را به محیط اضافه کرد. فقط کافی است یکی را انتخاب کنید، و بکشید و در View-port رها کنید. البته سایز آبجکت‌ها نسبت به محیطی که ما داریم بزرگ است و به



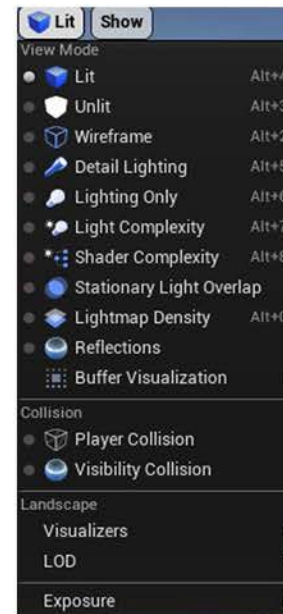
کمک پتل سمت راست می‌توانید اشیاء را به اندازه دلخواه در آورید. و با استفاده از ابزارهای بالای Viewport به آن تغییر اندازه یا زاویه و ... دهید. همچنین می‌توانید از Content Browser برای آوردن assetهای مختلف به محیط استفاده کنید. اگر خاطرتان باشد در Content Browser پوشه StarterContent را داشته‌ایم. که برای شروع خوب است. برای مثال از پوشه Props یک Mesh انتخاب کنید و به محیط بیاورید. جالب است که به شکل پیش فرض بروی سطح قرار می‌گیرد، و با یک میز در محیط بیاورید. دیگر نیازی نیست نگران این باشید که مبادا پایه‌های میز در سطح فرو رود یا بروی هوا بایستد، خودش می‌داند که باید بروی سطح قرار بگیرد. همچنین این امکان وجود دارد که در هر نقطه از محیط کلیک راست کنید و در قسمت Place Actor آبجکتی را در همان نقطه ایجاد کنید. حال بیایید تا آبجکت‌هایی که به محیط آورده‌ایم را اندکی جابه‌جا کنیم، یک صندلی به محیط می‌آوریم. کلید W را بزنیم یا از نوار بالای Viewport کلید چهار جهته را انتخاب می‌کنیم.



سه کمانه در مرکز صندلی ظاهر می‌شود که امکان جابه‌جایی صندلی در سه جهت X، Y و Z را می‌دهد. اگر صندلی را اندکی بچرخانیم وسط سه کمانه صفحاتی را خواهیم دید که امکان حرکت دادن صندلی در آن صفحات را مهیا می‌کنند.

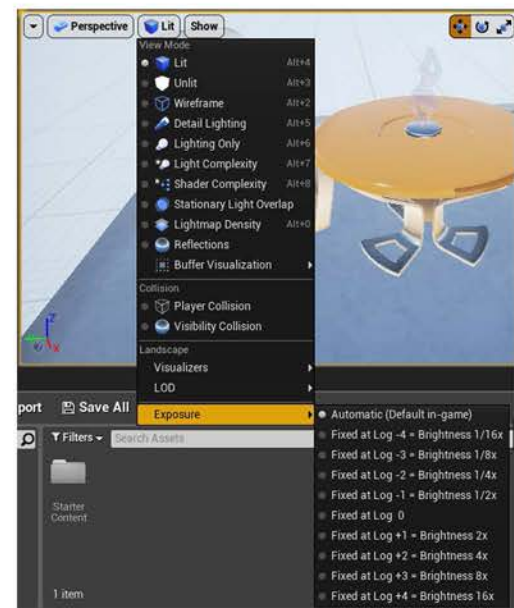


در کنار دکمه Perspective نوشته شده است Lit. به نظرتان این گزینه چیست؟ برویش کلیک می‌کنیم تا ببینیم.



همان‌طور که ملاحظه می‌کنید Wireframe که قبلاً با آن آشنا شدیم هم هست، بله، حالت‌های مختلف در نشان دادن نماها وجود دارد. که به شکل پیش‌فرض در حالت Lit قرار دارد. Lit حالتی است که نورپردازی را در محیط اعمال می‌کند و در واقع همان حالتی است که تاکنون می‌دیدیم. گزینه بعدی یعنی Unlit همان حالت Lit ولی بدون نورپردازی. حالت بعدی Wireframe است که به

شما این امکان را می‌دهد تا تمامی لبه‌های چندضلعی‌های موجود را مشاهده کنید. بعدی Detail Lighting است که تنها نورپردازی را به نمایش می‌گذارد. گزینه بعدی که به کارتان خواهد آمد -Reflections است که بازتاب‌ها را به نمایش خواهد گذاشت. گزینه بعدی که به نظر خوب است بدانید Exposure است، ماوس خود را برویش نگه دارید.



Exposure در موتور آنریبل به صورت پیش فرض به شکل اتوماتیک است، سوال خوبی است! این Exposure چیست؟ حتماً برایتان اتفاق افتاده است که وقتی در محیطی تاریک هستید و به محیطی با نوری بیشتر می‌روید شدت نور چشمتان را بزند یا اطراف را خیلی سفید حس کنید. این قابلیت در موتور آنریبل به شکل پیش فرض وجود دارد. پس اگر محیطی که طراحی می‌کنید نور کمی دارد و می‌خواهید از این محیط کم نور به محیطی با نور بیشتر بروید، اگر این قابلیت را دوست ندارید Exposure را به صفر تغییر دهید. گزینه بعدی Show است که لیست تعدادی از flagهای تغییرپذیر را در خود دارد.

همان‌طور که می‌بینید Anti-aliasing، BSP.Collision، Fog و مابقی اتفاقات را خاموش یا روشن کنید. در قسمت All Show flags می‌توانید همه این قابلیت‌ها را در کنار هم ببینید. پس پردازش، انواع نور و نورپردازی، مشخه‌های نوری و ... با همی این قابلیت‌ها کار کنید و حداقل هر کدام را یکبار روشن و خاموش کنید، و نگران این نباشید که چیزی را خراب خواهید کرد. گزینه Use Defaults در هر حالی که باشید شما را به حالت پیش فرض برخواهد گرداند.



# Autodesk

## در صدد تصاحب صنعت بازی سازی

هر چند که این موتور هنوز، مانند رقیبان خود که سالیان زیادی را صرف توسعهی خود، در حوضه‌ی ساخت بازی‌های ویدئویی کرده اند، تجربه و همچنین خروجی کافی ندارد، و هنوز امتحان خود را پس نداده است. با وجود اینکه استودیوی سوندی Fat-shark در حال حاضر با استفاده از این موتور در حال توسعه و ساخت بازی Warhammer: End Times – Vermintide بوده و با توجه به پیش‌نمایش‌ها و تبلیغاتی که از این بازی صورت گرفته است، امید و انتظارات زیادی از این موتور جدید بازی سازی صورت گرفته است.

با تمام مزیت‌ها و حرکات طوفانی که این موتور، در اولین نسخه‌ی خود انجام داده است، نمی‌توان سوابق نه چندان موفق کمپانی Autodesk را در امر سیاست‌های تجاری خود یادآور گرفت. از همین حالا می‌توان بزرگترین ایرادی که به سیاست‌های تجاری، که برای انتشار این محصول در نظر گرفته شده است، به غیر رایگان بودن آن اشاره کرد. در صورتی که رقبای این موتور یعنی Unity و UE بعد از سالیان زیاد تجربه در امر بازی‌سازی و انتشار موتورهای عمومی برای بازی سازان مستقل، روز به روز در صدد تغییرات سیاست های مالی خودشان، به نفع توسعه دهندگان می‌باشند تا بتوانند جای خود را در بازار داغ بازی‌سازان مستقل و استودیوهای کوچک بازی سازی مستحکم نگه دارند.

### بررسی موتور

در این مقاله قصد یک بررسی اجمالی و کوتاه بر Stingray داشته باشیم.

از دید یک برنامه‌نویس یا طراح بازی، مورد توجه‌ترین قسمت این موتور، بخش برنامه‌نویسی آن است که همچون موتور Unreal Engine دارای دو بخش Visual Scripting و کد نویسی به زبان Lua Scripting می‌باشد.

در بخش Visual Scripting که در این موتور تحت عنوان Node Based Programming می‌باشد، توسعه‌دهنده‌ی بازی، قادر است با کمترین دانش برنامه‌نویسی، منطق‌ها، رفتارها و فعل و انفعالات در حال جریان در بازی را، به وسیله ارتباط دادن Node ها و ایجاد Geraph‌های منطقی ایجاد کند. در اصل می‌توان این ادعا را داشت که نسل جدید موتورهای بازی‌سازی در صدد نزدیک‌تر کردن غیر برنامه‌نویسان به بخش فنی، آن هم شیوه‌ای بسیار ساده هستند.

این موتور دارای ابزارهایی کاربردی درون خودش می‌باشد که می‌توان به مهمترین‌های آن یعنی Beast, HumanIK, Navigation, Scaleform Studio, Wwise, NVIDIA Physx می‌باشند.

از نظر قدرت گرافیکی، این موتور در اولین نسخه‌ی خود توانسته به خوبی بدرخشد. به قابلیت ارزشمند Physically Base Shading در این موتور می‌توان اشاره داشت که با توجه به سایه‌زنی‌های فیزیکی، این امکان را در اختیار توسعه‌دهندگان قرار می‌دهد که گرافیک خیره‌کننده‌ای را ارائه کنند. همچنین یکی از قابلیت‌های شاخص این موتور، افکت‌های Post Process-ing و قابلیت بازتاب و انعکاس آن می‌باشد. همچنین ابزار Beast که وظیفه‌ی نورپردازی بصورت کاملا واقع‌گرایانه را دارد، و Baking Light & Shadow که به صورت Real Time در دسترس توسعه‌دهنده خواهد بود.

همچون Gauntlet, Helldivers, Magicka: Wizard Wars, War of the Vikings, War of the Roses می‌باشند.

هم‌اکنون این Game Engine و 3D Visualization تازه‌کار و البته قدرتمند، که می‌توان در آینده‌ای نه چندان دور آن را یک رقیب جدی برای دو موتور بازی‌سازی قدرتمند حال حاضر، یعنی Unity و Unreal Engine دانست که با پرداخت مبلغ ماهیانه ۳۰ دلار می‌توان کد منبع، در دسترس کاربران و شرکت‌های بازی‌سازی قرار خواهد گرفت.

مدتی پیش شرکت بزرگ و مشهور Autodesk که پیش‌تر آن را با دو غول نرم‌افزاری در صنعت طراحی سه‌بعدی محبوب، چون 3dsMax, Maya و تعداد زیادی نرم‌افزار قدرتمند کاربردی، در این زمینه می‌شناختیم، از اولین موتور بازی‌سازی خودش به نام Stingray رونمایی کرد و بعد از مدتی کوتاه آن را عرضه کرد.

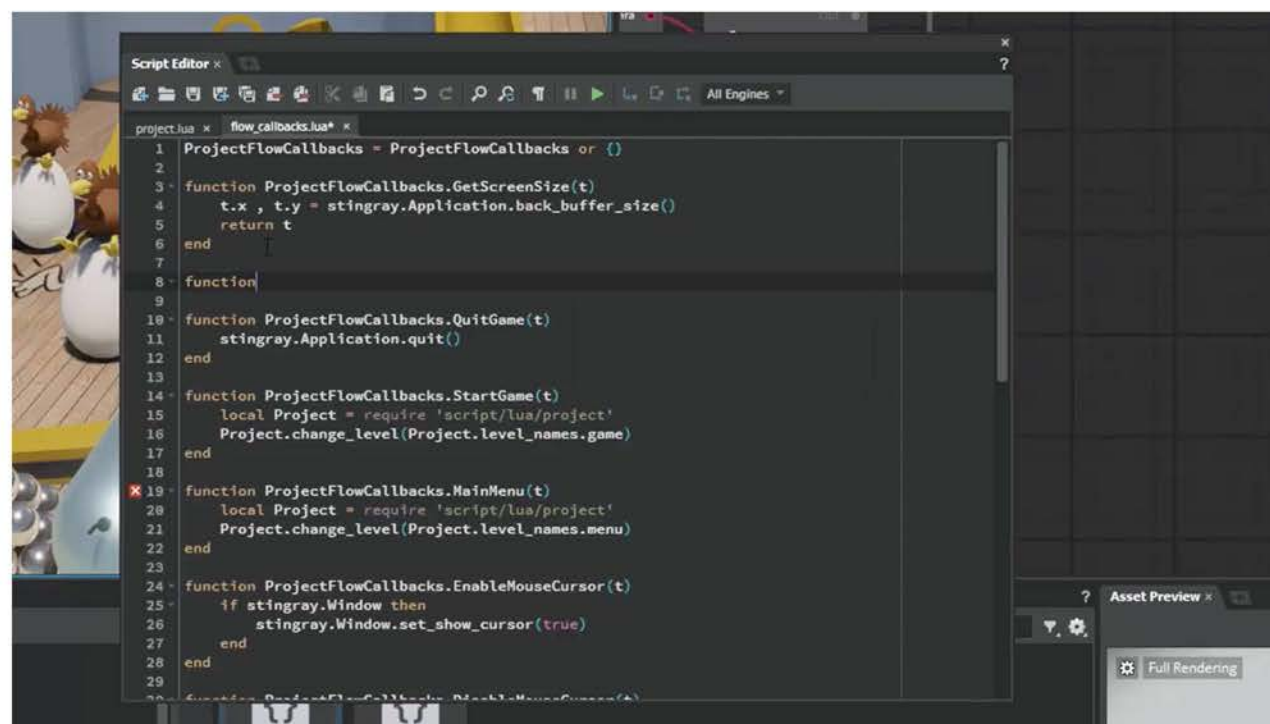
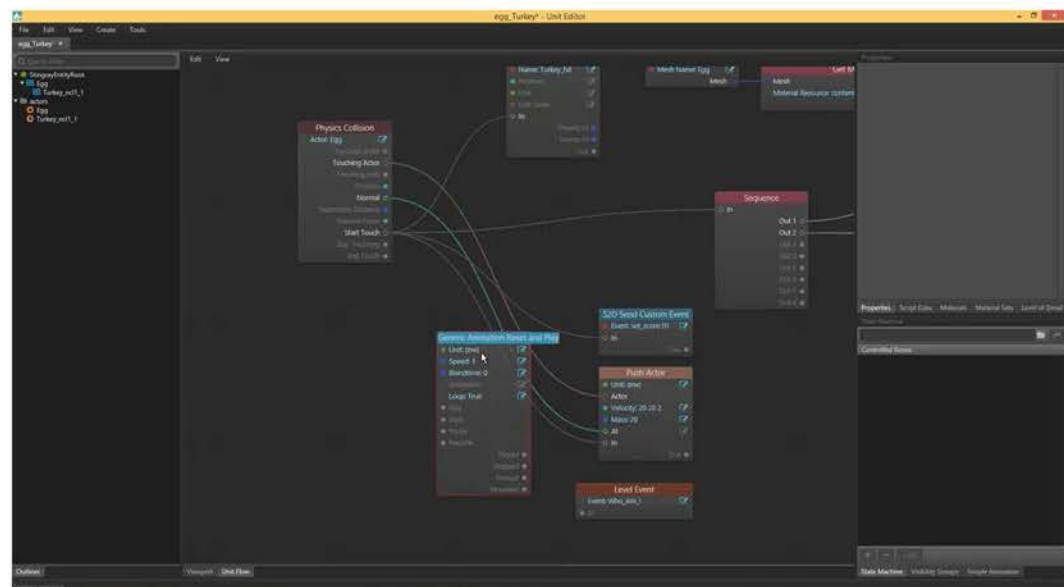
داستان از جایی شروع شد که این کمپانی بزرگ، تبلیغاتی در مورد یکی از محصولات در راهش که در اصل قرار بود یک 3D Visualization باشد شروع کرد؛ و پس از مدتی این شرکت کم از حقیقت ماجرا پرده‌برداری کرد و همگی متوجه شدند که محصول جدید Autodesk در اصل قرار است یک موتور بازی سازی باشد. هر چند که این موتور بازی‌سازی از جهاتی یک 3D Visualization نسبتاً قوی است و در آینده می‌تواند یک رقیب جدی برای نرم افزارهای 3D Visualization باشد.

موتور بازی‌سازی جدید کمپانی Autodesk، که در حال حاضر آن را با نام Stingray می‌شناسیم، در اصل همان موتور Bitsquid می‌باشد که در تاریخ جون سال ۲۰۱۴ توسط این کمپانی خریداری شد.

با استفاده از این موتور بازی‌سازی، در زمان استقلال خودش بازاری محدودی ساخته شده بود که معروف‌ترین آن‌ها بازی‌هایی



مهدی نوروزی





ابزار Wwise برای مدیریت و تنظیم صوت و صداگذاری‌های در حین پروسمی تولید کاربرد دارد.

و ابزار NVIDIA Physx که وظیفه ی شبیه‌سازی‌های فیزیک به دو صورت Rigid Body Dynamics و Soft Body Dynam-ics است.

البته یکی از ایرادهای حال حاضر این موتور که در استفاده از این ابزارها خودش را به شکل قابل توجهی نشان می‌دهد، عدم توانایی کامل برنامه‌نویسی، به صورت کاملاً Node based می باشد. بعنوان مثال برای ایجاد Event ها در Scaleform Studio باید به زبان Lua کدنویسی‌های مربوطه به شیوه معمول در برنامه نویسی انجام شود. بسیاری موارد دیگر که حتما نیاز به دانش برنامه‌نویسی دارد. درحالی‌که در موتور UE می‌توان از صفر تا صد یک بازی را به شیوه Node Based در بخش Blue Print طراحی کرد و توسعه داد. می‌توان این موتور را از نظر شیوه برنامه‌نویسی چیزی مابین دو اسکریپت‌نویسی در Unity، و Blue Print در UE دانست.

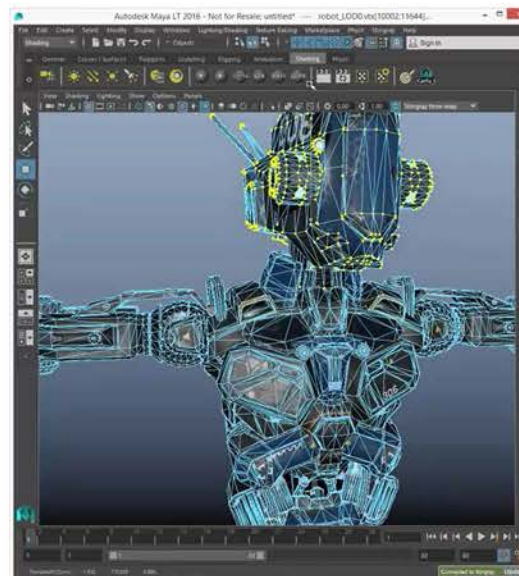
می‌توان مهمترین و قوی‌ترین ویژگی این موتور بازی‌سازی را که نسبت به رقبای خود یعنی دو موتور Unity و Unreal برتری بخشیده است را، تعامل و ارتباط مستقیم با ۳ نرم‌افزار قدرمند شرکت Autodesk یعنی Maya, 3dsMax, و MayaLT دانست؛ که می‌توان به صورت مستقیم تمامی تغییرات اعم از جابجایی‌ها و تغییرات عمده، در فرم مدل‌های درون هر یک از این سه نرم افزار را به صورت RunTime درون این موتور مشاهده کرد. در صورتی که چنین امکانی در دسترس دو موتور UE و Unity نیست و تمامی مدل‌های ۳ بعدی دارایی‌هایی هستند که میبایست درون موتور Import شوند.

همچنین یکی از قابلیت‌های شاخصی که از Autodesk به Sting-ray به ارث رسیده است، ابزار ShadeFX می‌باشد، که تمامی شیدرهایی که در این بخش ساخته و پرداخت شده‌اند در این موتور به راحتی قابل استفاده هستند.

یکی از ابزارهای مورد توجه دیگر Live Link است. این ابزار که به وسیله آن می‌توان به صورت مستقیم و بدون نیاز به رندر کردن نهایی، خروجی خود را بر روی پلتفرم‌های مختلف تست و دیباگ کرد. این ویژگی کار را برای تیم توسعه بازی بسیار آسان و سریع می‌کند. البته این ویژگی برای تست بر روی پلتفرم‌هایی مانند گوشی‌های موبایل یا تبلت‌ها، که از نظر نگهداری شارژ باتری ظرفیت کمتری را دارند، بسیار بهینه‌تر و سریع‌تر است. این موتور کاملاً multi-platform بوده و می‌توان به صورت مستقیم بر روی سیستم عامل‌های IOS, Android, Windows و همچنین پلتفرم‌های پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و Oculus Rift DK۲ سازگاری داشته و می‌توان بر روی آنها خروجی گرفت.

یکی از نقاط ضعف در خدمات این موتور، در مقایسه با رقبای خود، کمبود منابع آموزشی و البته عدم وجود یک انجمن فعال برای کاربران این موتور است، که تا به حال اقدامی جدی برای برطرف کردن این نیاز انجام نشده است. با توجه به هزاران منابع کارا و مفید که طی سالیان، و تجربه‌های طولانی از کاربران موتورهایی مثل unity و UE جمع آوری شده است، موتور Stingray بشدت در این زمینه ضعف دارد. استیونگری به سختی می‌تواند کاربران موتورهای دیگر را به خودش جذب کند. اما با وجود اینکه در تک‌تک نقاط این موتور، می‌توان ردپای نرم افزارهای Autodesk را مشاهده کرد، این امید بوجود می‌آید که سیل عظیمی از کاربران قدیمی این کمپانی، به سمت این موتور بازی‌سازی جذب خواهند شد.

در نتیجه‌گیری کلی در این مقاله، باید این را در نظر گرفت که این موتور در اولین نسخه خود توانسته بخوبی بدرخشد و با ویژگی‌های فوق‌العاده خود، به جنگ موتورهای رقیب برود. اما باید این را در نظر گرفت که آیا کمپانی Autodesk می‌تواند در نسخه‌های آینده، در برابر رقبای خود مانند Epic و Unity Tech- و nology و Crytech که کوهی از تجربه هستند، حرفی برای گفتن داشته باشد؛ و یا با سیاست‌های تجاری خود قرار است آینده‌ای افول کردنی چون نرم‌افزارهایی مانند Soft Image و Modbox در انتظار این موتور تازه نفس خواهد بود.



ابزار Scaleform Studio که کاملاً بر پایه Flash بوده، برای پردازش‌های گرافیکی نموداری مورد استفاده قرار می‌گیرد و در این موتور می‌توان به کمک آن User Interface بازی و Menu های بازی را به سادگی و زیبایی طراحی کرد.

با استفاده از ابزار HumanIK در این موتور، می‌توان اسکلت بندی شخصیت‌های مورد نظرمان را انجام دهیم و همچنین رفتارها و حرکت‌های آن را به صورت دستی و یا با استفاده از امکانات موشن کپچر کنترل کنیم.



# مقدمه ای بر تکنیک های طراحی الگو در برنامه نویسی



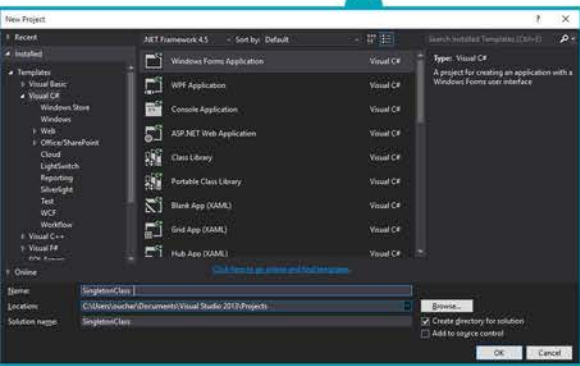
مهدی نوروزی

با الگوی Singleton پیاده سازی کرد اشاره داشت. به این شیوه که تنها یک بار منابع مورد نیاز در بازی، در کلاس game manager بارگزاری شده و تمامی کلاس های دیگر در بازی از آن استفاده می کنند.

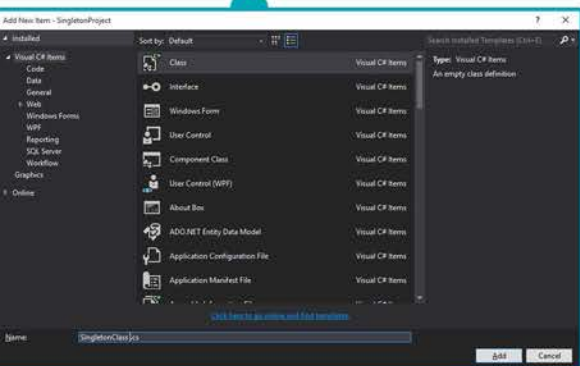
حال در نمودار UML diagram یک پیاده سازی Singleton را بررسی می کنیم. ما در کلاس یگانهی زیر، در فیلد Singleton یک نمونه یا instance از خود کلاس داریم.



Singleton یک سازنده است که میبایست به صورت private پیاده سازی شود. و در تابع getInstance باید این مجوز را داشته باشیم تا به وسیلهی آن، کلاس و متد الگوی Singleton را پیاده سازی کنیم. حال در ادامه با یک مثال کاربردی در محیط Visual Studio و زبان #C، به پیاده سازی یک کلاس از نوع Singleton خواهیم پرداخت. در این مثال ابتدا یک پروژه خالی از نوع Windows Forms Application ایجاد می کنیم.



در این مثال، و در فورم ایجاد شده یک Button قرار می دهیم و وارد کلاس Form می شویم و درون بدنه تابع ایجاد شده، برای Button به نام button\_Click را در ادامهی مقاله طراحی می کنیم. یک کلاس به نام دلخواه خود ساخته و آن را به پروژه Add می کنیم (چون می خواهیم این کلاس از نوع Singleton باشد در این پروژه نام آن را SingletonClass می گزاریم)



در کلاس Form و تابع button\_Click، یک Instance و یا همان شی از کلاس SingletonClass ایجاد می کنیم.

```
private void button_Click(object sender, EventArgs e)
{
    SingletonClass obj1 = S new SingletonClass();
}
```

حال کلاس Form1 دارای یک نمونه یا شی، از کلاس Singleton-Class است.

- مسائل و مشکلاتی که یک الگو می تواند آن ها را حل کند.
- مجموعه راه حل هایی که یک الگو می تواند برای مسئله مورد نظر داشته باشد.
- وابستگی هایی که در یک الگو موجود است.
- نتایج استفاده از یک الگو در کارایی و سرعت برنامه
- محدودیت های الگو
- چگونگی و دستور العمل پیاده سازی الگو.

## انواع الگو های طراحی:

### Creational Patterns

این نوع از الگوها، مربوط به مسائل و راه حل هایی که مربوط به ساختن اشیا از کلاس ها و ایجاد نمونه از آن ها می شود تمرکز دارد. از الگوهای این نوع می توان به الگوهای پرکاربرد زیر اشاره کرد:

- Singleton Pattern
- Multiton pattern
- Factory Pattern
- Abstract Factory Pattern
- Factory Method Pattern
- Prototype Pattern
- Builder Pattern
- Object Pool Pattern

### Behavioral Patterns

این نوع از الگوها نحوه ی رفتار کلاس ها، اشیا یا نمونه سازی شده از آن ها و همچنین ترکیب آن ها با یکدیگر را بررسی می کند. معروف ترین الگوهای Behavioral Patterns عبارتند از:

- Chain of Responsibility Pattern
- Memento Pattern
- Mediator Pattern
- Observer Pattern
- Null Object Pattern
- Visitor Pattern
- Interpreter Pattern
- Iterator Pattern
- Strategy Pattern
- Command Pattern
- Template Method Pattern

### Structural Patterns

این نوع از الگوها نحوه و چگونگی ارتباط بین کلاس ها و اشیا یا نمونه سازی شده از آن ها را مورد بررسی قرار می دهد.

- Adapter
- Bridge
- Composite
- Decorator
- Flyweight

### Proxy

## معرفی و بررسی الگوی طراحی Singleton:

در این بخش به یکی از ساده ترین و البته پرکاربردترین الگوهای طراحی در برنامه های خود، به اسم الگوی Singleton می پردازیم که تنها یک نمونه می توان از آن را ایجاد کرد.

در بعضی از شرایط، برای جلوگیری از conflict و یا تداخلات در برنامه، ما به این نیاز داریم که فقط یک نمونه از یک کلاس ایجاد کنیم و اجازه ایجاد نمونه های دیگر داده نشود. برای مثال، هر سیستم عامل می تواند فقط یک control panel داشته باشد. به عنوان نمونه، در بحث برنامه نویسی بازی ها، می توان به سیستم پیاده سازی مدیریت دارایی های بازی باز در بازی، که می توان آن را

هدف از نگارش این سری مقاله های Design Pattern، معرفی قراردادهای طراحی استاندارد به نام الگوهای طراحی می باشد، که با استفاده از آن ها می توان پیاده سازی های به نسبت منظم تر و بهینه تر را به شیوه هایی ساده تر و سریع تر از الگوریتم های پیچیده و ناهموار و غیر مطمئن، پیاده سازی کرد.

در قسمت اول سری مقاله ی آموزشی الگوهای طراحی، در ابتدا مقدمه ای از مفهوم Design Pattern توضیح داده می شود، و در ادامه به صورت کاربردی به پیاده سازی الگوی Singleton پرداخته خواهد شد. در شماره های آینده مجله، الگوهای بیشتری را مورد بررسی قرار می دهیم.

## پیش نیاز های این مقاله:

خواننده این مقاله میبایست تسلط نسبتاً خوبی از شی گرای داشته باشد. همچنین در این مقاله خود مفاهیم شی گرای بررسی نخواهد شد.

زبان برنامه نویسی در این مقاله مهم نیست. هر چند که مثال ها و پیاده سازی ها توسط زبان برنامه نویسی #C انجام خواهد شد و می توان گفت اصل مقاله بر الگو متکی است و زبان و محیط برنامه نویسی جدا از مفهوم الگوی طراحی می باشد.

## تاریخچه الگو ها:

در سال ۱۹۹۵ برای اولین بار به طور رسمی گروه ۴ نفره Erich Gamma, Ralph Johnson, Richard Helm, John Vlissides، با نام های four Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software کتاب را تألیف کردند؛ که در آن ۲۳ الگوی طراحی اصلی را گردآوری کردند و این الگوها تأثیر چشم گیری در مهندسی نرم افزار تا به الان داشته است.

کاربرد الگوها در برنامه نویسی شی گرا، در حقیقت به این معنا است که برنامه نویسان برای ایجاد یک سری استاندارد مشترک برای حل مسائل و مشکلات مختلف، در پروژه های برنامه نویسی دست به کار شدند و الگوهایی را ایجاد و معرفی کردند، که بتوان به صورت بهینه از این رویه ها، در پروژه های مختلف استفاده کرد. بنابراین می توان این نتیجه را گرفت که همیشه افرادی وجود دارند که قبلاً با مسائل و مشکلات مشابه دست و پنجه نرم کرده اند و آن ها را به شیوه های معرفی شده حل کرده اند.

می توان به سادگی از الگوها، بارها و بارها به شیوه ی کلی طراحی شده استفاده کرد، و پروژه را به سادگی گسترش داد؛ و می توان گفت که یک طراحی شی گرای ایده آل، از کنار هم قرار گرفتن و سازگار درست الگوهای طراحی مناسب، ایجاد می شود. در نتیجه مزایای استفاده از الگوهای طراحی: قابلیت استفاده های بیش از یک بار، افزایش بهره وری برنامه، افزایش انعطاف پذیری برنامه برای گسترش، و بالا بردن میزان نگهداری از سیستم و نرم افزار می باشد.

همچنین عواملی هم وجود دارند که باعث می شود، الگوهای طراحی را به یک قابلیت مخرب در پروژه تبدیل کند؛ که اصطلاحاً به آن Anti Pattern گفته می شود که شامل مواردی مثل پیاده سازی اشتباه الگو و یا به کارگیری نادرست یک الگوی خاص، در مکانی نادرست از برنامه می باشد. تنها توصیه ای که می توان در این مورد داشت این است که درک و فهمیدن یک الگو بسیار مهم تر از پیاده سازی آن می باشد. پس می توان گفت که به همان اندازه که یک الگو برای پروژه، می تواند کاربردی و بهینه باشد، استفاده ی نادرست از آن ها می تواند مخرب و مضر باشد.

اگر بخواهیم یک الگو را به صورت کلی کالبد شکافی کنیم می توان به شیوه ی زیر به آن ها نگاه کرد.

- نام الگو که یک نام منحصر بفرد و معرف الگو است.
- هدف الگو



در شی‌گرایی، می‌دانیم که کلاس‌های از نوع sealed ، برعکس کلاس‌های از نوع Abstract فقط برای نمونه‌سازی ایجاد می‌شوند و اجازه ارث‌بری به آن‌ها داده نمی‌شود. حال می‌خواهیم از کلاس singleton خود در کلاس دیگری، یعنی Form ۱ استفاده کنیم. ابتدا درون کلاس SingletonClass یک متغیر public از نوع string به نام name ایجاد می‌کنیم.

```
public String Name;
```

بنابراین در آخر کار بدنه‌ی کلی کلاس SingletonClass باید به شکل زیر باشد.

```
public sealed class SingleTonClass
{
    private static volatile SingleTonClass Instance;
    private static object _lock = new object();
    private SingleTonClass () {}
    public static SingleTonClass GetInstance()
    {
        if (Instance == null)
        {
            lock (_lock)
            {
                if (Instance == null)
                    Instance = new SingleTonClass();
            }
        }
        return Instance;
    }
    public String Name;
}
```

سپس درون کلاس Form ۱ یک نمونه دیگر از کلاس خود ساخته و نام آن نمونه را S۲ می‌گذاریم. برای مقدار دهی به متغیر name در کلاس SingletonClass، از نمونه‌ی ایجاد شده (در اینجا S۱) به متغیر name مقدار مورد نظر خود را می‌دهیم.

کافیست توسط نمونه‌ی S۲ و یا هر نمونه‌ی دیگری که از کلاس SingletonClass خود ایجاد کرده‌ایم، به مقدار متغیر name دسترسی پیدا کنیم و خواهیم دید که آخرین نمونه‌ی که مقداردهی شده است، توسط نمونه‌های دیگر نمایش داده می‌شود و اجازه‌ی نمونه‌سازی‌های دیگر، با مقادیر متفاوت داده نمی‌شود. بدنه‌ی کلی کلاس Form ۱ به شکل زیر خواهد بود.

```
public partial class Form1 : Form
{
    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
    }

    private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        SingleTonClass obj1 = SingleTonClass.GetInstance();
        SingleTonClass obj2 = SingleTonClass.GetInstance();
        obj1.Name = "Hello World!";
        MessageBox.Show(obj2.Name);
    }
}
```

بدین ترتیب توانستیم یک کلاس از نوع singleton بسازیم و در برنامه از آن استفاده کنیم.

در مقالات بعدی الگوهای بیشتری را مورد بررسی اجمالی قرار می‌دهیم.

کلاس ما تبدیل به یک Singleton شده است و درون کلاس Form ۱ می‌توانیم بدون نمونه‌سازی از این کلاس، مستقیماً به تابع GetInstance دسترسی پیدا کنیم، و تمامی کلاس‌های دیگر تنها می‌توانند از این تابع از کلاس SingletonClass استفاده کنند. این تابع نقطه‌ی مشترک تمامی کلاس‌هایی خواهد بود که از این کلاس از نوع Singleton می‌خواهند استفاده کنند.

```
SingletonClass obj1 = SingletonClass.GetInstance();
```

کلاس Singleton ایجاد شده، مناسب محیط‌های تک‌کاربره و یا همان single tread کاربردی می‌باشد. اما با فرض اینکه برنامه‌ی ما در یک محیط چند کاربره مورد استفاده قرار گیرد، به محض اینکه هر کاربر به شرط عدم وجود نمونه برسد، یک نمونه از کلاس Singleton ایجاد کند، این حالت الگوی singleton را در محیط‌های multi tread و یا چند نخه را نقض می‌کند.

در ادامه‌ی مقاله برای استفاده از این کلاس Singleton در محیط‌های multi tread و یا چند نخه، بالا بردن امنیت این الگو را مورد بررسی قرار می‌دهیم.

در ابتدای برنامه‌ی خود یک نمونه Static از نوع object ایجاد می‌کنیم و نام دلخواه آن را lock می‌گذاریم.

```
private static object _lock = new object();
```

برای قفل کردن هر نخ و خروج هر یک از آن‌ها از قفل به صورت نوبتی، درون شرط بررسی نمونه‌ی خود از دستور lock() استفاده می‌کنیم و درون پرانتز متغیر lock که از آن نمونه ساخته شد را قرار می‌دهیم.

```
if (Instance == null)
{
    lock (_lock)
    {
        Instance = new SingletonClass();
    }
}
```

تا این جای کار، هر یک از نخ‌ها که شرط بررسی وجود نمونه بر روی آن‌ها انجام شود، وارد lock می‌شوند و سپس به نوبت هر یک از آن‌ها از lock خارج شده و نمونه را ایجاد می‌کنند.

به منظور جلوگیری از ایجاد نمونه‌های دیگر توسط نخ‌های بعدی، می‌بایست از یک شرط دیگر برای بررسی وجود نمونه‌ها درون lock استفاده کنیم.

به محض این که نخ‌های بعدی به این شرط برسند، درخواست آن‌ها برای ایجاد نمونه‌های دیگر رد می‌شود و اجازه‌ی ایجاد نمونه به آن‌ها داده نخواهد شد. بدین ترتیب امنیت و کارایی کلاس Singleton ما در محیط‌های چند نخه تضمین شده است.

```
if (Instance == null)
{
    lock (_lock)
    {
        if (Instance == null)
            Instance = new SingletonClass();
    }
}
```

نکته: شاید برای خواننده‌ی این مقاله این سوال پیش بیاید که لزوم وجود شرط اول چیست و بدون این شرط هم می‌توانستیم جلوی دسترسی نخ‌ها را برای ایجاد نمونه بگیریم!

اما جواب سوال این است که اگر بر فرض مثال، در زمانی دیگر نخ‌های دیگری بخواهند از برنامه استفاده کنند، باید باز هم قادر به ایجاد نمونه از کلاس باشند و کلاس Singleton مورد استفاده بعد از یک بار ایجاد نمونه، باز هم قادر به نمونه‌سازی‌های دیگر در زمان‌های دیگر باشد.

در ادامه برای بالا بردن امنیت کلاس Singleton خود، می‌بایست ارث‌بری از این کلاس جلوگیری کرد، زیرا با هر بار ارث بردن از این کلاس، می‌توان از آن نمونه‌های بیشتری را ایجاد کرد. بنابراین باید کلاس خود را فقط برای نمونه‌سازی معرفی کنیم که بدین منظور کلاس خود را از نوع sealed تعرف می‌کنیم.

```
public sealed class SingletonClass
```

برای تبدیل کردن کلاس SingletonClass به یک کلاس از نوع Singleton، باید قوانینی را درون کلاس خود ایجاد کنیم تا هیچ کلاس دیگری اجازه نمونه‌سازی از این کلاس را نداشته باشد. در اولین قدم باید برای کلاس خود یک constructor و یا همان سازنده ایجاد کنیم.

```
namespace SingleTonProject
{
    public class SingletonClass
    {
        private SingletonClass() {}
    }
}
```

لازم به ذکر hsj که سازنده کلاس، وقتی که شی، درون کلاس دیگر ساخته می‌شود، اجرا و فراخوانی خواهد شد.

برای ساختن شی از یک کلاس در کلاس‌های دیگر برنامه، می‌بایست سازنده کلاس مورد نظر از نوع Public باشد. اما در کلاس از نوع singleton باید سازنده‌ی خود را از نوع Private ساخت. در غیر این صورت مشاهده می‌کنیم که نمونه‌سازی از این کلاس، امکان پذیر نیست و شاهد پیغام خطا از طرف IDE خود خواهیم بود که کلاس Form ۱ قادر به ایجاد شی از SingletonClass نمی‌باشد.

```
public class SingletonClass
{
    private static SingletonClass Instance;
    private SingletonClass () {}
}
```

برای ایجاد یک نمونه از این کلاس در ابتدا یک نمونه Static از نوع خود کلاس SingletonClass ایجاد می‌کنیم و نام آن را Instance می‌گذاریم و آن را به عنوان یک دارایی خصوصی یا Private معرفی می‌کنیم.

```
private static SingletonClass Instance;
```

سپس از سازنده‌ی خود، یک تابع Static از نوع خروجی خود کلاس SingletonClass ساخته و سطح دسترسی آن را Public قرار می‌دهیم و یک نام دلخواه مانند GetInstance برای آن انتخاب می‌کنیم.

```
public class SingletonClass
{
    private static SingletonClass Instance;
    private SingletonClass() {}
    public static SingletonClass GetInstance()
    {
        return Instance;
    }
}
```

در بدنه‌ی تابع خود، مانند کد زیر باید شرطی را داشته باشیم که درون آن ساخته شدن نمونه برای کلاس SingletonClass را بررسی کند، و در صورت عدم وجود، یک نمونه از آن ساخته شود و مقدار آن را خارج از شرط برگشت می‌دهد.

```
public static SingletonClass GetInstance()
{
    if (Instance == null)
    {
        Instance = new SingletonClass ();
    }
    return Instance;
}
```



# کی از همه بهتره؟

تا چند وقت پیش که خبری از اینترنت پر سرعت نبود، تجربه بازی چند نفره ما به گیم‌نت‌ها محدود می‌شد. با دوستان و یا حتی گاهی با افرادی غریبه در گیم‌نت جمع می‌شدیم و ساعت‌ها مشغول بازی بودیم. بازی‌هایی مانند کانتر و وارکرفت، از عناوین پر طرفدار آن روزها بودند. نکته این ماجرا این است که این بازی‌ها را چند سال، هر روز در گیم‌نت انجام می‌دادیم و برایمان خسته کننده نمی‌شد. اما چه جادویی در این بازی‌ها وجود داشت؟

هدف اصلی این نبود که کدام تیم برنده می‌شود. هدف این بود چه کسی بهتر از بقیه بازی می‌کند. به لطف چیزی به اسم جدول امتیازات (Leaderboard)، افراد بر حسب عملکرد خود رتبه بندی می‌شدند. این قضیه آن قدر مهم بود که بارها و بارها هنگام بازی آن را باز می‌کردیم. اگر نفر اول بودیم، استرس تمام وجودمان را پر می‌کرد که چگونه این رتبه را حفظ کنیم و اگر نبودیم، با توجه به وضعیت و رتبه، نحوه بازی را تغییر می‌دادیم تا بتوانیم به رتبه اول برسیم.

در این مقاله سعی دارم تا ابتدا مفهوم کلی جدول امتیازات را توضیح دهم. این که یک لیدربرد چه کاربردهایی می‌تواند داشته باشد و به چه دردهای می‌خورد. بعد از آن به سراغ انواع مختلف لیدربردها می‌رویم. هر کدام از لیدربردها چه ویژگی‌ای دارند و برای کدام بازی‌ها مناسب هستند. در نهایت هم چند راهکار برای بهتر کردن لیدربرد به شما می‌کنیم.

## لیدربرد چیست؟

در یک تعریف کوتاه، لیدربرد جدولی است که بازی‌بازها را بر اساس پارامترهای مختلف، و از طریق اعداد و ارقام رتبه‌بندی می‌کند. در گذشته بیشتر لیدربردها به صورت آفلاین عمل می‌کردند. به این صورت که بازی‌باز هر بار که بازی می‌کرد، امتیازش ثبت می‌شد و می‌توانست امتیازهایی که در نوبت‌های مختلف به دست آورده است را مشاهده کند. با گذشت زمان لیدربردها پیشرفت کردند و حالا شما می‌توانید عملکرد خود را با تمام پلیمرهای دنیا مقایسه کنید.

لیدربردهای پیشرفته می‌توانند با استفاده از پارامترهای مختلف، امتیازات مختلف بازی‌باز را در بازه‌های زمانی مختلفی مثل روزانه، هفتگی و ماهانه به او نشان بدهند. این باعث می‌شود تا بازی‌باز بتواند از نحوه عملکردش در بازی، یک دید کلی داشته باشد.

کاربرد لیدربرد چیست؟ اگر بخواهیم خیلی ساده به این موضوع نگاه کنیم، لیدربردها با رتبه‌بندی کردن بازی‌بازها، حس رقابت را در آن‌ها ایجاد می‌کنند. نفر اول بیشتر بازی می‌کند تا رتبه خودش را حفظ کند. این سخت‌ترین کار خواهد بود. چون شاید هزاران نفر در حال تلاش برای رسیدن به آن رتبه باشند. دیگر بازی‌بازها هم بیشتر بازی می‌کنند تا بتوانند بهترین جایگاه را کسب کنند.

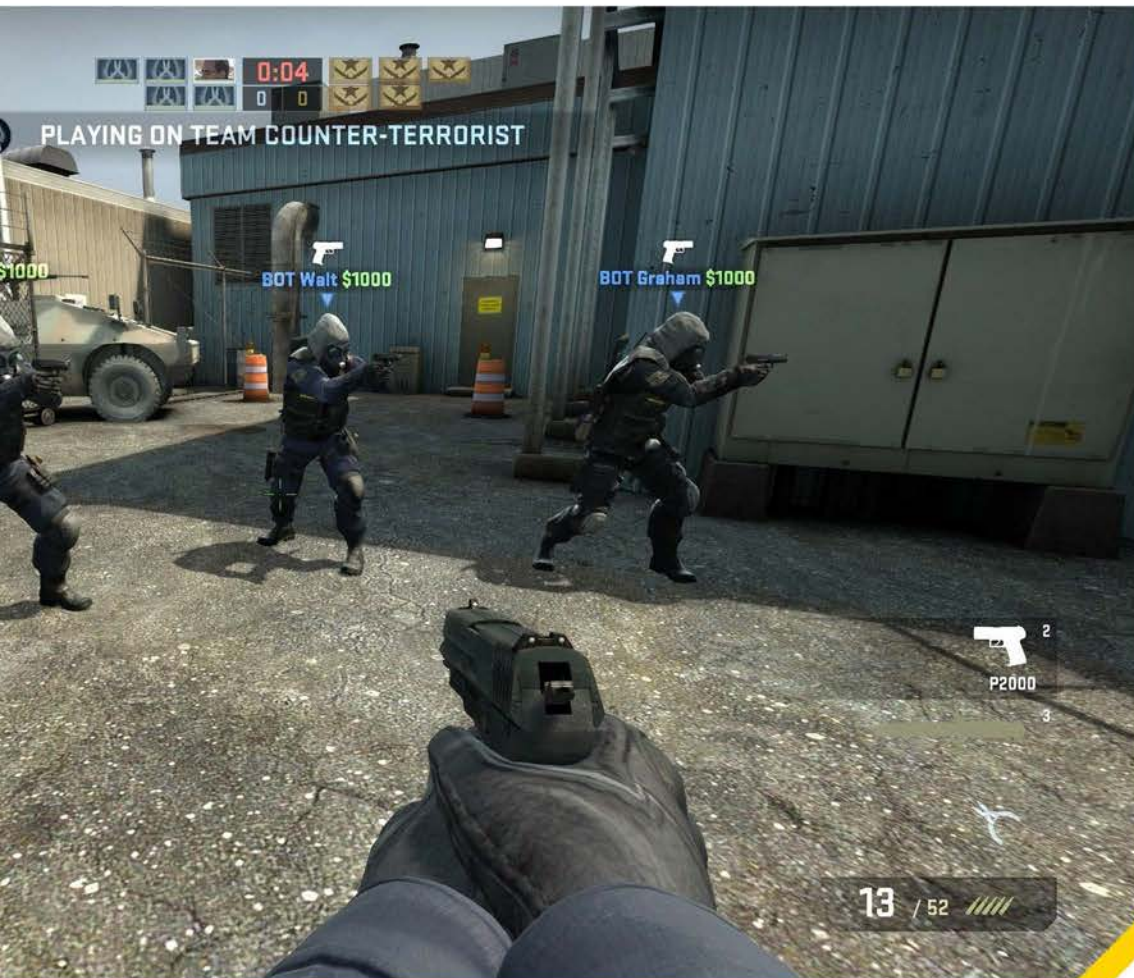
از لحاظ روانشناسی، بهترین بودن چیزی است که هر کسی آن را برای خودش می‌خواهد. این موضوع در مسائل مختلف روزمره دیده می‌شود و در بازی‌ها، می‌توان با استفاده از همین عمل کسب درآمد بیشتر استفاده کرد.

## انواع لیدربرد

لیدربردهای زیادی در بازی‌های امروزی وجود دارند. از بازی‌های کژوال آفلاین گرفته، تا بازی‌های بزرگ. هر کدام لیدربردی با طراحی متفاوت دارند. قصد دارم تا چند نوع از مهم‌ترین و متداول‌ترین لیدربردها را به شما معرفی کنیم تا در هر بازی بسته به نوع آن، لیدربردی مناسب طراحی کنید.

### ۱- لیدربرد مرکزی

در این نوع، بازی‌بازها به عنوان مرکز لیدربرد انتخاب می‌شوند. به این ترتیب که هر بازی‌باز زمانی که وارد لیدربرد می‌شود، رتبه خودش را در وسط صفحه، و رتبه چند نفر دیگر را در بالا و پایین خودش مشاهده می‌کند. این لیدربرد این فرصت را به بازی‌باز می‌دهد تا در یک نگاه بتواند رتبه خودش و نزدیک‌ترین رقبایش را ببیند. همچنین بازی‌باز می‌تواند با بالا رفتن در این



لیدربرد، رتبه نفرات اول را ببیند و امتیاز آن‌ها را مشاهده کند.

### ۲- لیدربرد جغرافیایی

در این لیدربرد، بازی‌بازها بر اساس موقعیت جغرافیایی دسته بندی می‌شوند. هر چه این کمیت محدودتر باشد، بهتر است. برای مثال اینکه بازی‌بازها بر اساس شهر دسته‌بندی شوند، بسیار بهتر است تا وقتی که بر اساس کشور دسته‌بندی می‌شوند. همانطور که گفتیم، باید سعی کنید تا دسته‌ها را محدودتر کرده، تا همیشه راه پیشرفت برای بازی‌باز وجود داشته باشد.

### ۳- لیدربرد شخصی

همیشه در همه بازی‌ها نیاز به یک لیدربرد آنلاین نیست. در بازی‌های زیادی، هنوز هم می‌توان لیدربردهایی را دید که تنها امتیازات همان بازی‌باز را به او نشان می‌دهند. اما باز هم جذابیت دارند. لیدربرد شما می‌تواند پارامترهای مختلفی را آنالیز کند و در نتیجه آمار و ارقامی به بازی‌باز بدهد، که بتواند از طریق آن بهبود عملکرد خودش را ببیند.





1st Half  
Map: Dust II  
Rounds Left: 25

1 4  
YOUR ELO RANK

CLASSIC - COMPETITIVE

AWARDS	COUNTER-TERRORISTS	MONEY	SCORE
	Bani*	3300	3:5 7
	Totachio (CS:GO Beta-Tester)	2950	2:5 5
	air from bomber	5350	1:4 4
	breaknek	800	0:0 0
	breaknek	3700	0:0 0

AWARDS	TERRORISTS	MONEY	SCORE
	stoRm*	6:0	18
	lobangl*	6:1	13
	chabstique*	3:4	9
	Zestro*	4:3	8
	-STATIC-	3:1	8

Current World Rankings

Profile Name	Rank	Kills Per Round	Deaths Per Round	Damage Per Round	MVP Total
[KITBALZ] BLAGGY_CAT	16.9%	0.8084	0.693	111,823	636
FIXL	16.9%	0.9538	0.625	148,750	123
harro	18.0%	0.9237	0.759	133,381	176
♥bryan :3	18.8%	0.9991	0.818	145,328	659
Freaknasty I	19.2%	1.0768	0.385	105,385	1
Vorier	19.4%	0.7500	0.700	111,200	4
Gus	19.6%	0.8545	0.663	126,866	1299
BoM [EssGee]	20.0%	0.8253	0.645	121,339	67
PingPang	21.1%	0.9370	0.616	131,492	112
dj joe	21.3%	0.9375	0.781	128,906	2
Dr. MPQC	21.4%	0.9130	0.391	119,913	4

RANK: 20.0%

MODE: Online Competitive

FILTER: Friends

INPUT TYPE: Keyboard + Mouse

BACK SHOW STEAM PROFILE

### طراحی یک لیدربرد بهینه

یک لیدربرد خوب در خدمت بازی است. به این شکل که به نکشند. فرض کنید یک بازی را شروع می‌کنید که صد هزار نفر قبل از شما مشغول این بازی شده‌اند. اگر بازی‌باز ببیند که رتبه آخر را دارد و اختلاف امتیاز او با سایر بازی‌بازها زیاد است، به سرعت دست از بازی می‌کشد. چه راه‌هایی برای برطرف کردن این مشکل وجود دارد؟



ساخت یک بازی خوب که تا مدتی بازی‌باز درگیرش باشد، بسیار سخت است. بازی‌بازی که در لیدربرد بازی، مقامی به دست می‌آورد و یا به سطح بالاتری از لیدربرد می‌رسد، خودش را مستحق جایزه می‌داند. این جایزه می‌تواند از منابع درون بازی باشد، می‌تواند یک آیتم خاص باشد و یا حتی می‌تواند ذکر نام او در جایی از بازی برای دیگر بازی‌بازها باشد. برای مثال می‌توانید این قابلیت را در بازی ایجاد کنید، که اسم چند نفری که در آن روز و یا هفته، بهترین عملکرد را داشته‌اند، در فهرست اصلی بازی ذکر شود تا دیگر بازی‌بازها آن‌ها را ببینند.

چیز دیگری که می‌تواند حکم جایزه را برای بازی‌باز داشته باشد، اضافه کردن نشان (Badge) به بازی است. شما می‌توانید در ابتدای بازی یک نشان به بازی‌باز بدهید. با هر سطحی که بازی‌باز از آن عبور می‌کند، یک مدال به آن اضافه می‌شود. همین نشان اگر درست طراحی شود و بتوانید به خوبی زمان‌هایی که بازی‌باز مدال دریافت می‌کند را مدیریت کنید، می‌تواند به یک عامل مهم در جذابیت بازی تبدیل شود.

در تمام دوران‌ها و در تمام‌ها و ورزش‌ها، همیشه رتبه‌بندی وجود داشته است. رتبه‌بندی باعث می‌شود که ابتدا شما درکی از توانایی‌های خود و مهمتر از آن توانایی‌های دیگران داشته باشید. رتبه‌بندی افراد می‌تواند نقاط ضعف آنها را بگوید و نقاط قوت دیگران را گوشزد کند. امروزه بازی‌های بسیاری هستند که از لیدربردهای متفاوت استفاده می‌کنند. یک لیدربرد تنها بازی‌بازها را رتبه‌بندی نمی‌کند. یک لیدربرد به تعدادی از آن‌ها شخصیت می‌دهد و به دیگر بازی‌بازها انگیزه. بازی‌های بسیاری بوده‌اند که به واسطه لیدربردها موفق و محبوب شدند. پس به لیدربرد، صرفاً به عنوان جدولی نگاه نکنید که قرار است بازی‌بازها را رتبه‌بندی کند. سعی کنید در ساده‌ترین حالت، یک لیدربرد مناسب و جذاب برای بازی خود طراحی کنید.

نام دوستان ایجاد کنید. در این دسته، بازی‌باز در مقایسه با دوستانش رتبه‌بندی می‌شود. این قابلیت باعث می‌شود که بازی‌بازها در دسته دوستان مشغول بازی شوند. ممکن است آن‌ها دسته جهانی لیدربرد را رها کنند و فقط به فکر بهتر کردن جایگاه خود در بین دوستانشان باشند. اما نکته مهم این است که آن‌ها به بازی کردن ادامه خواهند داد.

۳- امتیاز کم، پیشرفت زیاد  
یکی از کارهایی که می‌تواند کمک بسیاری در بهینه‌تر شدن لیدربرد شما بکند، این است که به بازی‌باز نشان دهید که با کسب کردن مقداری امتیاز، می‌تواند چند رتبه بالاتر برود. فرض کنید مشغول انجام یک بازی هستید و در لیدربرد رتبه نود هزار را دارید! وارد لیدربرد می‌شوید و رتبه خود را می‌بینید و دیگر امیدی برای ادامه بازی ندارید. ناگهان بازی به شما می‌گوید اگر ۱۰۰ امتیاز کسب کنی، رتبه‌ات ۸۳ هزار می‌شود! بازی‌باز تلاش می‌کند تا بتواند ۱۰۰ امتیاز را کسب کند و دوباره وارد لیدربرد می‌شود. لیدربرد دوباره پیغام می‌دهد که با کسب کردن ۳۰۰ امتیاز دیگر، رتبه شما ۷۹ هزار خواهد شد. به همین ترتیب بازی‌باز دارد با گرفتن امتیازات کم، پیشرفت‌های قابل توجهی می‌کند. اکثر بازی‌بازها نگاهی به امتیاز دیگران نمی‌کنند و ممکن است هیچگاه متوجه نشوند که شاید با گرفتن ۱ امتیاز می‌توانند پیشرفت زیادی در رتبه داشته باشند.

این یعنی امید دادن به بازی‌باز. وقتی بازی‌باز متوجه شود که با کسب مقداری امتیاز می‌تواند جهش قابل توجهی در رتبه داشته باشد، بازی را ادامه خواهد داد. این راهکار برای افرادی که تازه وارد یک بازی می‌شوند و رتبه پایینی دارند بسیار موثر خواهد بود.

### جایزه بازی‌باز فراموش نشود!

با توجه به حجم عظیم بازی‌هایی که امروزه منتشر می‌شوند،

### ۱- طراحی نردبانی

در این لیدربردها، بازی‌باز در دسته‌هایی با تعداد بازی‌باز محدود قرار می‌گیرد (برای مثال ۱۰۰ یا ۲۰۰ نفر). در صورتی که بازی‌باز بتواند بیشترین امتیاز را کسب کند، به دسته‌ای بالاتر می‌رود. با این سیستم، بازی‌باز همیشه جای پیشرفت را جلو راه خود خواهد دید. چرا که رقابت با ۱۰۰ نفر، بسیار راحت‌تر از صد هزار نفر است! بازی‌باز همیشه تا زمانی که امید به بهتر شدن داشته باشد، بازی را ادامه می‌دهد. پس باید همیشه در طراحی لیدربرد، راه پیشرفت را برای بازی‌باز، باز بگذارید. برای مثال به لیدربرد بازی Clash Of Clans نگاه کنید. صدها هزار نفر مشغول انجام این بازی هستند و هر روزه، بازی‌بازهای جدیدی وارد این بازی می‌شود. لیدربرد بازی در هر لیگ، تعدادی دسته ۱۰۰ نفری ایجاد می‌کند. با این روند، بازی‌باز بعد از پشت سر گذاشتن آن صد نفر، وارد لیگ بعدی می‌شود.

### ۲- رقابت با دوستان

رقابت با دوستان همیشه لذت‌بخش است. این که بدانید هر کدام از دوستان چه رتبه‌ای دارند و شما در مقایسه با آن‌ها چه رتبه‌ای دارید، از آن هم لذت‌بخش‌تر است. با توجه به امکاناتی که شبکه‌های مختلف مانند Google Play در اختیار شما قرار می‌دهند، می‌توانید برای هر بازی‌باز در لیدربرد، دسته‌ای جدا به



## معرفی بخش گالری

از این پس قصد داریم تا در بخش گالری مجله، آثار هنرمندانی که در زمینه بازی فعالیت دارند را نمایش دهیم. این بخش علاوه بر معرفی کار هنرمندان، بار آموزشی نیز دارد و به هنرمندان تازه کار می‌تواند کمک شایانی کند. تمامی هنرمندان علاقه‌مند، می‌توانند آثار خود را به ایمیل [info@bazinameh.org](mailto:info@bazinameh.org) ارسال کنند تا در صورت مناسب بودن در مجله قرار بگیرد.



 Pouya Teymoorian©2015

پویا تیموریان - کانسپت کاراکتر (پادشاه خون آشام) - پروژه شخصی  
تکنیک نقاشی دیجیتال - نرم افزار فتوشاپ



سعید رضانی – Druid  
طرح مفهومی از نژاد دروید





ملیحه رهروان – ممو راندا یک بازی اشاره و کلیک دوبعدی ماجراجویانه از شرکت بیت بایترز است که بخش هنری آن را ملیحه رهروان برعهده دارد. طراحی پس‌زمینه‌ها که بیش از 40 مورد است در فوتوشاپ به‌صورت نقاشی دیجیتال تکمیل شده و برای متحرک‌سازی بیش از 25 کاراکتر نیز تا جای ممکن از Adobe After Effects بهره گرفته شده است. بعضی انیمیشن‌های خاص نیز به‌صورت فریم به فریم در فوتوشاپ ساخته شده‌اند









امیر محمدرضایی - این تصویر جهت شرکت در رویداد پیکسل آرت سایت سی جی آرت (cgart.ir) تهیه شد و جایزه اول را بدست آورد و همان موقع توسط توییتر راکاستار توییت شد و در سایت راک استار قرار گرفت.

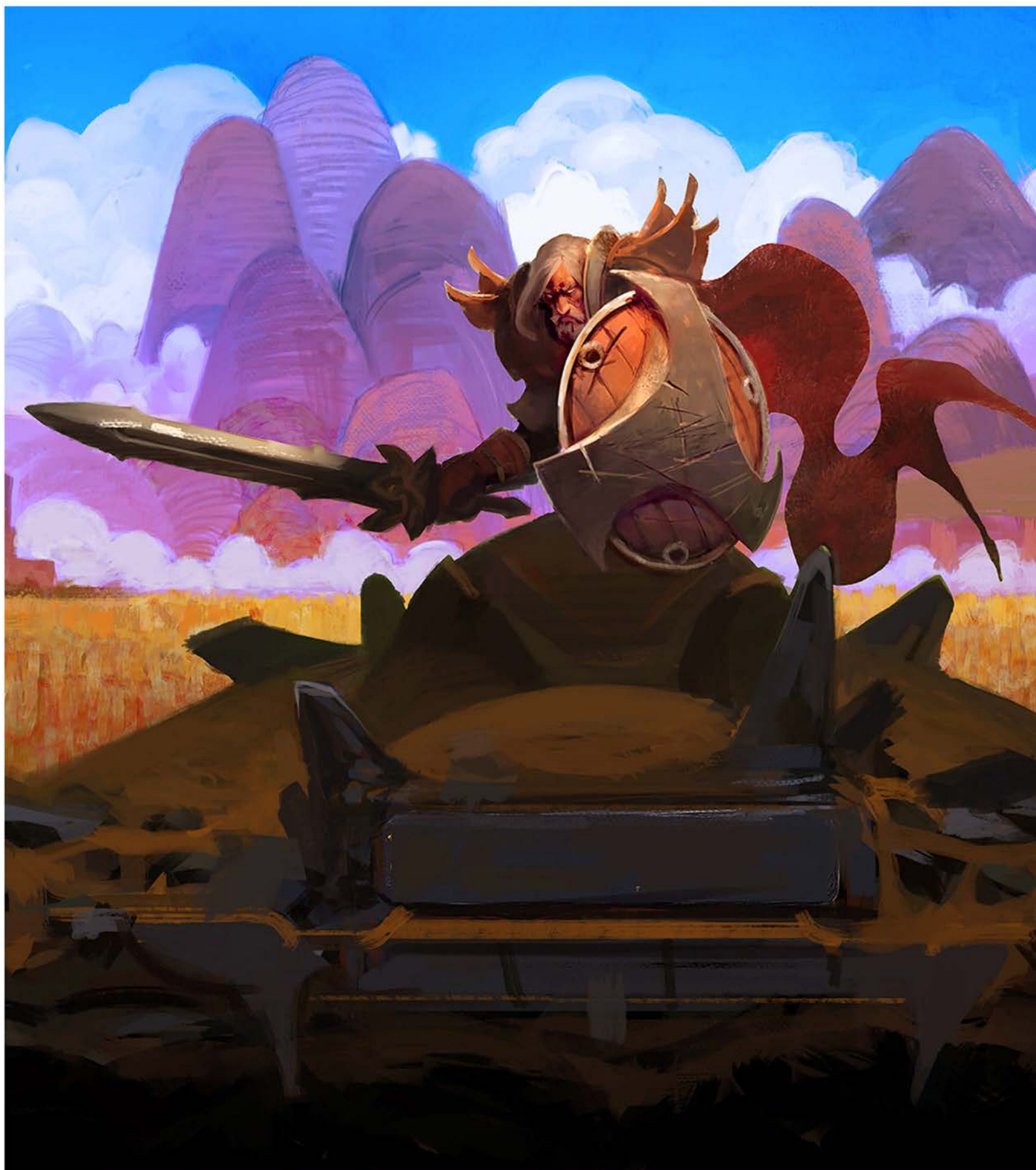


@mediangame  
AMIRMR.ARTSTATION.COM  
AMIRMR.DEVIANTART.COM



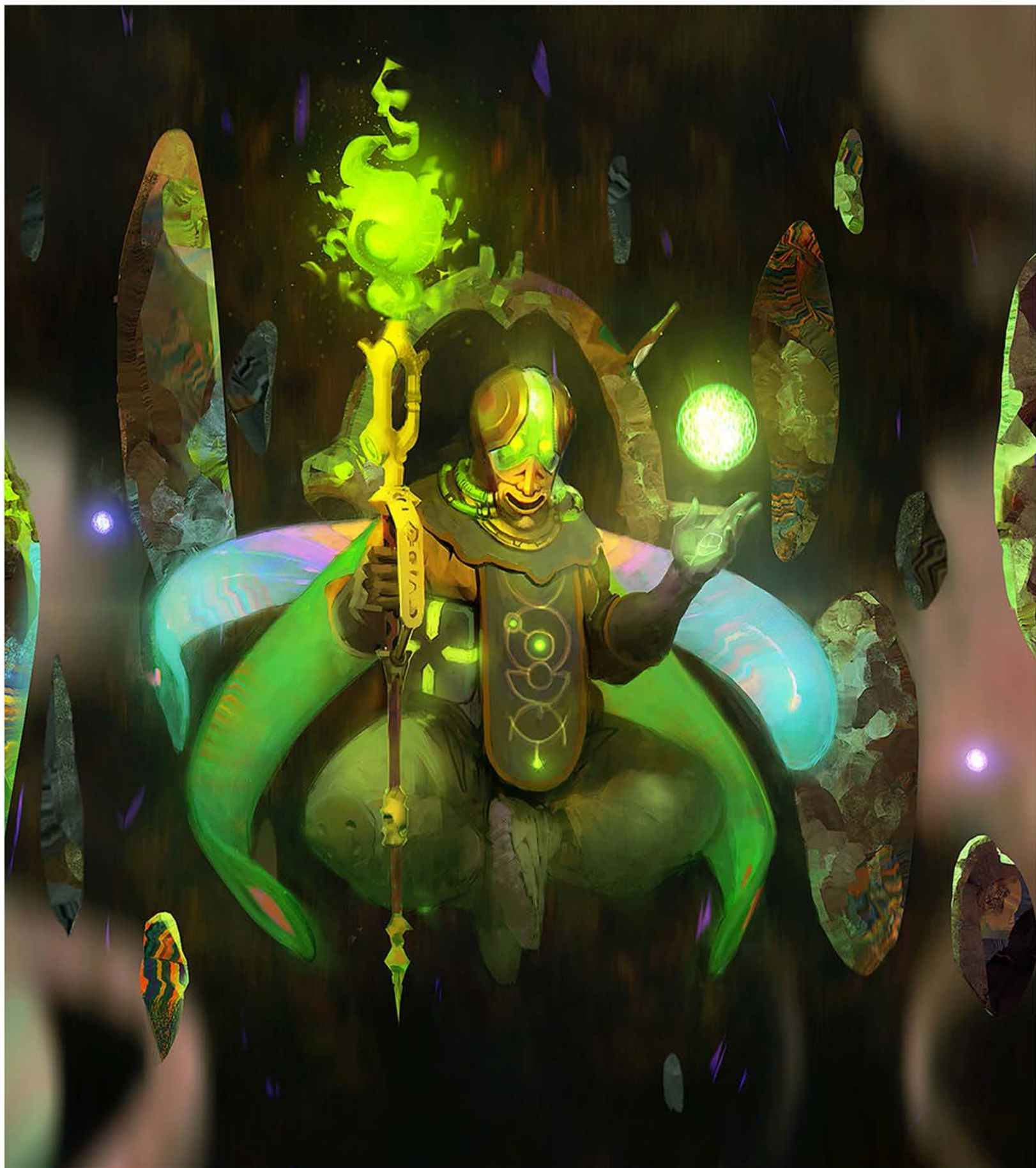






اردلان ایزدیان - تصویرسازی تبلیغاتی مربوط به بازی کارتی " آشوب: آخرین برگ" برای شرکت آرنا با استفاده از فتوشاپ







Health & Beauty Products  
Crystal

*Renuzit*









# بررسی هدست واقعیت مجازی SMVR Virtual Reality Headset

وهاب احمدوند



نمایش آنها HD باشد. در این صورت پیکسل‌های صفحه نمایش خیلی شما را اذیت نخواهد کرد.

اندازه این هدست طوری طراحی شده است که گوشی‌های موبایل با سایز های ۴.۵ اینچ تا ۵.۵ اینچ را ساپورت می‌کند. البته کمی کوچکتر از نمونه گوگل است. وزن آن نیز کم بوده و نسبت به نمونه چوبی و پلاستیکی که در ایران ساخته است خیلی بهتر است و سر و دست را اذیت نمی‌کند. جای یک بند برای قرار گرفتن روی سر نیز در این هدست خالی است که البته نمونه گوگل هم فاقد این بند است.

یک ویژگی خیلی خوب که در این هدست قرار گرفته و تولیدکنندگان کاملا در این بخش حرفه‌ای عمل کرده‌اند، وجود تگ NFC است. اگر گوشی دارای سیستم NFC باشد، به راحتی می‌توانید با نصب اپلیکیشن مخصوص آن که در سیدی همراه هدست موجود است، از این ویژگی استفاده کنید و به راحتی با قرار دادن گوشی در هدست، به صورت اتوماتیک وارد پلاگین هدست و فعال‌سازی قابلیت واقعیت مجازی آن می‌شود. اگر گوشی همراه شما ویژگی NFC را ندارد اصلا نگران نباشد. چون هدست کار خود را انجام می‌دهد. تنها برای انتخاب برخی اعمال مجبور هستید به صورت دستی آنها را انجام دهید.

این محصول در عین سادگی برای ورود به دنیای مجازی بسیار مفید و سرگرم کننده است.

برای تهیه این محصول می‌تواند به سایت به مراجعه کنید به نشانی [WWW.SMVR.ir](http://WWW.SMVR.ir) مراجعه کنید.

نمونه باز شده و آماده سر هم کردن، از هدست به همراه یک عدد سیدی نرم‌افزار مخصوص آن می‌باشد که بسته بندی خوبی دارد. این هدست نیز همانند گوگل کاردربرد، از مقوا ساخته شده که البته همانند آن خود کاربر باید آن را سر هم کند. نکته‌ای که حائز اهمیت این است که برخلاف گوگل خیلی از بخش‌هایی از مقوا که مورد نیاز نیست و باید جدا شود از قبل جدا شده و آماده سر هم کردن می‌باشد و همچنین لنزها نیز در جای خود قرار داده شده‌اند و کاملا آماده شده است.

بخش‌هایی که باید به هم متصل شود شماره گذاری شده تا کاربر به درستی آن را سر هم کند.

جنس مقوای به کار رفته در این هدست بسیار بهتر از گوگل است و از جنس گلاسه می‌باشد، که باعث می‌شود کثیفی روی آن اثری نگذارد و به راحتی قابل پاک شدن باشد. نمونه گوگل پس از چندین بار استفاده عرق روی پیشانی را جذب کرده و تغییر رنگ می‌دهد و مقداری کثیف می‌شود؛ که خوشبختانه این مشکل در SMVR حل شده است. استحکام مقوای به کار رفته در آن باز هم از نمونه گوگل بهتر است و چند لایه است. پس می‌توان انتظار داشت که به راحتی نشکند و حالت خود را از دست ندهد.

لنز به کار رفته در این عینک واقعیت مجازی، کیفیت خوبی دارد و تقریباً همان کیفیت خود گوگل کاردربرد را ارائه می‌دهد. البته کیفیت اصلی تصویر بستگی به مدل گوشی و کیفیت صفحه نمایش آن دارد که پیشنهاد می‌شود از گوشی‌هایی استفاده کنید که صفحه

همانطور که می‌دانید گوگل در تیر ماه سال گذشته از یک محصول در دنیای دیجیتال پرده برداری کرد و آن Google CardBoard بود، که همان هدست واقعیت مجازی کارتنی گوگل است. گوگل ارزان‌ترین و به صرفه ترین هدست واقعیت مجازی را معرفی کرد که با قرار دادن نقشه آن در سایت خود به هر کاربری اجازه می‌دهد تا خودش نیز بتواند آن را تهیه کند که البته نیازمند لنزها نیز می‌باشد.

در واقع این هدست واقعیت مجازی برخلاف آکیولوس Oculus صفحه نمایش ندارد و از صفحه نمایش گوشی همراه بهره می‌برد. قابلیت تشخیص حرکت و چرخش سر نیز توسط حسگر ژيروسکوپ محاسبه می‌گردد. گوگل با قرار دادن SDK مورد نیاز برای توسعه دهندگان اپلیکیشن موبایل، این امکان را فراهم کرد تا همه بر راحتی بتوانند اپلیکیشن‌های واقعیت مجازی بسازند.

پس از معرفی Google CardBoard شرکت‌های دیگری هم نمونه‌های خودشان را ارائه دادند، همانند سامسونگ Gear VR و ال جی.

البته ایرانی‌ها نیز دست به کار شدند و نمونه‌هایی از هدست‌های واقعیت مجازی را همانند نمونه گوگل، اما از جنس چوب و یا پلاستیکی آن را ساختند. در این مقاله می‌خواهیم یکی از این هدست‌های واقعیت مجازی ایرانی که بسیار شبیه به نمونه گوگل است را بررسی کنیم. نام این هدست SMVR است. حالا از اسم این هدست که بگذریم برویم برای بررسی دقیق تر آن. اول از همه از پکیج آن شروع می‌کنیم که این پکیج شامل یک





متاسفانه هدست گوگل به سرعت کثیف شده و جای لکه ها هم باقی می ماند



مقایسه هدست واقعیت مجازی گوگل و SMVR



پشتیبانی از سیستم NFC





## سبک شناسی

ماجراجایی  
(قسمت دوم)

ماجراجایی متنی می‌توانند تمام عناصر سبک ماجراجایی را در خود داشته باشند. در این بازی‌ها، داستان و اتفاقات به شکل متن برای مخاطب به نمایش در می‌آید و بازی‌باز باید با تایپ کردن دستورها (مانند «برو به راست») در بازی پیش‌روی کند. از بازی‌های محبوب این سبک می‌توان به مجموعه‌ی «زورک» (Zork) شرکت «اینفوکام» (Infocom) اشاره کرد. با پایان کار شرکت اینفوگام در سال ۱۹۸۹، بازی‌های ماجراجایی متنی هم به پایان راه خود رسیدند. اما شاید بتوان بازی موبایل «لایف‌لاین» (Lifeline) را نوع جدیدی از این زیرسبک دانست.

## ■ ماجراجایی گرافیکی

بدون شک مخاطبان جدید، بازی‌های ماجراجایی متنی را به یاد نمی‌آورند و احتمالاً علاقه‌ی چندانی هم به تجربه کردن آن‌ها ندارند. شناخته‌شده‌ترین و محبوب‌ترین زیرسبک ماجراجایی را می‌توان زیرسبک ماجراجایی گرافیکی دانست، به طوری که شاید حتی بتوان گفت تعریفی که بسیاری از مخاطبان از سبک ماجراجایی در ذهن خود دارند در حقیقت تعریف زیرسبک ماجراجایی گرافیکی است. شاید پرفراز و نشیب‌ترین زیرسبک ماجراجایی هم همین زیرسبک ماجراجایی گرافیکی باشد، زیرسبکی که خیلی زود محبوب شد و به اوج رسید و خیلی زود هم به باد فراموشی سپرده شد. بازی‌های ماجراجایی گرافیکی تنوع بسیار زیادی دارند اما به طور کلی می‌توان گفت که عناصر تکرارشونده‌ی سبک ماجراجایی در این زیرسبک در تعادلی نسبی قرار دارند. دلیل محبوبیت این زیرسبک هم احتمالاً همین است چون طرفداران معماهای مغزآب

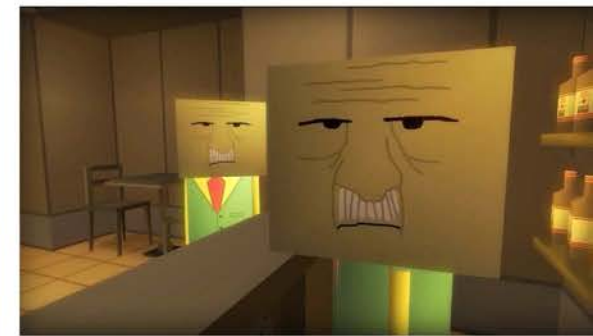
در قسمت پیشین، سبک ماجراجایی را معرفی کرده و عناصر تکرارشونده‌ی آن را برشمردیم. گشت‌وگذار، کوله‌پشتی، معما، گفت‌وگو و داستان پنج عنصری هستند که در بیش‌تر بازی‌های ماجراجایی وجود دارند. البته تمام این عناصر در تمام بازی‌های ماجراجایی به کار گرفته نشده و بعضی از این عناصر در بعضی از بازی‌های ماجراجایی پررنگ‌تر هستند. این مساله ما را به موضوع این قسمت از سبک‌شناسی می‌رساند: زیرسبک‌های سبک ماجراجایی. وزن دادن به عناصر این سبک موجب به وجود آمدن زیرسبک‌های مختلفی می‌شود که در ادامه معرفی خواهیم کرد.



ارکین زاهدی

## ■ ماجراجایی متنی

بازی «ماجرا» (Adventure) را می‌توان پدر سبک ماجراجایی دانست. این بازی به مخاطب اجازه می‌داد تا در یک غار بزرگ و مرموز به گشت‌وگذار و ماجراجویی بپردازد. به دنبال عرضه‌ی ماجرا در سال ۱۹۷۶، برنامه‌نویسان بسیاری دست به تقلید از آن زده و به این ترتیب سبک ماجراجایی پا به عرصه‌ی وجود گذاشت. ماجرا و بازی‌های برگرفته از آن را می‌توان در زیرسبک «ماجراجایی متنی» (text adventure) طبقه‌بندی کرد. بازی‌های



با بازی «هزارتو» (Labyrinth) قدم در وادی رقابت گذاشت. هزارتو یک بازی ماجراجایی گرافیکی بود که مانند تمام بازی‌های ماجراجایی منتشرشده تا آن زمان، از دستورهای تایپ‌شده‌ی بازی باز به عنوان ورودی استفاده می‌کرد. اما یک سال بعد، بازی «عمارت دیوانه» (Maniac Mansion) شمایل سبک ماجراجایی را بار دیگر تغییر داد. عمارت دیوانه اولین بازی ماجراجایی «ران گیلبرت» (Ron Gilbert) بزرگ و اولین بازی ساخته‌شده با موتور پایهی افسانه‌ای «اسکام» (SCUMM) لوکاس آرتز بود. در این بازی، برای اولین بار تایپ کردن دستورها به کلی حذف شده بود و بازی‌باز می‌توانست از بین دستورات ممکن، یکی را انتخاب کند. به این ترتیب، زیرسبک «ماجراجایی اشاره‌وکلک» (point-and-click adventure) به دنیا آمد. در طی ده سال، موتور اسکام به همراه لوکاس آرتز روزه‌روز پیشرفت کرد و

را هم در بازی‌شان قرار دادند. شاید آن‌ها هیچ‌گاه فکرش را هم نمی‌کردند که اضافه کردن همین چند تصویر ساده بتواند تا این حد تاثیرگذار باشد. خانه‌ی رمز و راز تبدیل به یک بازی موفقیت برای سیرا شد و به این ترتیب اولین بازی ماجراجایی گرافیکی تاریخ پا به عرصه‌ی وجود گذاشت. در ادامه، سیرا با معرفی دو مجموعه‌ی تاثیرگذار تاریخ بازی‌های رایانه‌ای، یعنی «جستجوی پادشاه» (King's Quest) و «گابریل نایت» (Gabriel Knight)، روند روبه رشد خود را ادامه داد. این شرکت به همراه «لوکاس آرتز» (LucasArts)، سبک ماجراجایی را به بالاترین درایج موفقیت رساندند.

## ■ لوکاس آرتز و ماجراجایی اشاره‌وکلک

شش سال پس از وارد شدن سیرا به سبک ماجراجایی، لوکاس آرتز

کن، داستان‌های جذاب و دیالوگ‌های ناب را به یک میزان راضی نگاه می‌دارد. بیابید با هم نگاهی مختصر به تاریخچه‌ی این زیرسبک محبوب و پرفرازونشیب بیندازیم.

## ■ سیرا و تولد ماجراجایی گرافیکی

بنیان‌گذاران شرکت «سیرا» (Sierra Entertainment)، پس از تجربه‌ی بازی ماجرا، تصمیم گرفتند دست‌به‌کار شده و یک بازی در آن سبک بسازند. به این ترتیب، بازی «خانه‌ی رمز و راز» (Mystery House) در سال ۱۹۸۰ راهی بازار شد. داستان و اتفاقات این بازی، مانند ماجرا، از طریق متن روایت شده و بازی‌باز می‌بایست با تایپ کردن دستورها در بازی پیش‌رفت اما آن‌ها پا را فراتر از این گذاشته و چند تصویر چندپیکسلی ساده





های دیگر هم دست‌به‌کار شده و بازی‌هایی مانند «زندگی عجیب است» (Life is Strange) و Dr۴ هم در این سبک منتشر شدند.

### پازل ماجرابی

پازل‌ها یا همان معماها یکی از اجزای اصلی بازی‌های ماجرابی هستند. اما اگر تاکید یک بازی ماجرابی روی معماهایش باشد، آن‌گاه با یک بازی «پازل ماجرابی» (puzzle adventure) طرف خواهیم بود. تفاوت بازی‌های پازل ماجرابی با بازی‌های پازل در داستان آن‌ها است. بازی‌های پازل خالی از داستان درست و درمان هستند اما ماجرابی از داستان و تمام عناصر دیگر سبک ماجرابی به طور کامل بهره برده اما در نهایت، معیار سنجش این زیرسبک معماها هستند. این زیرسبک هم مانند دیگر زیرسبک‌های ماجرابی طرفداران خاص خود را دارد. تاثیرگذارترین بازی این زیرسبک «میست» (Myst) بود که چند سال در صدر پرفروش‌ترین بازی‌های رایانه‌های شخصی قرار داشت. از دیگر بازی‌های محبوب این زیرسبک می‌توان به مجموعه‌ی دوست داشتنی «پروفیسور لیتون» (Professor Layton) بر روی کنسول‌های دستی نیتندو و بازی‌های ماجرابی «دراکولا» اشاره کرد. دو تا از خاص‌ترین بازی‌های ساخته‌شده در تاریخ، یعنی بازی‌های نورهود و «ماشیناریوم» (Machinarium)، را هم می‌توان در همین زیرسبک طبقه بندی کرد.

### بازی‌های اکتشافی

شاید خاص‌ترین و نامتعارف‌ترین زیرسبک سبک ماجرابی، «بازی‌های اکتشافی» (exploration games) باشند. همان‌طور که از نام این زیرسبک مشخص است، تاکید این بازی‌ها بر گشت‌وگذار در محیط و کشف رمز و رازهای نهفته در آن است. این زیرسبک را «شبیه‌سازی راه رفتن» (walking simulator) هم می‌خوانند، چون بازی‌ها باید در این بازی‌ها به این سمت و آن سمت رفته و با پیدا کردن تکه‌ها و قرار دادن آن‌ها کنار یکدیگر، به درک درستی از داستان برسند. کوله‌پشتی عموماً معنای چندانی در این بازی‌ها ندارد و از آن‌جا که عموماً شخصیت‌های دیگری به غیر از شخصیت‌های اصلی در این بازی‌ها وجود ندارند، گفت‌وگوهای زیادی را هم نخواهیم شنید. تاکید این زیرسبک، همان‌طور که گفته شد، بر داستان‌پردازی محیطی و گشت‌وگذار در محیط است. ساختن یک بازی در این زیرسبک کار ساده‌ای نیست اما در چند سال اخیر شاهد ساخت بازی‌هایی خاص در این زیرسبک و افزایش محبوبیت این‌گونه بازی‌ها بوده‌ایم. از شناخته‌شده‌ترین این بازی‌ها می‌توان به «استر عزیز» (Dear Esther)، «ناپدید شدن اتان کارتر» (The Vanishing of Ethan Carter)، «مسیر» (The Path)، «داستان استنلی» (The Stanley Parable) و «سی پله‌ی عشق» (Flights of Loving) اشاره کرد.

در قسمت آینده، تعدادی از ماندگارترین و تاثیرگذارترین عناوین این سبک را معرفی کرده و چند نکته هم برای بازی‌سازهایی که قصد ساخت یک بازی ماجرابی را دارند خواهیم داشت. با ما همراه باشید.

ادامه دارد...



ماجرایی توانستند از طریق کیک‌استارتر، دوباره مهمان رایانه‌ها و کنسول‌های طرفداران شوند. از جمله این عناوین می‌توان به قسمت‌های جدید مجموعه‌های دوست‌داشتنی «شمشیر شکسته» (Broken Sword) و «طولانی‌ترین سفر» (The Longest Journey)، دنباله‌ی معنوی بازی به‌یادماندنی «نورهود» (The Neverhood) و بازسازی بازی «گابریل نایت» اشاره کرد. بازگشت شرکت سیرا در سال ۲۰۱۴ با قسمتی جدید از مجموعه‌ی جست‌وجوی پادشاه هم باعث شد طرفداران ماجرابی دیگر در پوست خودشان نگنجدند. آن‌طور که معلوم است سبک ماجرابی جان تازه‌ای گرفته.

### رمان تصویری

اگر بازی‌سازها را به دو گروه غربی و ژاپنی تقسیم کنیم، می‌توان گفت که زیرسبک «رمان تصویری» (visual novel) تعریف ژاپنی‌ها از سبک ماجرابی است. همان‌طور که از نام این زیرسبک بر می‌آید، رمان‌های تصویری بیش‌تر از آن‌که بازی باشند، رمان هستند. تاکید این زیرسبک بر روی داستان و گفت‌وگوهای بین شخصیت‌ها است. خبری از کوله‌پشتی و معماهای مغزآب‌کن و ساعت‌ها گشتن به دنبال یک آیتم نیست. بازی‌ها باید با شخصیت‌های مختلف صحبت کرده و با انتخاب‌هایش، روند داستان را به میل خود تغییر دهد. سبک گرافیکی این بازی‌ها هم مانند انیمه‌های ژاپنی است. شاید شناخته‌شده‌ترین بازی در این زیرسبک مجموعه‌ی «فینیکس رایت» (Phoenix Wright) باشد. از جمله بازی‌های محبوب دیگر در این سبک می‌توان «۹۹۹: ساعت، ۹ نفر، ۹ در» (999 Hours, 9 Persons, 9 Doors)، «گوست تریک» (Ghost Trick) و «هتل داسک» (Hotel Dusk) را نام برد. این زیرسبک در ژاپن بی‌نهایت محبوب است، اما رمان‌های تصویری، علی‌رغم جذاب بودن، در غرب چندان موفق ظاهر نشده‌اند.

### فیلم و رمان تعاملی

زیرسبک «فیلم یا رمان تعاملی» (برای راحتی کار، از این به بعد تنها به آن رمان تعاملی خواهیم گفت) را می‌توان نسخه‌ی غربی سبک رمان تصویری دانست. در بازی‌های رمان تعاملی هم، مانند رمان‌های تصویری، داستان حرف اول و آخر را می‌زند. اما رمان‌های تعاملی غربی تفاوت‌هایی با رمان‌های تصویری ژاپنی دارند. برای مثال، گیم‌پلی رمان‌های تعاملی کمی متنوع‌تر است. برای درک بهتر موضوع، بهتر است یک مثال بزنیم. بازی «مردی متحرک» (The Walking Dead) تل‌تیل نمونه‌ی بارز یک رمان تعاملی است. شاید بتوان تمام عناصر سبک ماجرابی، یعنی کوله‌پشتی، معما، گشت‌وگذار، گفت‌وگو و داستان، را در آن مشاهده کرد. اما در حقیقت شاهد این هستیم که کوله‌پشتی، معما و گشت‌وگذار، علی‌رغم حضور در بازی، به محدودترین شکل ممکن در آمده‌اند تا داستان و شخصیت‌پردازی هرچه بیش‌تر خودنمایی کنند. صحنه‌های دکمه‌زنی و کارگردانی‌شده هم از دیگر عناصر مورد استفاده در این زیرسبک هستند. علاوه بر بازی‌های جدید تل‌تیل، بیش‌تر ساخته‌های «دیوید کیچ» (David Cage)، این بازی‌ساز مولف فرانسوی، را هم می‌توان در این زیرسبک طبقه‌بندی کرد. پس از موفقیت مردی متحرک، شرکت

توانست قلب تپنده‌ی دوازده بازی این استودیوی تاریخ‌ساز باشد. لوکاس آرتز در این سال‌ها مجموعه‌ای از بهترین بازی‌های ماجرابی تاریخ را راهی بازار کرد تا بتواند در کنار سیرا دوران طلایی بازی‌های ماجرابی را رقم بزند. از جمله‌های بازی‌های تاثیرگذار لوکاس آرتز و اسکام در این دوران می‌توان به مجموعه‌ی «جزیره میمون» و «ایندیانا جونز» و عنوان‌های «روز تتکل» (Day of the Tentacle)، «سام و مکس به جاده می‌زنند» (Sam & Max Hit the Road) و «تخت‌گاز» (Full Throttle) اشاره کرد.

### افول بازی‌های ماجرابی

«نفرین جزیره میمون» (The Curse of the Monkey Island)، که در سال ۱۹۹۷ منتشر شد، آخرین بازی ساخته‌شده با موتور اسکام بود. پس از یک دهه، لوکاس آرتز یک موتور پایه‌ی دیگر به نام «گرایم» (GrimE) را جایگزین اسکام افسانه‌ای کرد و اولین بازی ساخته‌شده با گرایم در سال ۱۹۹۸ عرضه شد. این بازی نیازی به توضیحات اضافی ندارد، عنوانی که به زعم بسیاری، بهترین بازی ماجرابی تاریخ است و جایی همیشگی در بیش‌تر فهرست‌های بهترین بازی‌های رایانه‌ای تاریخ دارد: «گرایم فندنگو» (Grim Fandango). گرایم فندنگو محدودیت‌های فنی آن زمان را درنوردید و از هر نظر یک بازی کامل بود. اما در کمال تعجب، این بازی تبدیل به یک شکست تجاری برای لوکاس آرتز شد. دو سال بعد، در سال ۲۰۰۰، دومین و آخرین بازی ساخته‌شده با گرایم و آخرین بازی ماجرابی لوکاس آرتز منتشر شد و یک سال قبل، یعنی در سال ۱۹۹۹، هم شرکت سیرا تعطیل شده بود. به این ترتیب، روزهای طلایی سبک ماجرابی پایان یافتند.

### بازگشت مجموعه‌های قدیمی

اعضای سابق لوکاس آرتز دو استودیوی جدید را بنیان نهادند، استودیوهایی که توانستند بسیار تاثیرگذار باشند. تعدادی از آن‌ها «تل‌تیل» (Telltale Games) را بنیان‌گذاری کردند، استودیویی که امروزه پرچمدار سبک ماجرابی است. در سوی دیگر، «تیم شیفر» (Tim Schafer) بزرگ، به همراه عده‌ی دیگری از اعضای سابق لوکاس آرتز، استودیوی «دابل‌فاین» (Double Fine Productions) را پایه‌ریزی کرد. البته بازی‌های ساخت شیفر دیگر در سبک ماجرابی نبودند، چون پیدا کردن ناشر برای بازی‌های ماجرابی، به عقیده‌ی شیفر، غیرممکن بود. اما شیفر در سال ۲۰۱۲ دست به کار جالبی زد. او تصمیم گرفت که بار دیگر به سراغ سبکی که در آن استاد است برود. اما از آن‌جا که معتقد بود ناشران از این پروژه استقبال نمی‌کنند، شیفر برای تامین بودجه‌ی ساخت آن، به سراغ خود هوادارن و بستر «کیک‌استارتر» رفت. پروژه‌ی دابل‌فاین فراتر از انتظارات ظاهر شد و مبلغی بسیار بیش‌تر از آن‌چه در نظر گرفته شده بود جمع‌آوری شد. «عصر شکسته» (Broken Age) توانست نظر مثبت منتقدان و بازی‌بازان را به خود جلب کند. اما تاثیر این بازی بسیار فراتر از این‌ها بود. موفقیت شیفر در کیک‌استارتر باعث شد آتش زیر خاکستر سبک ماجرابی دوباره گر بگیرد. از سال ۲۰۱۲ تا کنون، چند مجموعه‌ی محبوب طرفداران





## مرد افسانه‌ای

نمود که در پس آن اندیشه و تفکر، تنفر از جنگ و کشتار و بمب اتم وجود داشت.

داستان‌های او اغلب ۴۰۰ صفحه‌ای بودند و او سعی داشت آنها را در مجلات ژاپن به چاپ برساند. اما مجلات به دلیل محتوای آنها و زیاد بودن صفحاتشان از چاپ آن سر باز می‌زدند. رفته رفته در دوران تحصیل به بازی‌های ویدئویی علاقه‌مند شد و یکی از آن بازی‌های که این شوق را در او ایجاد کرد "ماریو" بود.

کوچیمایا در سال آخر کالج تصمیم گرفت وارد صنعت بازی‌سازی شود و وقتی با اطرافیانش در این مورد صحبت می‌کرد همه متعجب می‌شدند. به دلیل اینکه هیدنو دیوانه‌وار عاشق فیلم سازی بود. وی در سال ۱۹۸۶ در سن ۲۳ سالگی به عنوان یک

مدرسه همیشه در خانه به تماشای تلویزیون مشغول می‌شد. حتی با گذشت سالها، وقتی به تنهایی به مسافرت می‌رود، به محض ورودش به اتاق هتل تلویزیون را روشن می‌کند تا با احساس تنهایی که او را فرا می‌گیرد مقابله کند.

در دوران جوانی علاقه به بازیگری و فیلم‌سازی او را به سمت ساختن فیلم‌هایی کوتاه با دوستانش انداخت. اما زمانی که تصمیم گرفت فیلم‌سازی را به طور جدی دنبال کند، شرایط مالی بد خانواده به هیدنو این اجازه را نداد. عموی هنرمند او که در حرفه بازیگری مشغول بود، از وضعیت مالی بدی رنج می‌برد مزید بر علت شد. هیدنو در کالج رشته اقتصاد را دنبال کرد، اما علاقه اش به سینما اندکی کم نشد و شروع به نوشتن داستان‌هایی

هیدونو کوچیمایا در نظر بسیاری از بازی سازان و کاربران، یک نویسنده و کارگردان بزرگ بازی های ویدئویی است. بسیاری از طرفداران ایشان را بهترین طراح بازی‌های ویدئویی و خالق یک سبک جدید در دنیای بازی سازی می‌دانند. مردی که در ۲۴ اگوست ۱۹۶۳ در توکیو ژاپن چشم به جهان گشود و وقتی ۳ ساله بود خانواده‌اش به غرب، ژاپن در شهر کوچکی به نام شیراساکی و سپس به شهر کاوانیشی، واقع در استان هیوگو منطقه کانسای نقل مکان کردند. هیدنو در دوران نوجوانی خود متحمل مشکلات بسیاری شد و متاسفانه در ۱۳ سالگی پدرش را از دست داد. برنامه‌های تلویزیونی، فیلم و انیمه‌ها از همان دوران کودکی دوست همیشگی او بودند. به طوری که بعد از



علیرضا تارینگو





سال ۲۰۱۴ منتشر کرد. روندبازی این عنوان بسیار کوتاه بود تا عطش طرفداران برای نسخه بعدی، که به عقیده کوچیما بزرگترین نسخه این سری است را افزایش دهد.

در نهایت سال ۲۰۱۵ به سالی پر حادثه برای کوچیما و کمپانی کونامی تبدیل شد. کمپانی‌ای که ماه‌ها اخبارش، تیتراژ بسیاری از خبرگزاری‌ها قرار داشت. اخباری حاکی از جدایی هییدنو کوچیما افسانه‌ای از این کمپانی. برخی از این اخبار حاکی از وضعیت مالی و سیاست‌های جدید مدیران کونامی بود. کوچیما با توجه به مشکلات فراوانی که کونامی برای او و تیمش به وجود آورده بود، تمام نیروی خود را برای به اتمام رساندن Metal Gear Solid ۵: The Phantom Pain متمرکز کرد. کونامی پروژه Silent Hills PT را که کوچیما، دومی از آن را برای مخاطبان معرفی کرده بود، متوقف و اسم کوچیما پروداکشن را از روی لوگوی بازی برداشت.

همانطور که گفته شد این اختلافات و تغییر سیاست‌های اعمال شده توسط کونامی، هیچ کدام باعث نشد کوچیما از کار دست بکشد. احساس مسئولیت او در مقابل مخاطبان و طرفداران، و متعهد بودن او نسبت به ساخت Metal Gear Solid ۵ باعث شد به گفته خودش آخرین MGS را در تاریخ ۱ سپتامبر ۲۰۱۵ به نام Metal Gear Solid ۵: The Phantom Pain، برای کنسول های PS۴، PS۳ و Xbox One، Xbox ۳۶۰، و دو هفته بعد برای MICROSOFT WINDOWS ارائه کند.

این یازدهمین بخش در مجموعه بازی‌های ویدئویی MG و اولین بازی در این سری به حساب می‌آید که بر مبنای (Open World) دنیای باز ساخته شده است. روی داده‌های این قسمت بلافاصله بعد از نسخه Ground Zeroes: Metal Gear Solid ۵ اتفاق می‌افتد. داستان در سال ۱۹۸۴، و به دنبال رهبر مزدوران «ونوم استیک» روایت می‌شود.

این عنوان بار دیگر به شدت مورد تحسین منتقدین قرار گرفت. نسخه PS۴ این بازی با میانگین امتیاز ۹۲.۸٪ و ۹۳٪ از ۱۰۰ به ترتیب در وبگاه‌های Gamerankings و Metacritic قرار دارد. وبگاه IGN امتیاز کامل ۱۰ را به این بازی تقدیم کرد و از چگونگی همکاری عملکرد مکانیک روند بازی و ماهیت طبیعی مأموریت‌های بی‌انتها تعریف و تمجید نمود که به بازیکنان این امکان را می‌دهد، تا تجربیات بیادماندنی خود را بدون انحراف از مسیرهای مورد نظر در مأموریت‌ها خلق کنند.

وبگاه Gamespot نیز به این بازی امتیاز کامل ۱۰ را داد و روند بازی و توسعه با مفهوم شخصیت‌ها را مورد تقدیر قرار داد. زجر فانتوم به عنوان بیست‌وسومین بازی و همچنین سومین نسخه از سری متال‌گیر سالیید به شمار می‌رود که تا کنون امتیاز کامل ۴۰/۴۰ را از مجله محبوب ژاپنی فامیتسو دریافت کرده است. اخبار اخیر بدست آمده شایعاتی از مذاکراتی بین هییدنو کوچیما و کمپانی سونی به گوش می‌رسد. آیا کمپانی بعدی که کوچیما با آن همکاری خواهد داشت سونی است؟

با آرزوی سلامت و موفقیت هر چه بیشتر این مرد بزرگ و افسانه‌ای

بازی بعدی Policenauts نام داشت که در سال ۱۹۹۴ که برای NEC PC منتشر شد. یک بازی علمی تخیلی و همانند Lost World نامش از دو کلمه Police و Astronauts به معنای فضانورد تشکیل شده بود. داستان در مورد یک پلیس فضایی به نام Jonathan Ingram بود که پس از ۲۵ سال دوری، بار دیگر به زمین برگشته و به عنوان یک کارآگاه خصوصی مشغول به کار می‌شود.

می‌توان به جرات گفت که نقطه اوج کارهای کوچیما و جهانی شدن شهرت وی، به سال ۱۹۹۸ هم زمان با ورود کنسول‌های نسل جدید به بازار همراه بود. با ارائه عنوان تازه‌ای از Metal Gear به نام Metal Gear Solid که توانست تمامی ایده‌های ذهنی و درونی خود را در آن به نمایش بگذارد. سینماتیک‌های طولانی، حالت سینمایی بودن بازی و داستانی پرمعنا و پر عمق، شخصیت پردازی بی عیب و نقص، و در نهایت روندبازی مثال زدنی، MGS را تبدیل به یک بازی فوق‌العاده و جذاب کرد. این بازی هم برای کنسول PS منتشر شد.

در سال ۲۰۰۱ او عنوان جدید را به نام Zone of the Enders برای کنسول های PS۲ ارائه داد. این بازی بر خلاف آثار قبلی کوچیما هیچ ارتباطی با جنگ و مسائل پس از آن نداشت. داستان بازی در مورد ربات‌های ۱۸ متری ژاپنی یعنی Gundam ها بود که توانست محبوبیت بسیار بالایی در ژاپن و در دیگر کشورها به دست بیاورد. در اواخر همان سال سری دوم MGS را به نام Metal Gear Solid ۲: Sons of Liberty (فرزندان آزادی) برای کنسول‌های PS۲ منتشر کرد و با فروشی بی سابقه روبرو شد و موفقیت کنسول PS۲ را تضمین کرد. روند بازی و روایت داستان به شدت از سوی منتقدان مورد تحسین قرار گرفت و پر بود از مسائل تفکربرانگیز مثل دموکراسی آزادی خواهی، سانسور خیانت و ... داستان این بازی به قدری پر معنا و فلسفی بود که باعث شد کوچیما بین ۱۰ کارگردان برتر دنیا، در سال ۲۰۰۲ شناخته شود. پس از موفقیت های بدست آمده، کوچیما عنوان Metal Gear Solid ۳: Snake Eater به مخاطبان ارائه داد که برگ برنده دیگری بود برای او و تیمش. داستان این بازی حول محور شخصیت Big Boss بود.

پس از آن کوچیما اعلام کرد که دیگر MGS به پایان رسیده و او دیگر هیچ وقت MGS نخواهد ساخت. اما در سال ۲۰۰۸ او و تیمش کوچیما پروداکشن، نسخه چهارم MGS را به نام Metal Gear Solid ۴: The Guns of the Patriots برای PS۳ منتشر کردند. این بازی هم همانند عناوین قبلی مورد ستایش منتقدان و مردم قرار گرفت. به طوری که سایت بسیار سختگیر گیم اسپات امتیاز ۱۰ از ۱۰ را به این بازی داد. دیگر کسی انتظار MGS دیگری را نداشت. پایانی عجیب و متفاوت، تقریباً احتمال عرضه عنوان دیگری از این مجموعه را از بین می‌برد. همگان فکر می کردند که هییدنو قطعاً مجموعه MGS را در همین قسمت و در اوج به پایان می‌رساند. ولی عرضه MGS Peace Walker در سال ۲۰۱۰ تمامی این فرضیه‌ها را از بین برد. اما داستانش آنطور که انتظار می‌رفت جذاب نبود و پس از روزها مخفی‌کاری‌های هییدنو، او سری پنجم MGS را به نام Metal Gear Solid ۵: Ground Zeroes در

طراح بازی وارد شرکت کونامی شد. هییدنو پس از ورود به شرکت به سرعت به عنوان دستیار کارگردان بر روی بازی Pen-guin Adventure مشغول بکار شد و ساخت آن در همان سال به اتمام رسید و برای کامپیوتر های MSX منتشر شد، که البته به فروش قابل توجهی هم دست یافت. اما با این حال هییدنو به دنبال این هدف بود که بازی‌هایی که خودش علاقه دارد را بسازد. بازی‌هایی که در مورد انسانیت و تنفر وی از جنگ باشد. بازی‌هایی که علاوه بر سرگرمی، مخاطب را به اندیشه فرو ببرد و از همه آنها بیشتر نوآوری داشته باشد.

پس برای اولین بار او دست به ساختن بازی‌ای زد که نشان‌دهنده تفکر او باشد. عنوان این بازی Lost World نام داشت و این اسم عجیب برگرفته از دو کلمه war و world است. بازی با دورنمایی از جنگ جهانی و اقتباس از ماریو بود اما به دلیل مفهومی بودن بازی و نداشتن شانسی برای فروش، مدیران کونامی تصمیم به متوقف کردن پروژه گرفتند. پس از متوقف شدن پروژه Lost World هییدنو به سرعت مقدمات ساخت بازی بعدی خود را که یکی از بزرگترین و محبوب ترین بازی های عمر حاضر شد، فراهم نمود و در سال ۱۹۸۷ اولین بازی رسمی خود را با نام Metal Gear بر روی MSX منتشر کرد، که موفقیت های بسیار کسب کرد. نویسنده، کارگردان، طراح بازی خود کوچیما بود و سبک بازی، تلفیقی از حادثه‌ای-ماجراجویی و مخفی‌کاری بود. سبکی که تا بحال نظیر آن دیده نشده بود و به جای رویارویی مستقیم با دشمنان، بر مخفی کاری و انجام مأموریت‌ها بدون راه انداختن سر و صدای زیاد تاکید داشت. یکی از نکات جالب، وجود بسیاری از المان‌هایی است که امروز به بخشی جداناپذیر و مشخصه بارز سری Metal Gear تبدیل شده است. برای مثال ارتباط بیسیم!

داستان بازی در مورد ابرسربازی بود به نام Solid Snake که برای انجام مأموریتی دشوار و نابود کردن سلاح‌های پیشرفته که قابلیت پرتاب موشک اتمی را دارند، به منطقه Outer Heaven اعزام می شود. اولین بازی شخصی کوچیما به خوبی نمایانگر عشق و علاقه شدید وی به سینما بود. به طوری که تعداد زیادی از المان‌های به کار گرفته شده در آن، اقتباسی از آثار معروف سینمایی و فیلم‌های مورد علاقه وی بود. برای مثال ایده مخفی کاری در بازی از فیلم (فرار بزرگ) کارگردان John Sturges، نام استیک از فیلم (فرار از نیویورک) کارگردان John Carpenter و طرح کاور بازی از روی استایل معروف Michael Biehn در ترمیناتور ۱ الهام گرفته بود. همینطور دقیقاً چهره شخصیت Big Boss از روی شون کانری بازیگر سری فیلم های جیمزباند طراحی شده بود.

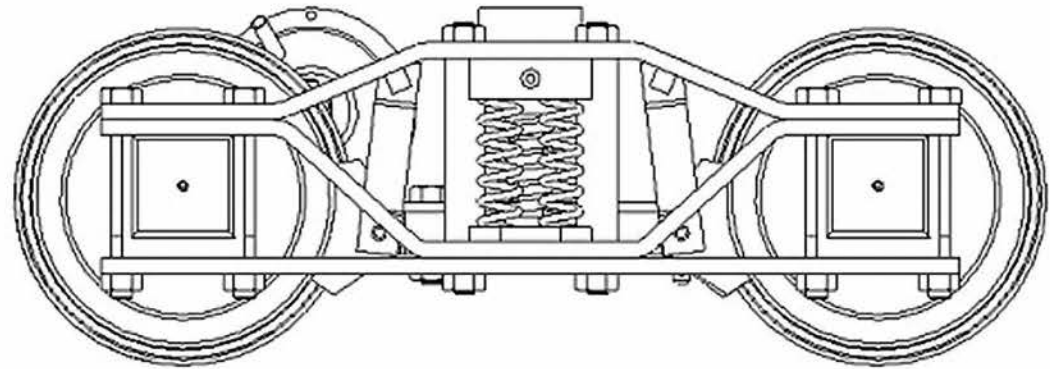
در سال ۱۹۸۸ بازی بعدی هییدنو Snatcher نام داشت که تنها برای ژاپن و برای NEC PC و MSX۲ منتشر شد. این بازی برگرفته از چند فیلم (Snatchers, Invasion of the Body)، است . در سال ۱۹۹۰ این بازی دوباره ساخته شد و برای آمریکا و اروپا و برای کنسول های PS و SEGA انتشار یافت.

پس از موفقیت این دو بازی بر روی Nes، کونامی تصمیم گرفت نسخه دوم Metal Gear Revenge snake را بدون حضور کوچیما بسازد، که پروژه آنطورکه انتظار داشتند پیش نرفت. تا اینکه روزی یکی از سازندگان به طور اتفاقی با کوچیما روبرو شد و از او درخواست کرد متال‌گیر واقعی و آنچه را که کوچیما در سر دارد را بسازد. بعد از این اتفاقات کوچیما تصمیم گرفت که سری بازی‌های متال‌گیر را به دلخواه خود بسازد تا بتواند با تمام نیرو آنچه را که در ذهن می‌پروراند به تصویر بکشد. متال‌گیر ۲: سالیید استیک (Metal Gear ۲: Solid Snake) به نویسندگی و کارگردانی هییدنو کوچیما توسط استودیوی کوچیما پروداکشن ساخته شد و توسط شرکت کونامی در ۱۹ ژوئیه، ۱۹۹۰ در ژاپن برای کامپیوتر های MSX ۲ منتشر شد. این یکی از آخرین کارهای کوچیما بود که برای کامپیوترهای خانگی ساخته می‌شد. موفقیت‌های بدست آمده توسط این بازی موجب شد تا دست هییدنو کوچیما در کونامی آزاد باشد.



# کالبد شناسی سند طراحی

بخش اول



است. برای یک تهیه‌کننده، همانند یک کتاب مقدس است که از روی آن شروع به موعظه می‌کند. اگر تهیه‌کننده، سند طراحی را مورد تایید قرار ندهد و تمام اعضای گروه آن را نخوانند، با زباله تفاوتی ندارد. مستندات برای طراح، راهی است که بتواند چشم انداز تهیه‌کننده را نشان بدهد و برای اعضای گروه جزئیات مشخص و از قبل تعیین شده را فراهم آورد، تا بدانند بازی چگونه عمل می‌کند. طراح ارشد (Lead Designer) نویسنده اصلی و شکل دهنده قاعده کلی تمامی مستند سازی‌ها، به جز مستندهای مربوط به جزئیات فنی است؛ که توسط سرپرست برنامه نویسی‌ها (Senior Programmer) یا کارگردان فنی (Technical Director) نوشته می‌شود. این مستندات برای برنامه‌نویس و هنرمند، راهنمایی و دستور کارهایی برای اجراست؛ همین‌طور راهی برای به اجرا گذاشتن قابلیت و تخصصشان در طراحی رسمی، و فهرست وظایف بخش هنری و فنی به حساب می‌آید. بهتر است مستند سازی طراحی یک کوشش و تلاش جمعی باشد. زیرا تقریباً تمام اعضای گروه بازی را امتحان می‌کنند و می‌توانند در طراحی بازی نقش و مشارکت داشته باشند.

مستند سازی باعث نخواهد شد که دیگر به دیدار حضوری یا از راه دور نیازی نباشد. دیدار گروهی، بحث، صحبت و یا نظر گرفتن از تمامی اعضای تیم به طور مشابه، در مورد یک طرح یا ایده، پیش از مستند سازی کامل آن، روش بهتر و سریعتری برای رسیدن به یک توافق که چه چیزهایی برای بازی مناسب است. سند های طراحی تنها باعث نشان اجتماع، توضیح کامل ایده‌ها و از بین بردن ابهام و سردرگمی می‌شود. آن‌ها (سند های طراحی) به خودی خود تنها تکه‌هایی از گفتگو و مباحثه هستند. اگر چه سعی در به هم چسباندن ایده‌ها و طرح‌ها دارند ولی همیشه قابل تغییر هستند. با نظر دادن بر آن‌ها و ویرایش آن‌ها، اعضای گروه به راحتی و سادگی می‌توانند ایده‌هایشان را با هم به اشتراک و تبادل بگذارند.

## مزایای دستور کار

چسبیدن به دستور کارهای مشخص باعث بهره و سود فراوان در تمام پروژه‌های شما می‌شود. آن‌ها باعث از بین بردن اغراق و شدت بخشی (Hype)، بالا بردن شفافیت، تضمین دهنده پیروی از یک یا چند رویه خاص، و در نهایت به برنامه ریزی و ایجاد برنامه تست (test plans) کمک شایانی می‌کند. از بین بردن اغراق. دستور کارها، با اجبار طراح‌ها به تعریف عنصرهای مهم و قابل توجه بازی، و کم کردن از چشم انداز رویا گونه و برنامه دوررس به چیزی که در واقعیت شدنی و امکان پذیر باشد، کمک می‌کنند. شفافیت و اطمینان. دستور کارها باعث شفافیت و یقین در روند طراحی می‌شود. آن‌ها با ایجاد یکنواختی سبب راحت خواننده شدن سندها می‌شوند. همین‌طور باعث راحت تر نوشته شدن توسط نویسنده می‌شود زیرا می‌داند چه چیزی انتظار می‌رود.

مخاطب در نظر گرفته شده این مقاله اشخاصی هستند که وظیفه نوشتن یا بازنویسی مستندات طراحی را به عهده دارند. افرادی که تازه بازی ساز نشده‌اند و با بازی‌سازی آشنایی‌ای دارند، ولی برای نخستین بار است که می‌نویسند یا به دنبال بهبود ساختار نوشتن خود هستند.

سند های طراحی بازی در جایی به صحنه می‌آیند که در روند ساخت بازی مرحله به مرحله پیش می‌روید. در این بخش از مقاله آموزشی چند بخشی، در مورد هدف از مستند سازی و مزایای دستور العمل، و راهنما به همراه فراهم آوردن دستور العمل‌های مستند سازی، برای دو قدم اول در طول فرایند مستند سازی، نوشتن یک سند مفهومی (Concept Document) و در میان گذاشتن یک طرح بازی (Game Proposal) است. در بخش دوم به دستور کارهای مرتبط با ویژگی‌های کاربری، ویژگی‌های فنی و طراحی‌های مرحله می‌پردازیم.

## هدف از مستند سازی

به طور کلی و عمومی، هدف از مستند سازی ارتباط برقرار کردن با دیدگاه و چشم انداز یک چیز، با جزئیات کافی برای اجرایی کردن آن است. این مستندات باعث از بین بردن وضعیت نا به سامانی و ناآگاهی در بین گروه می‌شود تا دیگر برنامه‌نویس‌ها، طراح‌ها و هنرمندان برای پرسش وظیفه خود به تهیه کننده و طراح بازی (کارگردان) مراجعه نکنند. از برنامه‌نویسی و پویانمایی منفعل، بدون آگاهی از اینکه چگونه و یا آیا با کارهای دیگران اجرایی شونده یا کامل کننده است. بدین ترتیب سبب کاهش زمان تلف شده، تلاش، انرژی و اغتشاش می‌شود. مستند سازی به معنی وظایف مختلف برای افراد مختلف گروه

تیم رایان یکی از بازی‌سازان قدیمی است که از سال ۱۹۹۲ تا به امروز در این صنعت اشتغال دارد. از وی مقاله و آموزش‌های متعددی منتشر شده که نکته‌های کلیدی و پایه در بازی‌سازی را آموزش می‌دهد. کالبدشناسی ساختار سند طراحی، یک نمونه بسیار با ارزش از تجربیات وی است، گرچه این آموزش قدیمی و به گفته خود نویسنده، تاریخ گذشته است ولی همچنان می‌توان گفت تا به امروز مهم‌ترین و بهترین مرجع برای آموزش مستند سازی مربوط به صنعت بازی سازی بوده است.

## پیشگفتار

هدف از مستند سازی طراحی، بیان چشم‌انداز بازی، توصیف محتویات و نمایش یک برنامه منظم برای به کار بستن آن است. سند طراحی (Design Document) همانند یک کتاب مقدس است که تهیه‌کننده از روی آن هدف را موعظه می‌کند. که از راه آن طراح‌های بازی از اندیشه‌هایشان دفاع کنند، برنامه نویسان و هنرمندان دستور کارهایشان می‌گیرند تا بتوانند به بهترین نحو وظیفه‌شان را ادا کنند. شوربخانه استاد طراحی هر از چند گاهی نادیده گرفته می‌شوند، یا از هدف اصلی که پیش بینی می‌شد دور می‌شود که باعث شکست تهیه‌کننده، طراح، هنرمند یا برنامه‌نویس به هر طریق ممکن می‌شود. این مقاله به شما کمک می‌کند تا سند طراحی (شما) تمام نیازها و احتیاجات پروژه و گروه شما را در برگیرد. این مقاله به شما دستور کار و رهنمود هایی را برای فراهم کردن و ساخت بخش های مختلف سند طراحی نشان می‌دهد. همین‌طور این دستور العمل‌ها، در کم‌کم فهماندن تهیه کنندگان در پیشبرد پروژه برای تضمین اتمام در زمان مقرر یک بازی با کیفیت به کار می‌رود.



ترجمه:  
میلاذر امهرمزی

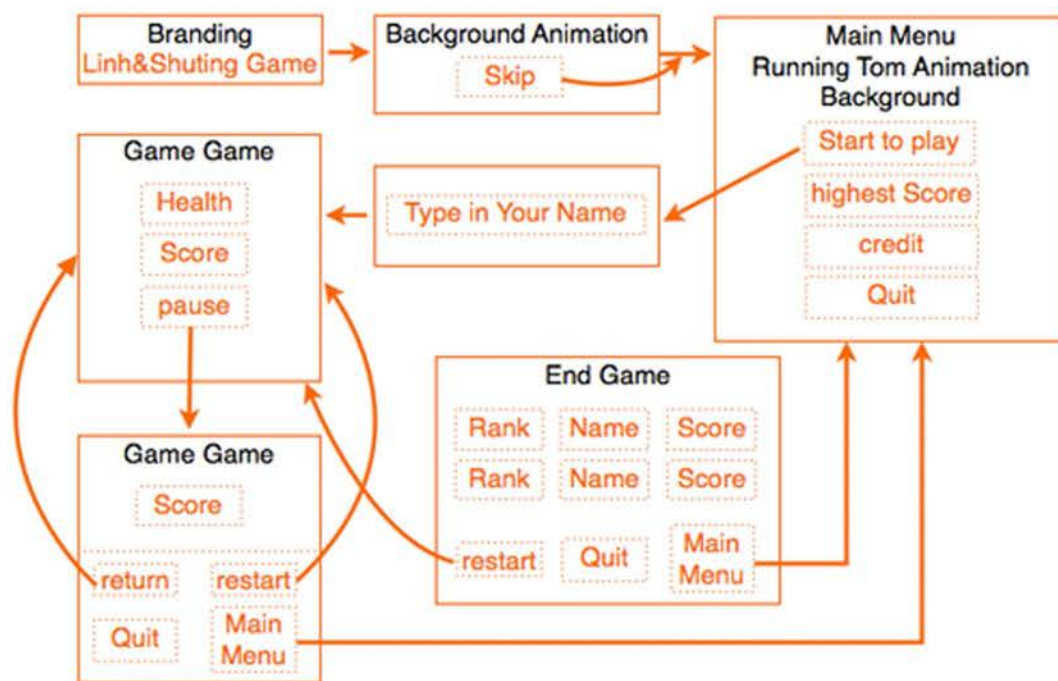
## فرآیند توسعه و ساخت بازی Game Development Process





## Game Process

\*Text in Orange need to Show in Game



دستور کارها تضمین می‌کنند که همراه با پیشرفت و گسترش مستند سازی، از رویه و فرآیندهای خاصی در مستند سازی استفاده شود. به طور مثال فرآیندهایی همانند پژوهش در بازار هدف، ارزیابی فنی، و یا گزارش عمیق و کامل از شناسایی و پخش یک چشم انداز.

آسانی برنامه‌ریزی و برنامه امتحانی، سند طراحی‌ای که از دستور کارهای مشخصی پیروی کند برای تبدیل وظایف مشخص و زمان بندی شده، بسیار مناسب است. در سند، صدا و دارایی‌های هنری مورد نیاز بازی فهرست می‌شود. همین‌طور باعث کوچک شدن داستان به مرحله‌های مجزا برای طراحی‌های مرحله می‌شود و باعث ایجاد فهرست اشیای مورد نیاز برای وارد کردن و برنامه نویسی می‌شود. تشخیص حوضه‌های مورد نیاز و مختلف برای برنامه نویسی، و هم‌طور روش‌های برنامه نویسی از دیگر مزایای این دستور کارهاست. در آخر شناسایی عنصرها، ویژگی‌ها و عملکردهای بازی که نیازمند گروه تضمین کیفیت است، باید به برنامه امتحانی‌اش اضافه کند.

تنوع و تغییر در دستور کارها، هر پروژه منحصر به فرد است و ممکن است بنا به نیاز پروژه مجبور به تغییر و رها کردن بعضی از دستور کارها، و از جتی چسبیدن مودک به بعضی دیگر باشد. پروژه‌های که پورت (Port) می‌شود غالباً نیازی به هیچ‌گونه مستند سازی فراتر از مشخصات و توضیحات فنی ندارد. مگر اینکه بخواهید در طراحی آن تغییراتی اعمال کنید. دنباله بازی ها (Sequels) (مانند Wing Commander II, II و ...) یا طراحی‌های شناخته شده (مانند مونوپولی (Monopoly) و پوکر) شاید نیازی به توضیح کامل مکانیک‌های بازی نداشته باشند. اما شاید در عوض نیاز دارند خواننده را به بازی ساخته شده یا سند های طراحی ارجاع دهند. تنها جزئیات به خصوصی که پیاده‌سازی میشود نیاز به مستند کردن دارند.

### دستور کارها برای سند مفهومی بازی (Game Concept)

یک سند مفهومی بازی هسته اصلی ایده بازی را بیان میکند. این سند ۱ یا ۲ صفحه‌ای است که لزوماً مختصر و مفید نوشته شده است. مخاطب هدف شما برای سند مفهومی بازی، تمام کسانی هستند که شما میخواهید برای آنها بازی خود را توصیف کنید. ولی عموماً (مخاطب شما) کسانی هستند که مسئول پیشبرد ایده شما به مرحله بعد هستند: یک طرح پیشنهادی (Proposal) رسمی بازی. معمولاً تمام مفهوم و درون‌مایه بازی، در قالب سند مفهومی به کارگردان توسعه محصول (Director of Product Development) یا مدیر اجرایی (Executive Producer) ارائه میشود. قبل از اینکه از بخش توسعه محصول خارج شود. کارگردان تصمیم خواهد گرفت که آیا این ایده شایستگی توجه را دارد یا نه، و آیا دور انداخته خواهد شد یا برای کار بروی طرح پیشنهادی بازی نیروی انسانی و سرمایه اختصاص خواهد یافت یا خیر. کارگردان ممکن است از مفهوم و ایده بازی خوشش بیاید اما باز خواستار مقداری تغییر در ساختار بازی باشد. حتی ممکن است طرح مفهومی را به دیگر تهیه‌کنندگان و کارکنان بخش طراحی بدهد، یا با تمام بخش یا شرکت در میان بگذارد. سند مفهومی به طرز قابل توجهی می‌تواند با وجود تخیل و اشتیاق گروه وسیعی از افراد با استعداد و خوش ذوق متقاعد کننده و هیجان انگیز شود. یک طرح مفهومی بازی باید ویژگی‌های زیر را داشته باشد:

- معرفی

- پیش زمینه (انتخابی)

- شرح و توصیف

- ویژگی‌های کلیدی

- ژانر

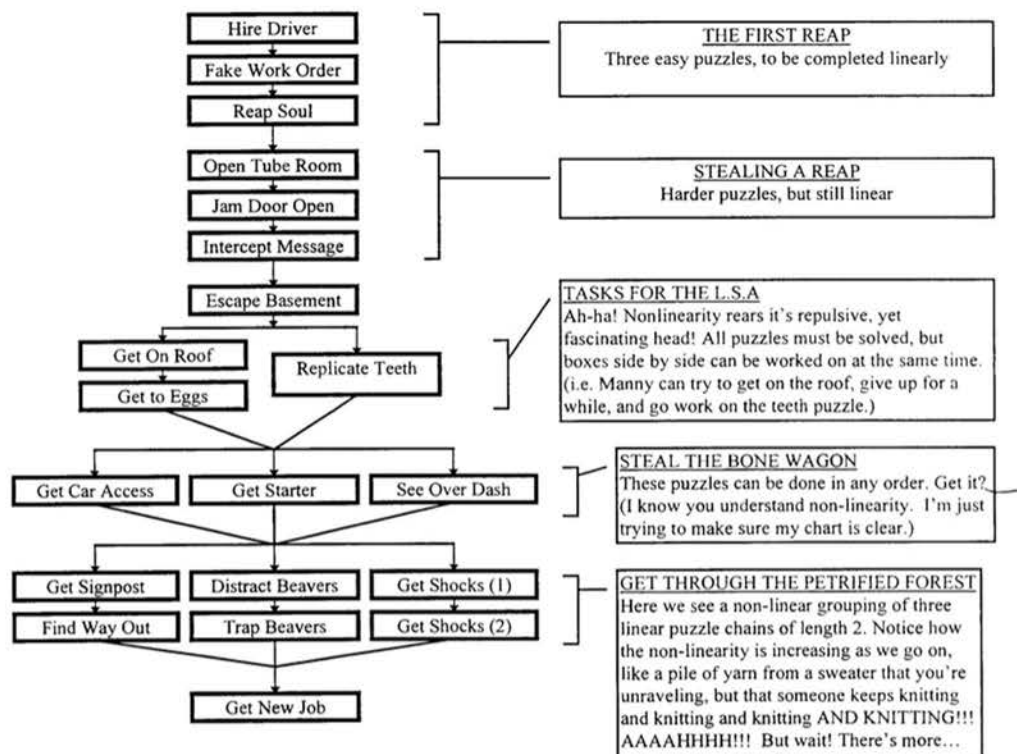
- بستری (ها) (Platform)

- طرح هنری مفهومی (انتخابی)

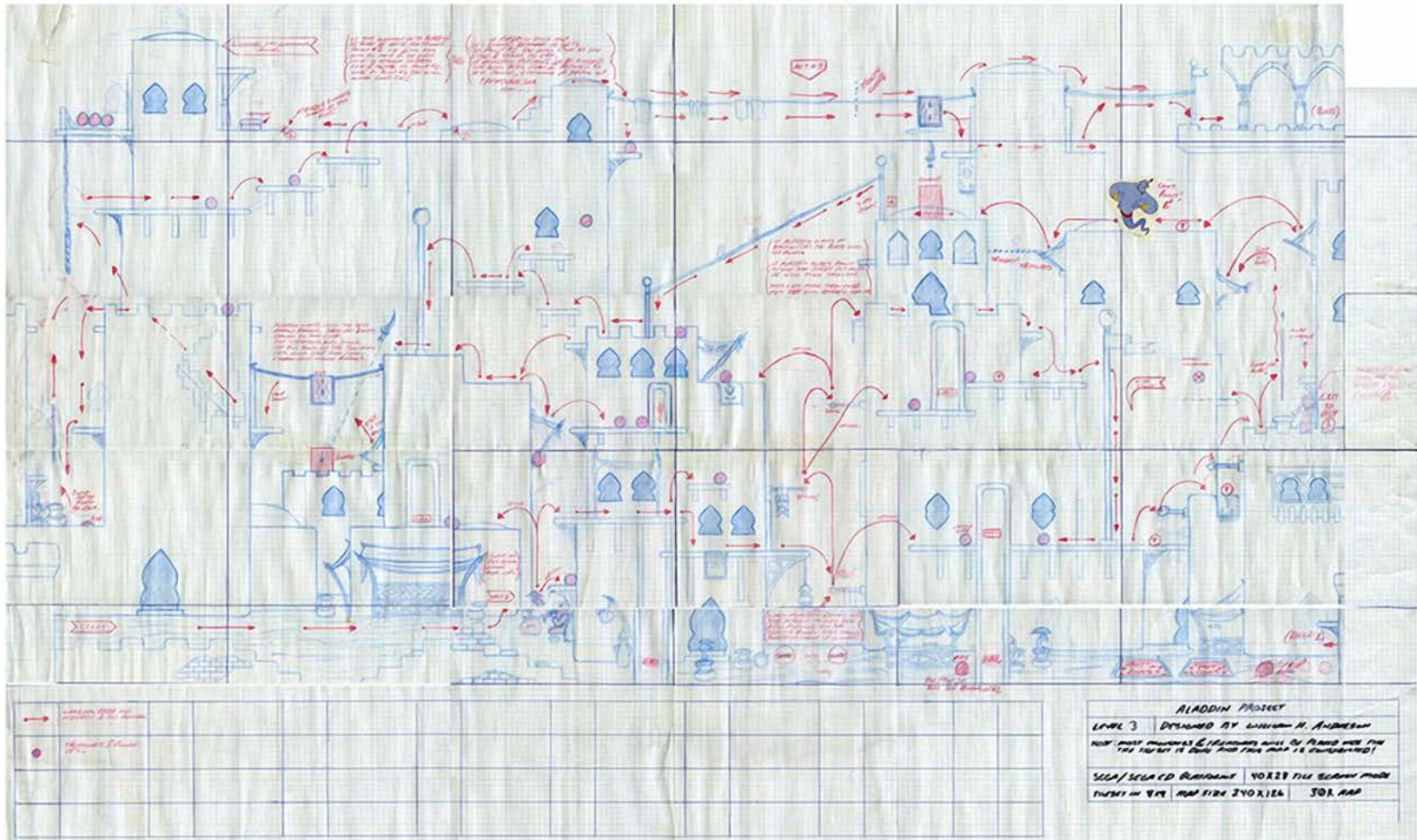
### معرفی:

معرفی‌ای که برای مفهوم بازی می‌نویسید، احتمالاً حاوی مهمترین واژه‌ها در سند هستند. زیرا این واژگان هستند که باعث

### Puzzle Structure – Year One







یک کار بسیار سنگین در پیش رو دارد، و ممکن است باعث ترس مدیران و مسئول مالی شود.

به یاد داشته باشید، شما به ویژگی‌هایی که تعریف می‌کنید، مثل «گرافیک خفن» و «موسیقی تاثیر گذار» نیازی ندارید. مگر اینکه واقعا فکر می‌کنید، چنین ویژگی‌هایی که در بازی شما است، از رقبا بسیار برتر است. گرافیک زیبا، موسیقی تاثیر گذار و از این دست مسائل هدف طبیعی و قابل فهم هر پروژه‌ای است. از سویی دیگر، اگر نوع و سبک بخصوصی از موسیقی یا گرافیک باعث می‌شود، بازی شما در بازار نافذ شود و سهمی را کسب کند، پس باید آن را شفاف و واضح مطرح کنید.

### ژانر:

توضیحی کوتاه در چند کلمه، تعیین سبک و سیاق بازی. برای این کار می‌توانید از طبقه‌بندی‌هایی که در مجله‌ها یا جشنواره صورت می‌گیرد، به عنوان راهنما استفاده کنید. برای مثل می‌توانید یکی از موارد گفته شده را انتخاب کنید:

- ورزشی (sports)
- استراتژی همزمان (real time strategy)
- تیراندازی اول شخص (first person shooter)
- معمایی (puzzle)
- شبیه ساز مسابقات (racing simulation)
- ماجراجویی (adventure)
- بازی نقش آفرینی (role playing game)
- شبیه ساز پرواز (flight simulation)
- مسابقات همراه با تیراندازی (racing shooter)
- شبیه‌ساز خلقت (god simulation)
- استراتژی (strategy)
- استراتژی کنشی (action strategy)
- استراتژی نوبتی (turn based strategy)
- تیر اندازی دید از کنار (side scrolling shooter)
- سرگرمی و آموزش (educational entertainment)

تعامل بپرهیزید. اما فراموش نکنید که باید مفهوم و واضح باشد و مبهم نباشد. شما می‌خواهید خواننده سند، تبدیل به شخصیت بازی‌بازها شوند. سطح توصیف جزئیات را تا اندازه تعامل با رابط کاربری گرافیکی (Graphic User Interface, GUI) نگه دارید. به جای «شما بر روی دکمه تاکتیکال رادار کلیک می‌کنید و پنجره ای حبابی باز می‌شود که دو وسیله نقلیه که از سمت عقب نزدیک می‌شوند را نمایان می‌کند.» چیزی شبیه به این بگویید، «شما تاکتیکال رادار را بررسی می‌کنید و متوجه دو وسیله نقلیه که از پشت می‌آیند، می‌شوید.» بخش شرح سند مفهومی بازی باید حتماً محتوی و ارزشمندی بازی را از لحاظ سرگرم کننده بودن هویدا و قانع کننده کند.

### ویژگی‌های کلیدی:

این بخش باید به صورت موردی و فهرست نقطه گذاری شده (Bullet Point) باشد. این لیست شامل موردی می‌شود که این بازی را از دیگر بازی‌ها جدا می‌کند و هدف‌های بعدی را فراهم می‌کند که متعاقباً مستندسازی و پیاده‌سازی به این سمت پیش می‌رود. این لیست یک خلاصه از ویژگی‌هایی است که در بخش شرح به آن‌ها اشاره شد. این فهرست نقطه‌گذاری شده همان چیزی است که در پشت جعبه بازی و یا بر روی یک برگه توضیحات فروش می‌آید، با این تفاوت که شامل جزئیات بیشتری است. برای مثال:

«هوش مصنوعی پیشرفته: انسان یا ماشین هوش مصنوعی پیشرفته و چالش برانگیزی را از نو خلق خواهد کرد که سبب شد تا بازی نیمه-جان (Half-Life)، بازی سال شود»

تعیین کنید چه تعداد از ویژگی‌های فهرست شده برای بازی ضروری و نیاز زیادی به دقت و حساسیت دارند، تا بازی متوازن (Balance) از آب در بیاید. اگر شما کاری پیچیده تر از یک بازی معمایی (Puzzle Game) انجام داده‌اید، فهرست کردن یک یا دو ویژگی فکر بدی است، و از طرفی فهرست کردن بیش از یک صفحه برای ویژگی‌های کلیدی، دلالت بر این دارد که پروژه شما

فروش سند خواهند شد. در یک جمله سعی در توصیف بازی، به صورت هیجان انگیز رین روش ممکن کنید. مرز چیزی است که قرار است در بازی باشد که این بازی را از سایر بازی‌های هم سبک خودش متفاوت کند.

برای مثال:

«انسان یا ماشین، یک تیراندازی اول شخص برای رایانه شخصی است که از موتور ثابت شده Quake II استفاده می‌کند تا بازی بازها را در نقش یک ملوان فضایی اندرویدی ببرد، که در میان یک جنگ بین ستاره‌ای تکنو-وارز، (techno-wars) که میان ۳۷ کشور است، گیر افتاده است.»

### پیش زمینه (اختیاری):

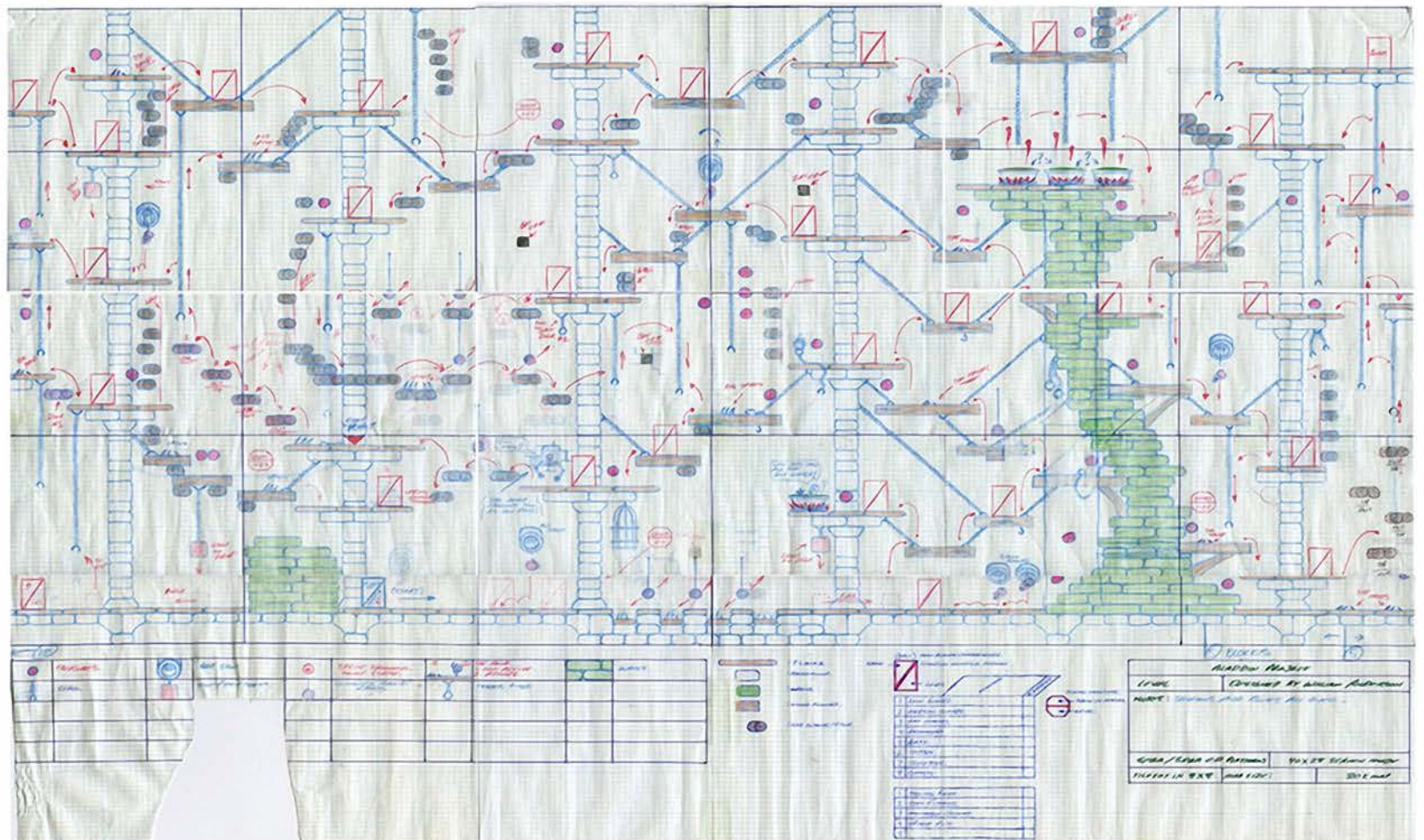
قسمت پیش زمینه طرح مفهومی بازی، به طور ساده در مورد محصولات، پروژه‌ها، لایسنس‌ها (Licenses)

و یا هر محصول دیگری که ممکن است در بخش معرفی، اشاره شود، مبردازد؛ به همین خاطر اختیاری است. این بخش باید از بخش معرفی جدا باشد، زیرا در صورتی که خواننده این اطلاعات را که ارایه میشود داشت، بتواند از این بخش بگذرد. ولی این بخش برای دارایی‌های لایسنس شده و دنباله‌ها (Sequels) و مفهوم‌هایی که از عنوان‌های منتشر شده پیشین این سبک الهام و تاثیر می‌گیرد، بسیار حیاتی است. اگر قصد دارید از کد یا ابزار و یا موتور بازی‌سازی‌ای استفاده کنید، این موارد را در اینجا توضیح دهید و داستان موفقیت و چرایی انتخاب آنها را نیز در اینجا ذکر کنید.

### شرح یا توصیف:

در چند سطر یا یک صفحه، برای خوانندگان بازی را طوری که انگار آنها بازی باز هستند شرح دهید. برای شرح مفاهیم از دید دوم شخص، «شما» استفاده کنید. سعی کنید این بخش را همانند تجربه یک روایت هیجان‌انگیز کنید. از جزئیات کوچک همانند کلیک موشواره (Mouse) یا دکمه صفحه کلید انتخاب





Conquer) است، با این تفاوت که به روبات‌ها در نبرد تاکتیکیال دستور می‌دهید، این متن به شدت نارسا و ناکافی است. توضیحات شما باید شامل کنش‌هایی که بازی‌باز انجام خواهد داد و آن را سرگرم کننده خواهد کرد باشد. یک توصیف خوب و قابل خواندن توصیفی است که گمراه کننده نباشد. این نوع از محتوای توصیفی و تشریحی باعث کاهش برداشتهای غلط از هسته-game-play-روند بازی که شما تجسم کرده‌اید خواهند شد.

– بازی جذاب و سرگرم کننده نیست.  
یک تمرین مفید، شکستن تمام افعال بازی‌باز است (برای مثل، تیراندازی، فرمان دادن، فرار، خرید، ساخت و نگاه کردن) و تجسم اینکه هر بازی‌باز چطور بازی می‌کند. سپس برای هر عمل از خودتان بپرسید آیا سرگرم کننده است یا نه؟ سپس از خودتان بپرسید آیا بازی جذاب و سرگرم کننده ارزیابی می‌کند. اگر کنش که بازی‌باز انجام می‌دهد جذاب و سرگرم کننده نبود، کنش دیگری برای بازی‌باز پیدا کنید و یا آن را کامل دور بریزید.

– سند طراحی‌ای که از معضل دستور زبان و دستور خط ضعیف، رنج می‌برد.  
خودتان را شبیه به یک احمق جلوه ندهید. از کلمات رکیک، ناسزا، یا مفهومی و کنایه جنسی خودداری کنید. همینطور دستور زبان را بررسی می‌کنید تا اشتباهی در کار نباشد. شما نمی‌دانید در نهایت چه کسی سند شما را خواهد خواند یا چه کسانی را ممکن است با بیان اصطلاحی برنجانید. حتی فردی که از لحاظ فرهنگی حساسیت ندارد و با زبان عامیانه صحبت می‌کند و لطفه می‌گوید هم میتواند نسبت به محتوای سند شده، حساس شود.

– طراحان زود تسلیم میشوند.  
از ارسال و نشان دادن ایده خود دست بردارید. شما هیچ وقت نمی‌دانید چه زمانی ممکن است یکی از این ایده‌ها جواب دهد. سمج بودن همیشه جواب می‌دهد، باور کنید.

شاید بیشتر از توانایی اکثر کارمندان باشد. پس نیاز نیست حتما خودتان آن‌را انجام بدهید اما اگر امکان‌اش فراهم بود از دوستان و یا همکاران هنرمند خود بخواهید این کار را برای شما انجام دهند. این‌کار بر نتیجه نهایی تاثیر می‌گذارد. توصیه آخر این است که مواظب محتوای دارای حقوق معنوی نیز باشید.

### اشتباه‌های رایج

چند اشتباه رایج سازندگان بازی در زمان ایجاد سند:

– طرح مفهومی کاملا خارج از حوضه شرکت بوده و یا با برنامه کنونی شرکت جور در نمی‌آید.  
اگر نمی‌خواهید وقتتان صرف نوشتن سندی کنید که آخر سر کنار گذاشته می‌شود، بهتر است بهمید شرکت در جستجوی چه چیزی است و گوش‌های خود را تیز کنید تا شاید موقعیتی پیدا شود که ایده شما مناسب آن باشد.

– از نظر نیروی انسانی معمولا سند طراحی خواهان نشدنی‌هاست.  
پس سعی کنید طرح مفهومی خود را در عالم واقعیت نگه دارید. با پیشنهاد استفاده از ابزار یا دارایی قابل استفاده، سعی در پایین نگه داشتن بودجه کنید. ایده‌های خودتان را تا حدی تقلیل دهید که در مدت زمان کوتاه و با بودجه معقولی بتوانید آن را ببندید. فناوری‌های آزمایشی و هزینه‌بر را محدود به یک بخش کنید. برای مثال پیشنهاد هوش مصنوعی انقلابی به همراه یک موتور جدید گرافیکی ندهید. اگر از شما درخواست کردند طراحی مفهومی بازی را انجام دهید اول ببینید چهار چوب زمانی و بودجه چقدر است.

– سند مفهومی از کمبود محتوی رنج می‌برد.  
مثلا به سادگی فقط می‌گویید، «بازی جنگجویان مکانیکی (Mech Warriors) شبیه به بازی فرماندهی و پیروزی (Command &

پرواز همراه با تیر اندازی (flight shooter) سپس شما می‌توانید فلسفه وجودی (حال و هوا) بازی خود را با عباراتی باز تعریف کنید مثلا:  
نوبین (modern)  
جنگ جهانی اول (WWI)  
واقعیت زمانی جایگزین یا موازی (Alternative Reality)  
پس از آخر الزمان (Post-Apocalyptic)  
آینده نگر (Futuristic)  
علمی تخیلی (Sci-Fi)  
گمانه‌زن (Fantasy)  
قرون وسطایی (Medieval)  
باستانی (Ancient)  
فضایی (Space)  
روباتیک و سایبر پانک (Cyber Punk)  
و ...

### بستر(ها):

در چند کلمه می‌توان گفت، فهرست بستر(های) هدف. اگر فکر می‌کنید مفهوم بازی قابل اجرا بر روی چندین بستر است، شما باید آن بسترهایی که ترجیح می‌دهید یا ضروری میدانید را نیز ذکر کنید. اگر می‌خواهید بازی شما قابلیت چندنفره بازی کردن به هر صورتی (شبکه یا اینترنت) را داشته باشد باید در اینجا ذکر گردد.

### هنر مفهومی (اختیاری):

مقدار کمی طراحی هنری کمک می‌کند تا ایده راحت‌تر به فروش برود و خوانندگان را در چهار چوب درست ذهنی قرار دهد. از هنر و طرح هنری برای رساندن و انتقال ایده‌های منحصر به فرد و یا پیچیده استفاده کنید. بیکرنا یا همان قالب گرافیکی آماده (mock-up) از دیرباز برای نمایش و بیان چشم‌انداز استفاده می‌شده است. استفاده از طراحی هنری در سند طراحی بازی،



# بازی‌ای که حتی اسمش را هم درست نمی‌دانیم!

# ۴۱۱۴۸

ایراد در سلسله‌ی محاورات: با کلیک روی اجسام قابل تعامل معمولاً دیالوگی ظاهر می‌شود و بعد از چند لحظه از بین می‌رود. اما ما نمی‌دانیم که دقیقاً چند دیالوگ برای این جسم وجود دارد. فلذا این معضل پدید می‌آید که همواره باید تعداد زیادی کلیک غیر ضروری روی همه چیز بکنیم تا بفهمیم همی دیالوگ‌ها ظاهر شده است یا خیر.

مشکل توهین به مخاطب: شخصیت بازی چند دیالوگ ثابت دارد که در مواقعی که عمل درست انجام نمی‌شود به صورت تصادفی یکی از آن‌ها را می‌گوید. مثلاً اگر چاقو را روی تابلو استفاده کنی، هر چند که عملی منطقی است و بارها در بازی‌های دیگر دیده شده، کاراکتر می‌گوید: این کار احمقانه است! چرا که در این بازی و در این لحظه قرار نیست چاقو روی تابلو استفاده شود.

اما هر کدام از قسمت‌ها مشکلات اختصاصی خودشان را هم دارند. از جمله در قسمت اول در سکانس پایانی هیولایی دنبال کاراکتر می‌کند که بازی‌کننده باید با کلیک‌های پیاپی کاراکتر را از دستش فراری دهد. اگر درنگ کند کاراکتر خواهد مرد و بازی مجدداً شروع می‌شود. این روند اصلاً جایگاهی در بازی‌های ماجراجویی ندارد. مردن کاراکتر از اواسط دهه‌ی ۸۰ با انتشار مقاله‌ی معروف «ران گیلبرت» در باب بازی‌های ماجراجویی منسوخ شد. در عین حال تبدیل کردن بازی ماجراجویی به اکشن هم اساساً جایز نیست و محلی از اعراب ندارد.

مشکل اصلی قسمت دوم کوتاه بودن بیش از حدش است و این که تقریباً هیچ اتفاق کلیدی مهمی در آن نمی‌افتد به غیر از این که بازی‌کننده در این قسمت خانه‌ی خودش را می‌بیند و هیولا را در آخرین لحظه می‌کشد.

قسمت سوم بازی ۴۱۱۴۸ هر چند از دو قسمت دیگر بهتر و در عین حال طولانی‌تر است اما همچنان مشکلات قبلی را دارد.

بازی موبایلی ۴۱۱۴۸ توسط مهدی فنایی ساخته شده و سبکش ماجراجویی کلیک و اشاره است. قسمت اول این بازی در شهریور ۹۳ منتشر شد و چند ماه بعد یعنی بهمن ماه همان سال از قسمت دوم پرده برداری شد. بیشتر از ۸ ماه از انتشار قسمت دوم می‌گذرد که در مهرماه امسال ما بالاخره قسمت سوم را دیدیم. این بازی حال و هوایی مخصوص دارد و سعی شده تا محیطی رازآلود و مرموز را نمایش دهد. داستان بازی، داستان مردی است که گویا عضو انجمن‌های سری بوده و بر اساس واقعه‌ی ای که ما نمی‌دانیم حافظه‌اش را از دست داده و حالا در پی کشف ماجراست.

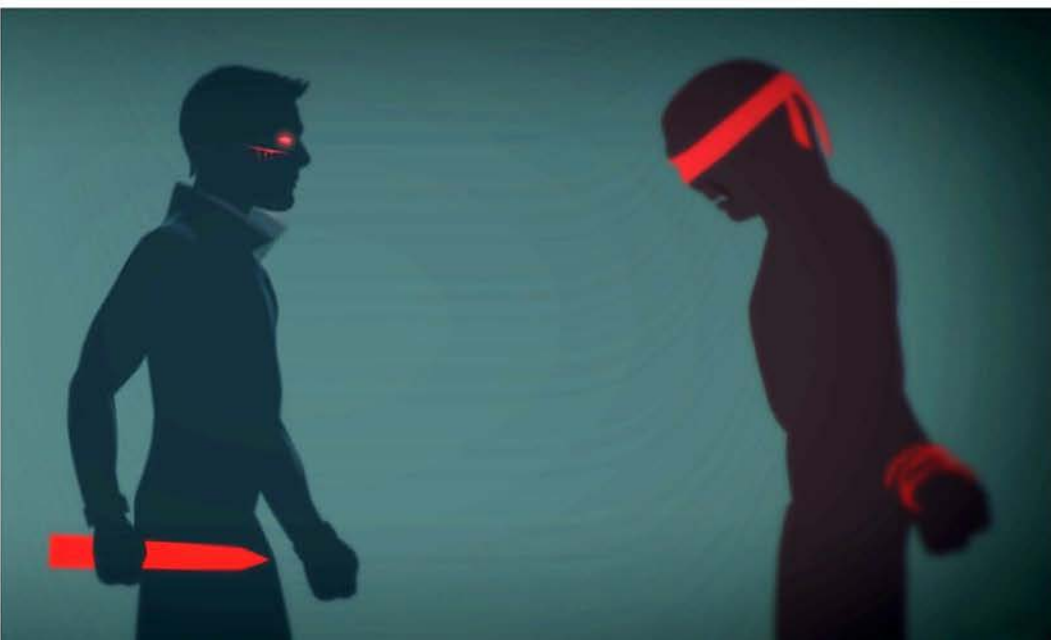
هر سه قسمت از بازی ۴۱۱۴۸ مشکلات مشترکی دارند که از آن جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد.

توضیحات بیش از حد برای انجام کارها یا حل معماها: در هیچ بازی ماجراجویی‌ای اگر قرار باشد بازی‌کننده یک وسیله جدید از ترکیب چند وسیله‌ی دیگر بسازد، کاراکتر در باب چگونگی ساخت آن وسیله توضیح نمی‌دهد، چرا که این موضوع را باید بازی‌کننده خودش کشف کند و قسمتی از چالش‌های بازی‌های ماجراجویی است. هرگز نباید کسی یا چیزی در داخل بازی معمایی را برای بازی‌کننده حل کند اما در ۴۱۱۴۸ چنین می‌شود. یعنی تقریباً هیچ معمایی را برای ما باقی نمی‌گذارد و همه را از قبل حل می‌کند.

ایراد در مکانیک کلیک و اشاره: بارها در بازی پیش می‌آید که باید وسیله‌ای را روی چیزی استفاده کنی و اتفاقاً درست هم این کار را انجام می‌دهی اما بازی از شما قبول نمی‌کند، چرا که می‌بایست مقدار اندکی متمایل به سمت چپ یا راست کلیک می‌کرده‌ایم. این ایراد در بازی‌های کلیک و اشاره قابل چشمپوشی نیست چون بازی را از منطق خارج کرده و بازی‌کننده را به بی‌راهه می‌کشد. کمبود تعامل: در کل بازی‌باز خیلی کار خاصی در روند بازی انجام نمی‌دهد و بیشتر متن می‌خواند و راه می‌رود.



فرناز حقیقت





# شلیک‌های آتشین

## یک بازی آنلاین تیراندازی



فرناز حقیقت

بازی شلیک‌های آتشین توسط استودیوی افرد ساخته شده و سرورهایش را هم‌هایوب تامین کرده است.

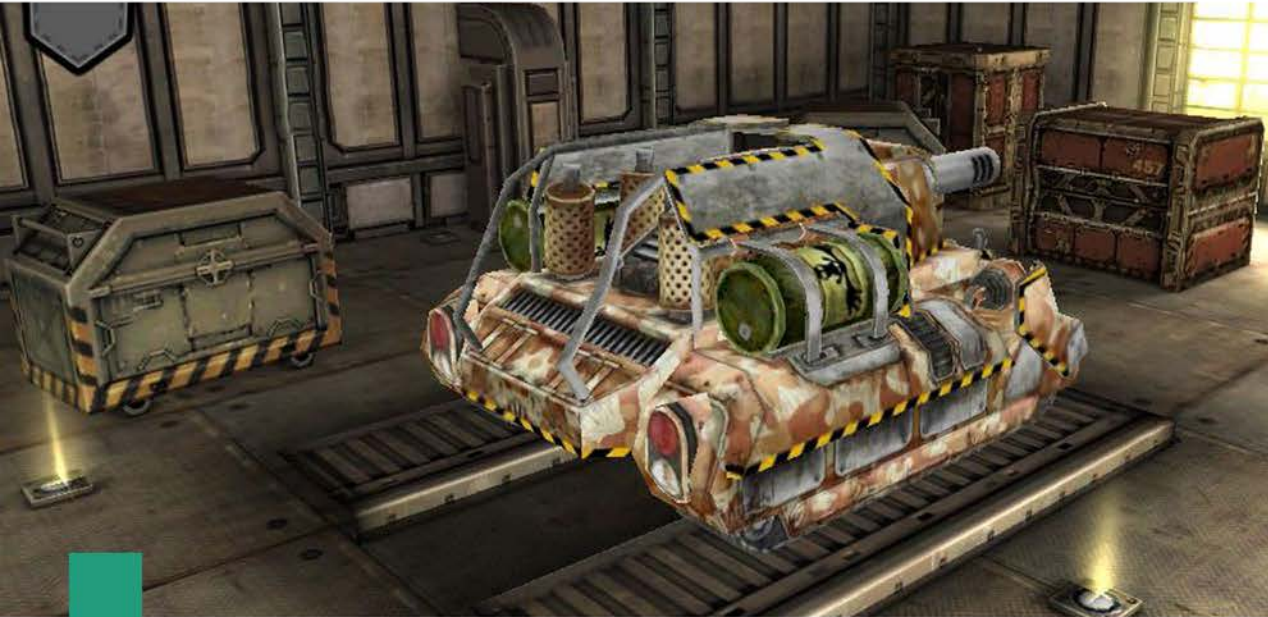
سبک بازی اکشن تیراندازی میدانی است که در محیطی شبیه نقشه‌های کاتر استرایک پیاده‌سازی شده. اما به جای سربازهای پیاده هر بازی‌کننده یک تانک دارد. تعداد تانک‌ها که همه اسم‌هایی ایرانی دارند هشت عدد است که شامل، بی باک، صاعقه، تیرداد، رستم، آترین، اژدر، ذولفقار و شهاب هستند.

در منوی اصلی بازی یک گاراژ وجود دارد که با پرداخت مبلغی از طریق پرداخت درون‌برنامه‌ای می‌توان از گاراژ تانک مورد نظر را خرید. قسمت دیگر منو ارتقای تجهیزات است که باز هم با پرداخت مبلغی می‌توان امکانات تانک را ارتقا داد.

بعد از انتخاب تانک به منفعی انتخاب اتاق نبرد می‌رویم و منتظر می‌شویم که کسی بیاید و با ما مبارزه کند. جالب این است که با وجود دانلود ۱۰۰ هزارتایی از فروشگاه مایکت نهایتاً حدود ۲۰ نفر در بازی آنلاین هستند، و گاهی اوقات هم هیچ کس آنلاین نیست. بالاخره بعد از چند دقیقه صبر می‌شود بازی را شروع کرد. اما بلافاصله بعد از شروع بازی نکته‌ی عجیبی جلب نظر می‌کند و آن هم این است که یک تانک خیلی قوی با سرعتی بسیار زیاد به ما نزدیک می‌شود و با دو، سه شلیک قبل از این که تانک بخوریم ما را منهدم می‌کند. بعد از ۵ ثانیه دوباره به میدان برمی‌گردیم و اتفاقاً دوباره همان اتفاق می‌افتد. اما مشکل از کجاست؟ مشکل از این‌جاست که در هیچ بازی میدانی‌ای که به صورت «آزاد برای همه» یا همان Free for All بازی می‌شود، قدرت و سرعت کاراکترها با هم فرقی نمی‌کند. یعنی همه تقریباً در یک تراز هستند. اما در این بازی به دلیل وجود پرداخت درون‌برنامه‌ای قدرت‌ها از تراز خارج شده و بعضی‌ها خیلی از دیگران قوی‌تر هستند. فکر می‌کنم سازندگان بازی حتی آتریل یا کونیک هم بازی نکرده باشند وگرنه این موضوع را می‌دانستند.

از مشکلات دیگر بازی می‌توان به گرافیک پایین، انیمیشن‌ها ضعیف، باگ‌های زیاد، طراحی میدان نبرد کم، نقاط ظاهر شدن اشتباه، طراحی مرحله‌ی ضعیف، سیستم اقتصادی فاجعه و غیر فعال بودن سیستم چت اشاره کرد.

این بازی فقط دو میدان برای نبرد دارد که خیلی کم است. نقاط ظاهر شدن در نقشه خیلی کم هستند و این امر باعث می‌شود که تانک‌ها روی همدیگر ظاهر شوند و به هم گیر کنند. هر از چندی تانک ما داخل در و دیوار می‌رود و گیر می‌کند. میدان‌های نبرد طوری طراحی شده که نه می‌توان موضع گرفت، نه قایم شد، نه فرار کرد و نه حمله از نوع خاص. در کل هیچ تاکتیک خاصی در میدان نمی‌توان پیاده کرد. در سیستم اقتصادی بازی سه نوع پول وجود دارد، یکی سکه، یکی الماس و یکی هم پول واقعی. برای خرید تانک باید الماس خرید، برای ارتقا باید سکه خرید و برای خرید بعضی تانک‌های خاص باید مستقیماً پول داد. فکر می‌کنم بازی‌سازان بیش از هر چیز به پول‌درآوردن فکر کرده باشند تا ساخت بازی. سیستم چت بازی هم قرار است در به‌روزرسانی فعال شود که البته معلوم نیست چرا. یعنی یک سیستم چت راه انداختن این‌قدر سخت است!؟





# شمشیر برّان، سایه‌ی پنهان

## بهترین بازی سال ایران، از تولد تا بلوغ

**نام:** Shadow Blade: Reload

**سازنده:** Dead Mage

**ناشر:** Dead Mage

**سبک:** سکوبازی

**پلتفرم:** PC، MAC

**تاریخ عرضه:** شهریور ۹۴



مجید رحمانی

انتشار بین‌المللی! عبارتی که نائل شدن به آن آرزوی هر بازی‌سازی است. واژه‌ای که شرکت فن افزار شریف با اسم Dead Mage و با بازی‌شمشیر تاریک (Shadow Blade) نه تنها موفق شد به آن دست یابد، بلکه قرار گرفتن بازی در لیست بهترین بازی‌های هفته اپ استور و به عنوان بهترین عناوین سکوبازی اپ استور در سال انتشار، بخشی از موفقیت‌های دیگر آن به شمار می‌رود که در آن روزها، بمب خبری رسانه‌ها و نقل‌مجالس بازی‌سازان بود. بدون شک قرار داشتن Crescent Moon به عنوان ناشر بازی، سهم به سزایی در حاصل شدن موفقیت‌های ذکر شده داشت ولی از طرفی رسیدن به چنان درجه‌ای از کیفیت که بازی برای ناشری مطرح و شناخته شده جذابیت پیدا کند، مساله‌ای است که از سال‌ها تجربه نشات گرفته است. بهرحال بعد از موفقیت بازی، شرکت تولید کننده تصمیم گرفت تا نسخه‌ی PC بازی را نیز منتشر کند. اما از آنجا که نمی‌خواستند این نسخه تنها پورته‌ی ساده از نسخه‌ی موبایل بازی باشد، کار روی شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور (Shadow Blade: Reload) به عنوان بازی‌ای مجزا برای انتشار بر روی استیم آغاز شد. پروسه‌ای که بیش از یک سال به طول انجامید و نتیجه‌ی آن محصولی شد که در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران موفق به کسب جوایز در تمام شاخه‌های مورد داور گردید!

### Shadow Blade: Reload

چگونه متولد شد؟

تست و دیباگ! آخ که قدر این مرحله از تولید جای‌اش در اکثر قریب به اتفاق شرکت‌ها و تیم‌های بازی‌سازی داخلی خالی است. زمانی که داشتم برای بازی Portal ۲ مرحله طراحی می‌کردم، مدام در این فکر بودم که سازنده‌ها چگونه این همه پازل عالی طراحی کرده‌اند. هنگامی که شرکت Naughty Dog شاهکار پشت شاهکار منتشر می‌کند، به این فکر می‌کنم که چه چیز آن‌ها را نسبت به سایرین متمایز می‌کند؟ در نهایت پاسخ را در پایپلین تولید یافتیم. به نظرم بزرگ‌ترین مشکل اکثر تیم‌های ما، پیروی نکردن از یک پایپلین مناسب است. تا جایی که مهم‌ترین و کلیدی‌ترین بخش پروسه‌ی تولید یک بازی، اغلب به فراموشی سپرده می‌شود. تست، دیباگ و پولیش که در مرحله‌ی پس تولید قرار دارند، تبدیل به واژگانی ناآشنا شده‌اند و حتی در بهترین حالت تصور می‌شود که دیباگ فقط مربوط به مسائل فنی است و طراحی بازی و بخش هنری را در آن دخیل نمی‌دانند. در حالی که ما تمام تمرکز خود را روی فاز تولید می‌گذاریم، دنیا دارد به سمتی حرکت می‌کند که روز به روز اهمیت پس تولید بیشتر می‌گردد. گواه این ادعا، راه اندازی بخش Early Access توسط استیم است. توسط این سیستم سازنده‌ها می‌توانند بازی خود را در مرحله‌ی آلفا روی استیم قرار داده و سپس با توجه به اطلاعات آماری رفتار بازیکنان



وجود تله‌ها باعث به وجود آمدن چالش و جذابیت روند بازی شده است





تواناییها و امکانات کورو برای مقابله با دشمنان بر خلاف اکثر نینجاها که به مخفیکاری متکی هستند، به اکشن و مواجهه‌ی رودررو مربوط می‌باشد. شمشیر اصلی‌ترین سلاح برای کشتن دشمنان به شمار می‌رود و بسته به اینکه در چه موقعیتی نسبت به دشمن باشید، حملات متفاوتی را شاهد خواهید بود. شوریکن‌ها نیز سلاح پرتابی کورو به شمار می‌روند که سه نمونه از آن‌ها در اختیار دارید. ولی با هر بار استفاده و بعد از گذشت مدتی معین، مجدداً در دسترس قرار می‌گیرند. تنوع قابل قبولی در طراحی دشمنان اعمال شده که شناخت تفاوت‌ها و نقاط ضعف دشمنان، کلید برتری در استفاده از توانایی‌های کورو به شمار می‌رود. به عنوان مثال دشمنان دوربرد یا آن‌هایی که پشت‌شان به شما است، بسیار در برابر شوریکن‌های پرتابی آسیب‌پذیر هستند. یا زمانی که به سمت دشمنان می‌دوید، با رسیدن به فاصلهای معین برقی روی شمشیر کورو می‌درخشد که حمله کردن در این لحظه بدون استثنا کشته شدن دشمن را در پی خواهد داشت.

نمونه‌های دیگر از دشمنان بازی، رباتهای کامیگاز هستند که خود را به شما می‌کوبند، بهتر است قبل از نزدیک شدن به آنها با شوریکن مورد هدف قرارشان دهید. بعضی از چالشها و موانع قسمتهای سکوبازی روندبازی را نیز با استفاده از مکانیکهای اکشن بازی ساده‌تر میتوان پشت سر گذاشت، که این قوت طراحی مکانیکها و روندبازی را نشان میدهد. در بعضی مراحل چرخ‌دنده‌هایی روی دیوار وجود دارد که کلید درهایی قفل شده هستند و با پرتاب شوریکن باید آنها را به حرکت درآورد. عبور از مینهای انفجاری، تیغهای ثابت و متحرک و لیزرهای مرگبار زماندار و چرخشی، بخشی دیگر از چالشهای سکوبازی Shadow Blade به شمار می‌روند.

در بازی چندین رویارویی با غولآخر نیز وجود دارد که ساختار کلی تمام آنها قرار گرفتن در محیطی بسته، جابجایی دادن از حملات غولآخر و حمله به وی در زمان مناسب است. یکی از ایرادهای اصلی گیمپلی بازی را میتوان عدم معرفی مناسب دشمنان اعم از عادی و غولآخرها دانست. با مواجهه با هر دشمن جدید، بازی لحظهای متوقف شده و نام دشمن قید میگردد. اما سرخنی از الگوی حملهی دشمنان، نقطه ضعف و رفتار وی به بازیکن داده نمیشود تا نهایتاً با آزمون و خطا به آن پی می‌برد. حالا تصور کنید در یکی از این مواجهها چندین بار شکست بخورید، هر بار که دوباره به آن نقطه میرسید باید شاهد صحنه‌ی معرفی دشمن باشید که پس از باخته‌های پی در پی مثل پتک تحقیری است که بر سر بازیکن فرود می‌آید.

World Map یا نقشه‌ی دنیای Shadow Blade به هفت بخش تقسیم شده که هر کدام بین ۵-۷ مرحله دارند. با تمام کردن مراحل هر بخش، میتوانید به ترتیب مدهای سخت و خیلی سخت همان بخش را آزاد کنید که مراحلشان با اعمال تغییراتی محسوس و مناسب، سخت و سختتر شده‌اند. در هر مرحله، فارغ از درجهی سختی، هدف شما رسیدن به نشانی معین در انتهای مرحله است. در بین مسیر و در نقاطی جانبی نسبت به مسیر اصلی سه نشان ویژه در هر مرحله وجود دارد که جمع‌آوری آنها در کنار گویهای طلایی بین مرحله، کشتن دشمنان و زمان رسیدن به نقطه‌ی پایان، همگی در رتبه‌های که در انتهای هر مرحله به شما تعلق می‌گیرد بستگی دارند. رتبه‌ها در سیستم لیدربرد بازی ثبت شده و باب کل کل بین دوستان را می‌گشاید. همچنین شما میتوانید چالشهای ویژه‌ی بازی که به شدت سخت هستند را تکمیل کنید یا با استفاده از ادیتور داخل بازی، مراحل دلخواه خود را طراحی کرده و آن را با دیگران به اشتراک بگذارید.

### حرف آخر

Shadow Blade: Reload عنوانی بسیار سرگرمکننده با ارزش تکرار بالا است که از تجربه کردنش لذت خواهید برد. در پنجمین جشنواره بازیهای تهران از همه‌ی جنبه‌های بازی تقدیر شد ولی کسی سخنی در مورد انیمیشنهای شاهکار آن نگفت. خوب است فراموش نکنیم خلق یک سیستم مبارزه‌ی جذاب بدون وجود انیمیشنهای هماهنگ و روان امکان ندارد. تمام زیبایی‌های هنری بازی به کنار، اگر چنین انیمیشنهایی برای بازی طراحی نشده بود که حاکی از هماهنگی کامل انیماتور با تیم طراحی بازی و مرحله است، بهترین تصاویر پس زمینه و عالیترین مدهای سه بعدی شخصیت‌ها نیز نمیتوانست مخاطب را به تجربه‌ی بازی ترغیب کند.

میلون در داستان وجود دارند، اما روی هم فته نقش شخمسیت‌ها در داستان، در لحظه‌ی رودررویی تعبیر می‌شوند.

شما نه دلایل کافی برای بد بودن شخمسیت منفی و مستحق مجازات بودن وی به دست می‌آورید و نه سند و برهانی برای تابعیت بی چون و چرا از شخمسیت مثبت داستان. صرفاً در هنگام رودررویی یکی را به عنوان دوست و دیگری را به عنوان دشمن می‌پذیرید و دیگر درگیر جزئیات آن نمی‌شوید. هر چند که اگر این مساله در داستان وجود داشت یا حداقل پر رنگتر بود بعضی از مبارزه با غولآخرهای بازی جذابیت و هیجان بیشتری پیدا می‌کرد. ولی خب بازی هم از همان ابتدا به شما وعده نمیدهد که با داستانی بسیار متفاوت یا تاثیرگذار همراه خواهید بود و به قولی تعهدی در قبال آن ندارد. با این وجود شما ترغیب می‌شوید تا داستان نسبتاً کلیشهای بازی را دنبال کرده و از انجام آن لذت هم می‌برید؛

به نظرم نحوه‌ی روایت و کیفیت بالای تعدادی از دیالوگ‌ها دلیل‌های اصلی این امر هستند. بازی از قالب کامیک یا داستان مصور برای روایت قصه‌اش بهره می‌برد که در ابتدا و انتهای هر یک از بخش‌های هفتگانه‌ی بازی، و بعضاً در میان آن‌ها نمایش داده می‌شوند. این کامیک‌ها از کیفیت بسیار بالایی برخوردار هستند. نحوه‌ی برش و کادربندی، رنگ‌بندی و تصویرسازی و تکنیک‌های استفاده شده در متحرک‌سازی بعضی از تصاویر کلیدی، همگی مخاطب را به تحسین وادار می‌کنند و کاملاً در کلاس جهانی قرار دارند. گفتو گوی شخصیت‌ها نیز با پیروی از استاندارد کامیک در دیالوگ باکس‌ها نمایش داده می‌شود و البته صدایبیشگی برای آن‌ها در نظر گرفته نشده است. در عوض نام‌آواها یا صداآواها که ارکانی جدا نشدنی در یک کامیک به شمار می‌روند، با صداگذاری مناسب بر جذابیت دنبال کردن وقایع افزوده‌اند. Shadow Blade: Reload قرار نیست یک بازی داستانی باشد. با این حال تلاش کرده تا قصه‌ای متناسب با گیمپلی برای مخاطب روایت کند و به نظر من نیز در این کار موفق بوده است.

### چالش‌های یک نینجا

Speed-Run را در گوگل جست و جو کنید. اگر خوب به بازی‌هایی که پیدا می‌شود دقت کنید، متوجه می‌شوید که اکثر قریب به اتفاق آن‌ها یا در سبک سکوبازی قرار دارند، یا عناصری از سکوبازی در روندبازی آن‌ها وجود دارد. Speed-Run به تمام کردن بازی در سریع‌ترین زمان ممکن گفته می‌شود و امکان چنین عملی در یک بازی، نشانگر هماهنگی کامل مکانیک‌ها با طراحی مراحل است که Shadow Blade: Reload نیز شاید به عنوان اولین بازی ایرانی این ویژگی را دارد. شما در نقش کورو می‌توانید از دیوارها سر خورده یا روی آن‌ها بدوید، از دیواری به دیوار دیگر پریده و تا زمان مناسب از لبه‌ها آویزان بمانید. Dash کردن یا پیمودن سریع مسافتی کوتاه، در روی زمین یا در میان هوا از دیگر توانایی‌های کورو در بخش سکوبازی روندبازی است، که البته در قسمت اکشن و برای کشتن راحت و حرفه‌ای دشمنان نیز می‌تواند مورد استفاده قرار بگیرد.

و همچنین فیدبک مستقیم آن‌ها نسبت به توسعه و بهبود بازی خود اقدام کنند. Shadow Blade: Reload نیز همین مسیر را در پیش گرفت. اگر اشتباه نکنم بازی بیشتر از یک سال در بخش ارلی اکسس استیم قرار داشت و در تمام این مدت به عنوان کسی که بیش از ۳ بار بازی را از اولین مراحل تولید تا پس از بروزرسانی‌های سنگین در حین تولید تمام کرده‌ام، احساس می‌کنم شاهد تولد یک نوزاد تا رشد و بلوغ آن بوده‌ام. زمانی که جای تصاویر پس زمینه زیبایی که اینک در بازی وجود دارد، رنگی صورتی وجود داشت که دمار از روزگار چشم آدم درمی‌آورد!

کنترل عالی و روان شخمسیت، مفهوم بودن مکانیکها و تنوع دشمنان، زمان‌بندی‌های مناسب موانع، وسعت و مقیاس مراحل، تفاوت مدهای مختلف و روایت داستان کامیک‌گونه و جذاب بازی و بسیاری از ویژگی‌های دیگر همگی در تمام مدت تولید به طور مرتب به بازی اضافه شدند، تغییر یافتند و بهبود پیدا کردند و حالا در کنار هم از Shadow Blade: Reload عنوانی ساخته‌اند که نه تنها یک سر و گردن از تمام بازی‌های داخلی بالاتر است، که در مقیاس جهانی نیز می‌توان آن را به عنوان یک بازی جذاب و سرگرم کننده در سبک سکوبازی قلمداد کرد. شاید انتشار بازی بر روی استیم هنوز برای خیلی از بازی‌سازها امکان‌پذیر نباشد. اما پیروی از پایلایینی که تست و اطلاع بازی بر اساس بازخوردهای ارزشمند را موریت خود قرار می‌دهد، کاملاً امکان‌پذیر می‌باشد.

### قصه‌ی استاد و شاگرد

Shadow Blade: Reload همچون نسخه‌ی موبایل خود، همچنان بر روی گیمپلی تمرکز دارد. اما با افزایش مقیاس پروژه برای پلتفرم PC بخش‌های زیادی از بازی توسعه یافته یا تقویت شده اند. داستان و روایت قصه یکی از همین قسمت‌ها است. ماجرای بازی از جایی شروع می‌شود که قهرمان قصه یعنی Kuro و استادش Shiro مورد هجوم گروهی ناشناس قرار می‌گیرند. کورو موفق می‌شود از پس آن‌ها برآمده و با پشت سر گذاشتن موانع و چالش‌های مختلف سرانجام خود را به استادش برساند. اما در مواجهه با دشمنی که انتظارش را ندارد، مغلوب شده و شیرو اسیر دست دشمنان می‌گردد. ۶ ماه بعد از این وقایع، قاصد شیرو موعده خیزش برای انتقام را به اطلاع کورو می‌رساند.

هدف اصلی او در ابتدا یافتن و آزاد کردن استاد است اما ناخواسته درگیر ماجرای می‌شود که مقیاسی بزرگ و جهانی دارد و بدین ترتیب خواسته‌ی ابتدایی قهرمان که به نوعی رستگاری یا وفاداری شخصی است، تبدیل به دغدغه‌ی نجات دنیا می‌گردد. داستان بازی تا حد زیادی از کلیشه‌های نینجایی ژاپنی و شرقی تبعیت می‌کند و اگر با آن‌ها آشنایی داشته باشید، از جایی به بعد تقریباً می‌توانید مسیر اصلی داستان و سیر وقایع، نقش واقعی شخصیت‌ها در داستان و انتهای قصه را حدس بزنید. قوس شخصیتی و رشد کاراکترها نیز چیزی نیست که بخواهید انتظار دیدنش را در بازی داشته باشید. با وجود اینکه شخصیت‌های



# خدا حافظ رزیدنت اوایل...

با دلی آکنده از اندوه و چشمانی خیس،  
درگذشت مجموعهی رزیدنت اوایل را اعلام می‌کنم!



از «رزیدنت اوایل صفر» (Resident Evil Zero)، هیچ‌کدام حرفی برای گفتن نداشتند. اما باز هم می‌گوییم شاید هنوز در حال آزمون‌وخطا بودی و مزه‌ی دهان بازی‌ها هنوز دستات نیامده بود. بازی بعدی‌ات هم که به کلی تمام خاطرات بد از این عنوان را از ذهن‌مان پاک کرد.

در سال ۲۰۰۵، یکی از شاهکارهای بازی‌سازی تاریخ را عرضه کردی، عنوانی که نه تنها مجموعهی رزیدنت اوایل را به اوج رساند، بلکه حتی سبک اکشن سوم شخص را برای همیشه متحول ساخت و استانداردهای جدیدی برای این سبک به وجود آورد. این بازی همان «رزیدنت اوایل ۴» افسانه‌ای بود، عنوانی که جایزه‌های آن سال را درو کرد. دوربین روی شانه، اکشن نفس گیر در کنار فضا سازی گیرا، داستان جذاب و شخصیت‌های مرموز و از همه مهم‌تر، کت چرم لیون. همه باعث شدند که این عنوان تکرارنشده باشد. دو سال بعد، یک عنوان فرعی دیگر را روانه ی بازار کردی با نام «واقع‌نگاری آمبرلا» (The Umbrella Chronicles) که بازی خوب و قابل قبولی بود. دو سال بعد، در سال ۲۰۰۹، «رزیدنت اوایل ۵» وارد گود شد. علی‌رغم آن همه انتقادی که به این بازی وارد بود، پنجمین قسمت از این مجموعه ی فوق محبوب هم بازی بسیار خوبی بود. هم‌کاری دونفره، بازگشت وسگر و بازوهای ورزشکاری کریس از خاطرات خوب ما از رزیدنت اوایل ۵ هستند.

اما پیش از ششمین قسمت مجموعه که در سال ۲۰۱۲ منتشر شد و انصافاً بحث‌برانگیزترین بازی این مجموعه هم بود، سه عنوان فرعی دیگر را هم وارد بازار کردی. یکی از آن‌ها قسمتی جدید از مجموعهی فرعی واقع‌نگاری بود که مانند قسمت اول با تاکید بر داستان و آن‌چه که بر شخصیت‌های محبوب این مجموعه در زمان‌ها و مکان‌های دیگر گذشته، توانست هم منتقدان و هم هواداران را راضی نگه دارد. عنوان فرعی بعدی هم «مکاشفات» (Revelations) بود. مکاشفات شاید همان بازگشت به ریشه‌هایی بود که عده‌ی زیادی برای آن لاله می‌زدند. شاید این بازی یک شاهکار نبود اما با زنده کردن حال‌وهوای رزیدنت اوایل‌های قدیمی و با ارایه‌ی یک داستان خوب و گیم‌پلی استاندارد، توانست دل طرفداران را شاد کند. اما می‌رسیم به عنوان فرعی سوم پیش از انتشار «رزیدنت اوایل ۶»، یعنی «عملیات راکون سیتی» (Operation Raccoon City). چیزی که هیچ‌گاه نفهمیدیم و احتمالاً هیچ‌گاه هم نخواهیم فهمید این است که چرا؟ واقعا چرا؟ تو دوست منی کپ‌کام جان و من همیشه باید طرف تو را بگیرم، اما واقعا رزیدنت اوایل چه گناهی کرده بود؟ مگر نه این‌که این مجموعه تو را به بلندترین قله‌های موفقیت رساند؟ مگر نه این‌که طرفداران با شنیدن نام آن قند در دل‌شان آب می‌شد؟ این چه رسم فرزندکشی است؟ چرا می‌خواهی به خاطر چند مشت دلار بیشتر فرزندی را که این‌گونه با خون دل خوردن بزرگ‌اش کرده‌ای را به ورطه‌ی نابودی بکشانی؟ من در این مانده‌ام که تو

«ترس و بقا» (survival horror) ساخت. «رزیدنت اوایل» از همه لحاظ یک شاهکار بود، با آن دوربین ثابت‌اش، با آن ماشین‌های تحریرش، با آن زامبی‌های کودن‌اش، با آن فضا سازی معرکه‌اش، آن شخصیت‌های به‌یادماندنی و آن داستان جذاب‌اش. در آن زمان، که تعداد چندضلعی‌های مدل‌های سه‌بعدی شخصیت‌ها بسیار محدود بود و چهره‌ی شخصیت‌ها را فقط در میان‌برده‌ها می‌شد تشخیص داد، تو با فضا سازی و طراحی مرحله‌ی بی‌نظیرت خون را در رگ‌های‌مان منجمد کردی. تو در این بازی، شخصیت‌های محبوب «جیل» و «کریس»، شهر «راکون سیتی»، «وسگر» شرور و شرکت «آمبرلا» را معرفی کردی، نام‌هایی که موی هواداران با شنیدن‌شان بر تن سیخ می‌شود. می‌توانم ساعت‌ها از شاهکار بودن اولین قسمت رزیدنت اوایل و خاطرات‌مان از آن برای‌ات بگویم. اما سرت را درد نمی‌آورم چون مطمئن‌ام خودت همه‌ی این‌ها را می‌دانی.

دو سال بعد، یعنی در سال ۱۹۹۸، دومین قسمت از این مجموعه ی دوست‌داشتنی را به ما هدیه دادی. «رزیدنت اوایل ۲» هم مانند قسمت قبلی‌اش یک شاهکار بود. در این قسمت، «لیون» جوان را برای اولین بار ملاقات کردیم، که با آن چهره‌ی جذاب‌اش دل هر مخاطبی را می‌ربود. هم‌چنین با «کلیر» آشنا شدیم، دختری دلسوز و مهربان که وقتی نوبت مراقبت از خود و عزیزان‌اش شود با هیچ‌کس شوخی نداشته و از شکستن چند گردن‌آبایی ندارد. یک سال بعد، جیل را برگرداندی و «رزیدنت اوایل ۳: نمسیس» را برای‌مان به ارمغان آوردی. رزیدنت اوایل ۳ اوج پختگی گیم‌پلی رزیدنت اوایل بود. تو در این بازی «نمسیس» را به ما معرفی کردی، هیولایی که ندهای استاررز استاررزش تا سالیان سال مهمان همیشگی کابوس‌های شبانه ی‌مان خواهد بود. تو نشان دادی که چه‌طور یک غول‌آخ‌تر می‌تواند قسمت مهمی از داستان یک بازی باشد. در کل، رزیدنت اوایل با قسمت سوم‌اش به اوج تکامل رسید و شاید زمان آن رسیده بود که نفسی تازه در آن دمیده شود.

تو در سال ۲۰۰۰، سعی کردی با انتشار دو عنوان فرعی این مجموعه را از یکنواختی نجات دهی. تا حدودی هم موفق بودی. «اسم رمز ورونیکا» (Code Veronica) انصافاً بازی خوبی بود. آن خط داستانی عاشقانه به خوبی در بافت داستانی بازی جای گرفته و رنگ و بوی تازه‌ای را به مجموعه داده بود. اما خودمانیم کپ‌کام، آن «بازمانده» (Survivor) دیگر چه بود؟ بازمانده اولین قدم اشتباهات در مجموعهی رزیدنت اوایل بود. اما به هر حال همه اشتباه می‌کنند. حالا درست است بعضی عناوین فرعی مانند «فال‌اوت: وگاس جدید» بازی‌های بسیار خوبی هستند، اما معمولاً مخاطبان از عناوین فرعی انتظار چندانی ندارند. خدا را شکر بازمانده هم خیلی زود فراموش شد. اما آن‌چه که برای من عجیب بود این بود که چرا از بازمانده عبرت نگرفتی؟ تا سال ۲۰۰۵، چند عنوان فرعی دیگر هم روانه‌ی بازار کردی، که انصافاً به غیر

«کپ‌کام» عزیز، سلام. خوبی؟ خوشی؟ سلامتی؟ چه خبر؟ امیدوارم حال و روزت خوش باشد و ایام به کام. خبردار شده‌ام که در حال کار بر روی یک عنوان جدید از مجموعهی رزیدنت اوایل هستی. همین شد که با خود گفتم دست به قلم شده و نامه ای به تو بنویسم، تویی که سالیان دراز است با بازی‌های‌ات مهمان رایانه‌ها و کنسول‌های ما بوده‌ای. تبریک مرا به خاطر بازی جدیدت پذیرا باش. اما کپ‌کام عزیز، کمی از تو دلخورم. تصاویر بازی جدیدت را دیدم، کپ‌کام جان. راست‌اش نمی‌دانم چه‌گونه بگویم. تو دوست من هستی و من بدون قید و شرط دوستت می‌دارم. به همین دلیل لازم دیدم که به عنوان یک دوست به تو بگویم که در حال رفتن به بی‌راهه هستی. امیدوارم از دست من ناراحت نشوی. اما کپ‌کام جان، این راهی که تو در حال پیمودن‌اش هستی رو به قهقرا می‌رود. کپ‌کام، آخر این دیگر چه کاری است؟ بگذار یادآوری کنم که چه‌گونه مجموعهی «رزیدنت اوایل» را با خون دل خوردن به این‌جا رسانده‌ای، بلکه شاید عقلاً ات سر جای‌اش بیاید.

کپ‌کام، تو مجموعهی رزیدنت اوایل را در سال ۱۹۹۶، یعنی نزدیک به بیست سال پیش، به دنیا آوردی. آن زمان که همه در حال علاءالدین بازی کردن بودند، تو ناگهان آمدی و به همه نشان دادی که چه‌طور می‌توان با دور زدن محدودیت‌های فنی، یک بازی



ارکین زاهدی





چند عنوان فرعی دیگر را باید تجربه کنی تا دریابی که رزیدنت اوپل به خاطر داستان‌های مرموز و شخصیت‌های جذاب‌اش است که رزیدنت اوپل شده. یعنی تو عنوانی که خودت ساخته‌ای را نمی‌شناسی؟ مگر می‌شود؟ به پیر، به پیغمبر، هیچکس بر این باور نیست که رزیدنت اوپل نباید اکشن باشد، اما دیگر باید تا آن زمان یاد گرفته بودی که اکشن محض یعنی مرگ رزیدنت اوپل. باز هم می‌گوییم در آن زمان می‌خواستی سبکی جدید را آزمایش کنی و بعد از مدت‌ها می‌خواستی سلیقه‌ی مخاطبان را بستگی. اما آخر مرد مومن، عرض می‌سریالی دیگر چه می‌غای است؟ آخر ما تراکنش‌های درون‌برنامه‌ای در یک رزیدنت اوپل را کجای دل‌مان بگذاریم؟ یعنی آن قدر بدبخت شده‌ای که باید این‌گونه هواداران را بچاپی؟ می‌گفتی خودم مقداری پول قرض می‌دادم، حالا بعدا هر وقت در دست‌وپالات بود پس می‌دادی. باز هم می‌گوییم کپ کامی دیگر، اشکال ندارد. عزیز دلی، اما خداوکیلی، این آخری را دیگر نخواهم بخشید. انصافا این حرکت آخرت دیگر بزرگ‌ترین توهینی بود که می‌توانستی به رزیدنت اوپل و ما بکنی.

در حالی که زمزمه‌هایی از گوشه‌وکنار در مورد رونمایی از یک عنوان جدیدی از مجموعه‌ی رزیدنت اوپل به گوش می‌رسید، تو در تاریخ ۲۹ ژوئیه، نام «سربازان آمبرلا» (Umbrella Corps) را به ثبت رساندی و بر دامن شایعات آتش زدی. همه امیدوار بودند که این عنوان همان «رزیدنت اوپل ۷» باشد که بسیاری شب‌ها خواب‌اش را می‌دیدند. اما نام سربازان آمبرلا کمی مشکوک بود. انگار بوی یک عنوان فرعی می‌داد. بازار شایعات طبق معمول حسابی داغ بود تا این‌که تو در جریان کنفرانس خبری سونی در «نمایشگاه بازی توکیو» (Tokyo Game Show) اعلام کردی که سربازان آمبرلا یک بازی اکشن چندنفره‌ی آنلاین است تا حس ما تایید شود. البته من هنوز هم فکر می‌کنم تو در حال شوخی کردن هستی. اکشن چندنفره‌ی آنلاین؟ آن هم برای بیست‌امین سالگرد تولید رزیدنت اوپل؟ می‌توانستی با رونمایی از رزیدنت اوپل ۷ دل‌هم را شاد کنی و یک تولد بی‌نظیر برای ورود رزیدنت اوپل به دهه‌ی سوم زندگی‌اش بگیری. یا حداقل یکی از عناوین فرعی امتحان‌پس‌داده را ادامه می‌دادی. اکشن چندنفره‌ی آنلاین؟ هنوز باورم نمی‌شود.

باز هم شاید می‌توانستم ببخشم اما واقعا، جان کپ‌کام، پیش خودت چه فکر کردی که تصمیم گرفتی بخش داستانی را به‌کلی از یک بازی رزیدنت اوپل حذف کنی؟ البته به گفته‌ی خودت بازی داستان دارد و اتفاقات بازی پس از تمام شدن رزیدنت اوپل ۶ به وقوع می‌پیوندد. ظاهرا چند شرکت قدرتمند بر سر تصاحب رازها و فناوری‌های شرکت فقید آمبرلا سر جنگ دارند. بنابراین آن‌ها سربازان خود را به مناطقی که مورد حمله‌ی زامبی‌های قرار گرفته‌اند می‌فرستند تا اطلاعات ارزشمندی را به دست آورند. کپ‌کام جان، صراحت مرا ببخش، اما جمع کن کاسه‌وکوزه‌ات را. به قولی، ما کلاغ را رنگ می‌کنیم و به جای قناری می‌فروشیم. ما

را می‌خواهی سیاه کنی؟ آخر این هم شد داستان؟ چون اسم آمبرلا آمده ما همه انگشت‌به‌دهان و هاج‌وواج می‌مانیم که «ا، مگه آمبرلا نابود نشده بود؟» بعد هم کلی بجه و چه می‌کنیم که «دست‌میرزا، عجب داستانی نوشته‌اید؟» خداوکیلی طرفداران رزیدنت اوپل را چه فرض کرده‌ای؟ لاقل مثل یک مرد می‌ایستادی و در چشمان همه زل می‌زدی و می‌گفتی که «عزیزان، این بازی داستان ندارد.» لاقل در آن صورت می‌توانستیم برگردیم و بگوییم که «از صداقتات خوشم آمد.»

خب، داستان بازی که به کلی تعطیل است. شخصیت‌های بازی هم تنها چند مدل سم‌بعدی هستند و خبری از شخصیت‌پردازی و این داستان‌ها هم نیست. جسارتا می‌توانم بیرسم اصلا چرا رزیدنت اوپل؟ چرا آمبرلا؟ جواب نده که خودمان می‌دانیم جواب این سوال چیست. خب مرد حسابی، می‌خواستی یک بازی اکشن چندنفره برای خالی کردن جیب بازی‌بازان غربی بسازی، بفرما، این گوی و این میدان. چرا نام رزیدنت اوپل را خراب می‌کنی؟ چرا لکه‌ی ننگ دیگری را در پرونده‌ی درخشان این مجموعه به وجود می‌آوری؟ باز هم می‌گویم، اگر مشکل مالی داری در خدمت هستیم. دوستان همه پول می‌گذاریم روی هم و کمکات می‌کنیم. اما نام رزیدنت اوپل حرمت دارد. هیچکس مخالف گشایش مرزهای جدید و قدم گذاشتن در ناشناخته‌ها نیست، اما از رزیدنت اوپل به عنوان موش آزمایشگاهی خودت و دستگاه چاپ اسکناس استفاده نکن. رزیدنت اوپل دیگر حالا متعلق به همه است و حتا خود تو هم حق نداری حرمت نام آن را بشکنی.

شاید اکنون بگویی که اگر این بازی داستان و شخصیت‌پردازی ندارد و یک رزیدنت اوپل نیست، لاقل به تنهایی بازی خوبی است. در این مورد هم باید بگویم که، کپ‌کام جان، تریلر بازی ات را هم دیدیم. تمام آن عناصری که با ذوق و شوق برای‌شان اسم گذاشته بودی را قبلا در بازی‌های دیگر دیده بودیم. دیگر یک چنگک صخره‌نوردی که اسم گذاشتن ندارد، عزیز من. ما را یاد «مالی» (Molly) در «مرده‌ی متحرک» (The Walking Dead) انداختی که برای چنگک‌اش اسم گذاشته بود. شاید تنها عنصر جدیدی که اضافه کرده‌ای «زامبی جمر» (Zombie Jammer) باشد، دستگاهی که زامبی‌ها را دور نگاه می‌دارد مگر این‌که شخص مستقیما به زامبی‌ها حمله کرده یا این‌که دشمن این دستگاه را نابود کند. قبول، دو امتیاز مثبت به خاطر این نوآوری ات. البته همه چیز که به نوآوری نیست، یک بازی می‌تواند بسیار تکراری و در عین حال بسیار خوش‌ساخت و لذت‌بخش باشد. شاید تنها حرفی که می‌توانم از تو بپذیرم این باشد این بازی جدا از نام‌اش بازی لذت‌بخشی است.

البته قضاوت کردن بر اساس یک تریلر شاید چندان درست نباشد اما باید اعتراف کنم که بر اساس آن تریلری که پخش کرده‌ای، این بازی لذت‌بخش به نظر می‌رسد. نمی‌دانم چرا تصمیم گرفتی از هر دو زاویه‌ی دوربین اول شخص و سوم

شخص استفاده کنی اما حتما دلیل محکمی داشتی. به هر حال، شاید هر بازی‌بازی با یک زاویه‌ی دوربین راحت‌تر باشد. اما مسلما این کار از لحاظ فنی چندان ساده نیست و در دسرهایی را به وجود خواهد آورد. حرکت شخصیت‌ها نرم و در عین حال سریع به نظر می‌رسد. نبردهای تن‌به‌تن هم در تریلر دیده می‌شدند که انصافا بد به نظر نمی‌رسند. فضاها هم کامییش رزیدنت اوپلی هستند. سیستم امتیازگیری و ارتقا و این بندوبسات‌ها هم به رسم تمام بازی‌های این سبک وجود دارند. شخصی‌سازی هم وجود دارد اما ظاهرا فقط مربوط به ظاهر شخصیت‌ها شده و تغییر خاصی در خصوصیات آن‌ها به وجود نمی‌آید. در کل باید گفت که این بازی در ظاهر خوب به نظر می‌رسد. اما کپ‌کام، حواس‌ات هست که کلی رقیب قدر و قدرت‌مند داری؟ گمان نمی‌کنم قیمت کم‌تر برای یک بازی بدون بخش داستانی که قرار است تراکنش‌های درون‌برنامه‌ای هم داشته باشد چندان مزیت بزرگی باشد. در این بازار بی‌رحم دیگر خوب بودن کافی نیست، مخصوصا الان که حساسیت‌ها بالا رفته و همه ی نگاه‌ها به سوی مجموعه‌ی رزیدنت اوپل است.

گفتم کمی هم از خوبی‌های بازی‌ات بگویم تا نگویی که نامرد است و فقط بدی‌ها را می‌بیند. اما هنوز هم منتظرم که برگردی و بگویی که ما در مقابل دوربین مخفی قرار گرفته‌ایم و این‌ها همه یک شوخی بی‌مزه است، یا این‌که ناگهان بیدار شویم و ببینیم که این‌ها همه یک کابوس بوده. اما ظاهرا نه شوخی است و نه کابوس. بگذار روراست باشم. از صمیم قلب آرزو می‌کنم که بازی‌ات با مغز به زمین بخورد، اما نه چون دوستات ندارم. دعا می‌کنم که سربازان آمبرلا به قعر جهنم بروند، اما نه چون بدت را می‌خواهم. می‌خواهم سرت به سنگ بخورد. می‌خواهم یک بار برای همیشه این مساله را درک کنی که رزیدنت اوپل یک ماشین پول‌سازی نیست که هر وقت که اراده کردی از آن برای پر کردن حساب بانکی‌ات استفاده کنی. رزیدنت اوپل حرمت دارد و حتا تو با این‌که پدرش هستی حق نداری آن را بشکنی. هیچ توهینی بدتر از این نیست که بخش «زامبی‌های» «ندای وظیفه» را بگیری و نام رزیدنت اوپل روی آن بگذاری و به خورد ملت بدهی. بازی‌ات خوب به نظر می‌رسد اما هرچه‌قدر هم خوب باشد، باز هم رزیدنت اوپل نیست. به هر حال، از صمیم قلب بدترین‌ها را برای این بازی آرزو دارم. امیدوارم از حرف‌های‌ام ناراحت نشده باشی، اما به عنوان یک دوست وظیفه‌ی خود دیدم که نظرم را با تو در میان بگذارم.

دوست‌دار تو،

یک هوادار دل‌شکسته‌ی رزیدنت اوپل



## Grand Theft Auto V

## تبلیغاتی که یک بازی هم به آن چسبیده!

گمان نمی‌کنم کسی در این کره‌ی خاکی باشد که از بازی کردن قسمت پنجم مجموعه‌ی فوق‌محبوب اتومبیل دزدی بزرگ (GTA V) لذت نبرده باشد. من هم از این قاعده مستثنا نیستم و از لحظه‌لحظه‌ی این بازی بزرگ لذت بردم. اما من معتقدم این بازی بیش‌تر از آن‌چه که لیاقت‌اش را داشته مورد توجه قرار گرفته. از نظر من، این بازی به هیچ عنوان یک شاهکار نبوده و شایستگی بهترین بازی سال ۲۰۱۳ بودن را ندارد. این یک اظهار نظر احساسی نیست، برای آن دلایلی دارم.



ارکین زاهدی

## دلیل اول: دیوانه؟ یا بی‌منطق؟

در چند سال اخیر، شاهد محبوبیت بی‌حدوحصر ضدقهرمان‌های دیوانه‌ای مانند "جوکر" و "واس موتنگرو" بوده‌ایم. این ضدقهرمان‌ها لاقابل به اندازه‌ی قهرمان‌های داستان‌های‌شان و حتی شاید بیش‌تر از آن‌ها محبوب هستند. هدف ما کاوش دلیل این مساله نیست، اما آن‌چه که مسلم است این است که دیوانگی طرفداران زیادی دارد. شخصیت «ترور فیلیپس» (Trevor Philips) در پنجمین دزدی بزرگ اتومبیل هم تعریف «راک‌استار» (Rockstar) از دیوانگی است. ترور بی‌نهایت عصبی است، مدام فریاد می‌زند و ناسزا می‌گوید، چپ‌وراست انسان‌های بی‌گناه را بدون کوچک‌ترین احساس گناهی می‌کشد و اگر چند ساعتی از او غافل شوید، او را هنگام انداختن فردی در رودخانه یا در نوک قله‌ی یک کوه با لباس‌های زنانه پیدا خواهید کرد. دیگر از این دیوانه‌تر؟ حتی جوکر و واس هم این‌قدر دیوانه نیستند. اما ترور، در بهترین حالت ممکن، اصلا به جذابیت جوکر و واس نیست، چون هیچ دلیلی برای انجام کارهایی که انجام می‌دهد ندارد. شاید پرسید مگر حتما باید دلیلی داشته باشد؟ مگر همه‌ی اتفاقاتی که در زندگی می‌افتند دلیل دارند؟ درست است، زندگی پر از اتفاقات تصادفی، بی‌معنی و بی‌هدف است. اما یک داستان خوب نباید مانند زندگی باشد. در یک داستان خوب، هر اتفاق دلیلی دارد و هر شخصیت هدفی. به‌واقع هدف ترور از کارهایی که انجام می‌دهد چیست؟ دلیل باورپذیر بودن جذاب بودن شخصیت‌هایی مانند جوکر و واس این است که آن‌ها برای انجام دادن آن کارهای دیوانه‌وار دلیل دارند. لازم نیست دلایل آن‌ها برای ما منطقی جلوه کنند، همین‌که دلایل‌شان برای خودشان منطقی است کفایت می‌کند. این که جوکر، فقط برای فاش نشدن هویت "بتمن"، شهری را به هرج‌ومرج کشیده و بیمارستانی را منفجر می‌کند کاملا باورپذیر است، چون با شخصیت جوکر و اهداف‌اش جور در می‌آید.

ترور شهر را غرق در آتش و دود نکرد و بیمارستانی را هم به آتش نکشید اما بارها پیش آمد که پس از دیدن یکی از کارهای‌اش از خودم پرسیدم: «آخه واسه چی؟» چند خط دیالوگی که او در مورد کودکی و مادرش می‌گوید هم اصلا توجیه مناسبی برای رفتارش نیستند. ترور دیوانه نیست، بلکه یک شخصیت بی‌مغز و بی‌منطق است، و شخصیت‌های بی‌مغز و بی‌منطق به ندرت شخصیت‌های جذابی از آب در خواهند آمد.

## دلیل دوم: چندضلعی‌های تک‌بعدی

جذاب بودن شخصیت (یا شخصیت‌های) اصلی در یک بازی نقش‌آفرینی یا دنیای باز بسیار مهم است، چون بازی‌کننده زمان بسیار زیادی را با آن شخصیت‌ها می‌گذراند. به سه دلیل، نمی‌توان با شخصیت‌های اصلی پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل آن‌قدر که باید ارتباط برقرار کرد. اولین دلیل این است که این بازی، به جای یک شخصیت اصلی، سه شخصیت اصلی دارد. البته این به خودی خود بد نیست، اصلا هم بد نیست، حتی می‌تواند خوب هم باشد. بسیاری از بهترین و تاثیرگذارترین داستان‌های تاریخ چندین شخصیت اصلی



متحرک غنی‌تر است؟ مگر هدف اصلی یک بازی، سرگرم‌کننده بودن نیست؟ درست است، اما بعضی بازی‌ها چنان بر عمیق‌ترین احساسات انسانی دست می‌گذارند که بازی‌کننده فراموش می‌کند که هدف اصلی یک بازی سرگرم‌کننده بودن است. به همین دلیل است که بازی‌هایی مانند "مردی متحرک" و "پیش‌بینی مرگبار"، با آن گیم‌پلی نصفه‌ونیمه و پر از ایراد، توانسته‌اند مخاطب را تحت‌تاثیر قرار دهند. اما اگر برگردیم و به شاهکارهای بازی‌سازی تاریخ نگاه کنیم، درمی‌یابیم که آن‌ها علاوه بر داشتن گیم‌پلی و طراحی مرحله بی‌نقص، احساسات مخاطب را هم به‌نحو درگیر خود کرده‌اند. مسلماً تنها گیم‌پلی فاینال فانتزی ۷ نیست که باعث می‌شود بسیاری آن را بهترین بازی تاریخ بنامند. مثال‌ها از این دست بسیار زیادند و به ذکر چند نام بسنده می‌کنیم: مجموعه‌ی "هنر ستارگان" (Starcraft)، مجموعه‌ی "تپه‌های خاموش" (Silent Hill)، "سه‌گانه‌ی بتمن: آرکام"، "سایه‌ی کلوسوس". پس شاید بتوان گفت که مرز میان یک بازی بی‌نقص و یک شاهکار همین درگیری احساسی است. برای همین است که کسی حاضر نیست "هنر معدن" (Minecraft) را، با آن فروش خیره‌کننده و تاثیریه که بر دنیای بازی‌ها و زندگی مردم گذاشته، یک شاهکار بنامد. پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل هم موفق نمی‌شود احساسات بازی‌کننده را درگیر خود کند، چون نمی‌تواند خود را جای شخصیت‌های بازی قرار داد و احساسات آن‌ها را درک کرد. سرقت بزرگ اتومبیل ۵ به مراتب تاثیرگذارتر و پرفروش‌تر از ماین‌کرفت است، اما نمی‌توان آن را، مانند فاینال فانتزی ۷، یک شاهکار دانست.

### سخن آخر

باز هم تاکید می‌کنم، هیچ‌کس نمی‌تواند بزرگ بودن، تاثیرگذار بودن و لذت‌بخش بودن سرقت بزرگ اتومبیل ۵ را زیر سوال ببرد. ایراد گرفتن از این بازی یعنی بدنام شدن آن نویسنده در چشم همه. من هم از ثانیه‌تانی‌های این بازی لذت بردم و هدف‌ام به هیچ عنوان زیر سوال بردن آن نیست. هدف من تنها نشان دادن آن روی سکه بود، این‌که این بازی بزرگ نمتنها ایراداتی دارد، بلکه ایراداتش می‌توانند اساسی هم باشند. من نهایت تلاش‌ام را برای بی‌طرف بودن در این متن به کار بسته‌ام، اما مسلماً احساسات شخصی‌ام هم در نگارش آن بی‌تاثیر نبوده‌اند. نظر همه هم برای‌ام محترم بوده و هر کسی حق دارد که با نظرات من مخالفت کند. اما حتا اگر آسمان به زمین بیاید، من حاضر نیستم قبول کنم که پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل یک شاهکار است.



چندضلعی که در مدل‌های سم‌بندی این شخصیت‌ها به کار گرفته شده، شخصیت‌های سرقت بزرگ اتومبیل ۵ کاملاً تک‌بعدی هستند.

### دلیل سوم: بزرگ اما کوچک

فرق بازی‌هایی که داستان دارند با بازی‌هایی که داستان ندارند چیست؟ چه تفاوتی بین یک "پرنندگان خشمگین" و یک "اقامتگاه شیطان" وجود دارد؟ شاید سوال مضحکی باشد، اما واقعا چرا؟ هر دوی آن‌ها چالش‌هایی را در مقابل بازی‌کننده قرار می‌دهند که بازی‌کننده باید از پس‌شان بربیاید تا به چالش‌های سخت‌تر برسد. اما تفاوت در این است که چالش‌های اقامتگاه شیطان، علاوه بر سخت و لذت‌بخش بودن، باید از لحاظ داستانی توجیه پذیر بوده و به پیش‌برد داستان هم کمک کنند. در صورتی که مراحل پرنندگان خشمگین به داستان نیاز ندارند. این یعنی ما وقتی عنوانی مانند سرقت بزرگ اتومبیل را انتخاب می‌کنیم، نمی‌خواهیم فقط آدم بکشیم، رانندگی کنیم، قایق‌سواری کنیم و چتربازی کنیم، بلکه می‌خواهیم همه‌ی این‌ها را در قالب یک داستان قوی تجربه کنیم. همه‌ی این‌ها یعنی تنها ۷۹ ماموریت داستانی، برای عنوانی که تا این حد پز بزرگ بودن‌اش را می‌دهد، در یک کلام، افتضاح است. عمق فاجعه را زمانی درک خواهیم کرد که بدانیم سرقت بزرگ اتومبیل ۴، تنها با یک شخصیت قابل کنترل، ۸۸ ماموریت داستانی دارد. هدف، قانع کردن بازی‌باز و دادن انگیزه به او برای انجام ماموریت‌ها است، وگرنه قرار دادن ده‌ها ماموریت چتربازی در نقشه که کاری ندارند. تعداد "سرقت‌هایی" (Heists) که راکاستار به‌شدت روی آن‌ها مانور می‌داد هم تنها شش عدد بوده و آزادی عمل در انجام این سرقت‌ها هم توهمی بیش نیست. علاوه بر این، به غیر از سرقت آخر، هیچ‌کدام پول چندانی را برای خرج کردن در اختیار بازی‌باز قرار نمی‌دهند. بزرگ بودن به مساحت نقشه و تعداد مراحل چتربازی نیست، بلکه به زمانی است که داستان بازی می‌تواند بازی‌باز را با خود همراه کند.

### دلیل چهارم: بی‌احساس

اگر از بازی‌بازها در مورد ده بازی موردعلاقه‌شان سوال کنیم، بدون شک نام‌هایی مانند "آخرین ما" و "مردی متحرک" را زیاد خواهیم شنید. اما چرا نام پرنندگان خشمگین را زیاد نخواهیم شنید، با این‌که از لحاظ گیم‌پلی و طراحی مراحل لااقل از مرده‌

دارند. اما مساله این‌جا است که در این داستان‌ها همیشه می‌توان یک شخصیت را مهم‌تر از همه‌ی شخصیت‌های دیگر و به قولی نقش اول ماجرا دانست. برای مثال، بازی‌های "فاینال فانتزی" همواره چندین شخصیت اصلی دارند، اما بازی‌کننده هیچ‌گاه برای تشخیص این‌که کدام یک از آن‌ها نقش اول را برعهده دارد به مشکل بر نخواهد خورد. برای مثال، در فاینال فانتزی ۷، کوچک‌ترین شک و شبهه‌ای وجود ندارد که نقش اول، "کلود" است. مشکل سرقت بزرگ اتومبیل ۵ این است که نمی‌توان فهمید نقش اول‌اش کیست و بازی‌کننده باید احساسات اش را بین سه شخصیت قسمت کند. این یعنی نمی‌توان با هر یک از آن‌ها آن‌طور که باید ارتباط برقرار کرد. تا می‌آییم با "مایکل دی‌سانتا" (Michael De Santa) احساس هم‌دردی کنیم ماموریت‌های‌اش تمام می‌شود و باید به سراغ آن دو شخصیت دیگر رفت. بدون شک اگر "جان مارستون" مجبور بود آن روزها و هفته‌هایی را که با او سپری کردیم با دو شخصیت دیگر تقسیم کند تا این حد ماندگار نمی‌شد.

اما حقیقت این است که این شخصیت‌ها به تنهایی هم چندان جذاب نیستند. یک شخصیت جذاب ارزش‌ها، آرزوها و هدف‌هایی دارد. مواد لازم برای ساخت شخصیت‌های فراموش‌نشده‌ی هم داشتن ارزش‌های ناموازی و کشمکش درونی ناشی از آن است. برای مثال، هدف "سالیید اسنیک" در اولین قسمت از مجموعه‌ی "متال گیر سالیید"، به پایان رساندن ماموریت‌اش و برگشتن به زندگی عادی و تربیت سگ‌های سورتمه است. اما خود اسنیک هم می‌داند که جای او در میدان نبرد است، نه در میان سگ‌های سورتمه. همین کشمکش درونی است او را تا این حد به‌یادماندنی کرده. اسنیک از جنگیدن خسته شده، اما او یک سرباز است و تنها خون سربازان دشمن است که به او زندگی می‌بخشد. درون جان مارستن هم، به همین شکل، جنگی به‌پا است. هدف جان، برگشتن به کانون گرم خانواده است، اما او در درون خود می‌داند که هیچ‌گاه نمی‌تواند یک مزرعه‌دار ساده باشد. این‌جا است که دومین مشکل شخصیت‌های اتومبیل‌زدی بزرگ ۵ خود را نشان می‌دهد. به راستی ارزش‌ها، آرزوها و اهداف ترور چیست؟ رفتار ترور بسیار ضدتوقیف است. یک لحظه هوای مایکل را دارد، لحظه‌ای دیگر می‌خواهد او را بکشد. در نهایت چه چیزی برای‌اش ارزش‌مند است؟ پول؟ دوستی؟ "فرانکلین کلینتون" (Franklin Clinton) چه‌طور؟ فرانکلین جوان جویای نامی است که می‌خواهد به هر قیمتی پول‌دار شود. تعریف کردن شخصیت فرانکلین از تعریف شخصیت "ماریو" هم ساده‌تر است. وضعیت مایکل به مراتب بهتر است، کسی که می‌خواهد زندگی آرامی را در کنار خانواده‌اش داشته باشد اما گذشته‌ی شوم‌اش اجازه نمی‌دهد. متأسفانه چون زمانی که بازی‌باز با مایکل می‌گذراند محدود و پراکنده است، نمی‌توان با او هم آن‌چنان که باید هم‌ذات‌پنداری کرد.

علاوه بر ارزش‌های ناموازی و کشمکش درونی، یک شخصیت جذاب باید در طول مسیر داستان تغییر کند. برای مثال، "نیکو بلیک" در پایان چهارمین سرقت بزرگ اتومبیل با نیکو بلیک آغاز بازی متفاوت است. نیکو بالاخره می‌فهمد که وقت آن رسیده که گذشته‌اش را پشت سر گذاشته و زندگی جدیدی را آغاز کند. جان مارستن هم که تمام قصدش از ابتدای بازی داشتن یک زندگی معمولی بود، در پایان در می‌یابد که یک یاغی همیشه یاغی باقی خواهد ماند. حالا می‌رسیم به سومین مشکل شخصیت‌های سرقت بزرگ اتومبیل ۵. ترور از اولین صحنه‌ی حضورش در بازی تا آن لحظه‌ی آخر، یک انسان بی‌اعصاب و بی‌مغز است. فرانکلین هم در آخر داستان هم‌چنان همان جوان ناپخته‌ی اول بازی است، با این تفاوت که حساب بانکی‌اش پرتر شده. باز هم وضع مایکل بهتر است. مایکل در آخر داستان بالاخره با گذشته‌ی کابوس‌وارش روبه‌رو شده، زندگی پردردسرش را کنار گذاشته و به کانون نسبتاً گرم خانواده‌اش بازمی‌گردد. کاش پیش‌تر به مایکل و زندگی‌اش پرداخته می‌شد و ترور نقش یک شخصیت فرعی را بر عهده داشت. (بود و نبود فرانکلین هم اصولاً تفاوتی ایجاد نمی‌کرد.) سه شخصیت کاملاً متفاوت که سرنوشت‌شان به هم گره خورده پتانسیل بسیاری بالایی را برای تعریف یک داستان جذاب داشتند. اما متأسفانه علی‌رغم آن همه



## Grand Theft Auto V

## دنیای من و تو

دنیای GTA V، دنیای من و توست. جایی که گاهی زندگی در آن را به واقعیت ترجیح می‌دهیم...



حسین آدینه

سرقت بزرگ اتومبیل. این عنوان سال‌هاست به نمادی برای بازی‌های کامپیوتری تبدیل شده و تقریباً سبکی را به نام خودش ثبت کرده‌است. تا قبل از اولین سری‌های سرقت بزرگ اتومبیل به ندرت بودند کسانی که معنای دنیای باز را می‌دانستند. راکستار گیمز با این عنوان، دنیای فضای آزاد را به همه شناساند و به عبارتی آن را مال خود کرد. چرا که دنیایی که برایمان ساختند، چیزی فراتر از آن دنیای باز ساده‌ای بود که بعضی‌ها می‌شناختند. جایی که اختیار آن را داریم که رفتارهای غیرعادی زیادی را در هر زمانی و هر نحوی که دوست داریم اجرا کنیم. اما آخرین نسخه‌ی این عنوان محبوب یعنی پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل، مهمی این موضوعات را به مرحله‌ی جدید و وسیع‌تری رسانده‌است. این بازی با وسعتی گسترده و عظیم، همراه با حس طنزگونه و شخصیت‌پردازی بی‌نظیر، همینطور با گرافیک و موسیقی و گیم‌پلی در بهترین سطح، به راحتی می‌تواند جزو لیست برترین بازی‌های تاریخ باشد.

من به شخصه یکی از طرفداران پروپاقرص پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل هستم. از آن طرفدارانی که با وجود تجربه‌ی کامل و ۱۰۰٪ کردن نسخه‌ی Xbox ۳۶۰ بازی، روز اول انتشار بازی برای Xbox One دیسک آن را به سختی در تهران پیدا کرده و خریدم. سه بار تمام کردن کامل خط داستانی بازی، فک می‌کنم آتقدری هست که رغبت خیلی‌ها را برای ادامه دادن آن از بین ببرد، اما من همچنان هر از چندگاهی پای به دنیای عظیم Los Santos می‌گذارم. بسته به Moodی که در آن هستم، گاهی شهر را به میدان جنگ تبدیل کرده، و گاهی هم با اتومبیل شهری خودم پشت تمام چراغ قرمزها می‌ایستم! فکر می‌کنم خوب باشد اگر یک بار دیگر داستان را از ابتدا شروع کنم.

دنیای تمام نشدنی و جذاب GTA Online هم که جای خودش را دارد. این شبکه‌ی برخط بی‌نظیر، با وجود تعداد نه چندان زیاد ماموریت‌های اساسی و گسترده، واقعا هیچ‌وقت نه تمام می‌شود و نه تکراری. این را هم باید در نظر بگیریم که راکستار چند وقت یک بار بخش‌ها یا تجهیزات جدید و خوبی را از طریق Updateها به بازی اضافه می‌کند. گستره‌ی فعالیت‌هایی که در بخش برخط بازی وجود دارد، نسبتاً از خط داستانی بیشتر است. چراکه در آن محدودیت روایت داستان وجود ندارد و همینطور می‌توانید با همراهی دوستانتان در شبکه‌ی اینترنت، تجربه‌های متفاوت و جدیدی را رقم بزنید.

در این مقاله سعی کرده‌ام بهترین ویژگی‌های پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل را از دیدگاه یک طرفدار منتقد بیان کنم. مهم ترین المان‌های موفق بازی به صورت دسته بندی شده در اختیاران قرار گرفته و توضیحات بیشتری از تجربه‌ام از بخش Online نیز در انتها برایتان یادداشت شده‌است.

## محیط Open World و وسیع بازی

بعد از عرضه‌ی قسمت San Andreas، سطح انتظارات هواداران از محیط و طراحی‌های پس‌زمینه‌های بازی خیلی بالاتر رفت. آنها دوست داشتند تا فضا و فرصتی در اختیارشان وجود داشته باشد تا بتوانند در محیطی متنوع و نامحدود، از مرکز





بخش تک نفره و چه در بخش چندنفره جدا سازد. وسعت عظیمی که در دیالوگ‌های مردم در سطح شهر وجود دارد باعث شده حتی بعد از مدها ساعت بازی کردن، جمله‌ی تکراری را از دهان آنها نشنویید. علاوه بر این وجود تنوع بسیار خوبی از حیوانات در بخش تک نفره نکته‌ای مثال زدنی است که نمونه‌ی مشابهش را فقط در رستگاری مردی خونین (Red Dead Re- demption) که ساخته‌ی همین راکستار است دیده بودیم.

یکی دیگر از قابلیت‌های محبوبی که به بازی برگشته، تنوع و تعدد بالای لباس‌ها، خالکوبی‌ها و مدل‌های ریش و موئی است که می‌توانید بروی هر سه شخصیت پیاده کنید. خصوصاً در بخش لباس، به اندازه‌ای دستتان برای شخصی‌سازی باز است، که به راحتی می‌توانید شخصیت‌های مایکل، فرانکلین و ترور را برای خودتان منحصر بفرد و متفاوت از دیگران در بیاورید. مثلاً اگر می‌خواهید مایکل با تیپ مافیایی در سطح شهر قدم بزند، کافی است ست کت و شلوار و کروات مشکی رنگ با ریش پر و فوسوری برایش انتخاب کنید. اگر هم می‌خواهید همچون یک راننده‌ی تریلی که در حاشیه شهر زندگی می‌کند تیپ بزند، موهای سرش را بتراشید، یک کلاه کپ به سرش بگذارید و تیشرت نقش و نگار دار و شلوار شش جیب تنش کنید. این گستردگی شخصی سازی و انتخاب، قابلیتی است که لذت بازی را دوچندان می‌کند.

### GTA Online

اگر به اینترنت پرسرعت دسترسی داشته باشید، کافی است بخش چندنفره را یکبار تجربه کنید تا طعم واقعی یک بازی را بچشید. بخش آنلاین GTA IV بسیار سرگرم‌کننده بود و در عین اینکه به بازیکن اجازه‌ی گشت و گذار آزاد در شهر را می‌داد، مودهای متنوع و خوبی مثل Cops n Crooks و GTA Race داشت. به نوعی GTA V در چند مورد پسرقت داشته، چراکه چند مود جذاب و پرفرقدار نسخه‌های قبلی در آن وجود ندارد. اما اگر به عمق و وسعت کلی آن و همینطور حضور مودهای متنوع و جدید دیگر بپردازیم، متوجه خواهیم شد که با یکی از جذابترین و بهترین بازی‌های برخط جهان مواجه هستیم.

به عنوان مثال، یکی از جنبه‌های بخش برخط که به طور کامل در قسمت قبلی وجود داشت، توانایی ساخت و شخصی‌سازی منحصر بفرد شخصیت‌تان در GTA Online بود. از چهره و ریش و سیل گرفته تا انواع و اقسام پوشش‌ها و حتی چاقی و لاغری و تناسب اندام. در GTA V بازیکن می‌تواند والدین و اجداد شخصیتش را انتخاب کند و محوریت طراحی صورت را به جادوی بی‌نظیر بازی بسپارد. در مرحله‌ی دوم بازی‌ها می‌تواند قابلیت‌هایی که دوست دارد کاراکترش در آن تجربه بیشتری داشته باشد را انتخاب کند که تاثیر مستقیمی بر میزان پیشرفت و یادگیری در بخش‌های مختلف مثل رانندگی، درگیری، خشونت و پرواز و غیره دارد. این سیستم با کمی دقت و ریزه‌کاری به کلی می‌تواند شخصیتی یکتا برای کاراکتر شما خلق کند.

بعد از اینکه کاراکتر ما ساخته شد، بازی‌ها می‌تواند با دوستانش یا حتی غریبه‌ها در دنیای خودش همراه شده و از مغازه‌ای سرقت کند، طوری که خودش اسلحه را روی شقیقه‌ی فروشنده نشانه رفته و دوستش موتور ماشین را دم درب گرم نگه می‌دارد؛ یا با هم یا در مقابل هم به انجام ماموریت‌های متنوع بازی بپردازند و یا با اتومبیل‌های آخرین سیستمی که در گاراژهای خود ذخیره کرده‌اند، با هم مسابقه بدهند. اگر تکراری یا خسته کننده شد، می‌شود به دل کوه و کمر زد و با چتربازی یا جت اسکی سواری، ساعت‌ها سرگرمی ایجاد کرد.

به طور کلی تجربه‌ی GTA Online چیزی فراتر از یک مقاله است. باید کنترلر را به دست بگیرید و در عمق این بازی فرو بروید تا مفهوم واقعی و بی‌نظیرش را درک کنید. به اعتقاد من، پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل یک بازی به تمام معناست. شاید در بعضی موارد سلیقه‌ای باشد و بعضی‌ها از آن لذت نبرند؛ اما تجربه نشان داده که این عنوان، به سادگی می‌تواند به عنوان برترین بازی تاریخ انتخاب شود.

GTA IV وارد شده که علاوه بر اینکه سیستم کنترلی اتومبیل در آن بازی مناسب نبود، بلکه کلاً محوریت زیادی بر مبنای این بخش طراحی نشده بود و به جزئیاتش هم توجه نشده بود. در عین این موضوع که عبارت Grand Theft Auto در لغت به معنای سرقت بزرگ اتومبیل است.

در GTA V تجربه‌ی رانندگی ارتقانات خیلی زیادی داشته و کاملاً یک گام بزرگ پیشرفت کرده است. طوری که هر کلاس از اتومبیل‌ها دارای حس منحصر بفرد رانندگی خودشان هستند. به عنوان مثال، خودروهای پر قدرت Muscle در بازی به خوبی حس سنگین بودن را به بازیکن منتقل می‌کند و در سرعت بالا و تعقیب و گریزها توانایی کمتری در پیچیدن و مانور دارند. در حالیکه اتومبیل‌های سرعتی و نیرومند در اتوبان‌ها و مسیرهای مسطح توانایی خیلی بالایی دارند و با کمی تبحر در رانندگی می‌تواند به کمکشان از دست پلیس فرار کرد. در عین حال قایق‌ها و هواپیماها گویی وزن واقع‌گرایانه‌ای دارند که در شرایط مختلف آب و هوایی، کنترل و مهارت متفاوتی را از بازی‌ها خواستار خواهد بود و به طور مستقیم روی قدرت مانور و سرعت آنها تاثیر می‌گذارد.

قابلیت دیگری که طرفداران خیلی زیادی دارد و از San Andre- 5 به این‌ور چندان خبری ارزش نبود، توانایی تیونینگ یا به قولی شخصی‌سازی است. این قابلیت در GTA V تا حدی به مرز اعلای خود رسیده و با سیلی از توانایی‌ها و تجهیزات، می‌تواند به اندازه‌ی یک Need For Speed شما را ارضا کند. در گاراژهای متعددی که در سطح Blaine County وجود دارد، همه چیز از چرخ و لاستیک گرفته تا شیشه‌های دودی و چراغ‌های زنون می‌تواند روی اتومبیل‌تان سوار شود. همینطور برخی ارتقانات مفیدتری مثل لاستیک‌های ضد گلوله، بدنه‌های مقاوم شده و باکس توربووی ویژه که برای پلیس بازی به شدت به کار می‌آید. برخی ماشین‌ها نسبت به ماشین‌های دیگر قابلیت‌های بیشتری دارند و بعضاً می‌توانید با کمی خلاقیت، خودرویی کاملاً منحصر بفرد و اختصاصی برای خودتان بسازید و در خیابان‌های Los Santos با غرور برانید. مردم هم که متوجه این خلاقیت شما می‌شوند، در حین رانندگی لب به تحسین اتومبیل شما می‌کشند و اگر در نقطه‌ای پارک کرده باشید، از ماشین‌تان عکس و یادگاری می‌گیرند. البته در دنیای Online ممکن است به همین زیبایی هم نباشد و مورد غضب کسانی که چشم دیدن یک خودروی زیباتر از مال خودشان ندارند قرار بگیرید. کارش یک RPG است!

### پویایی دنیای اطراف

ابعاد و متر از در دنیای بازی نیست که تنها تفاوت بین IV و V را نمایان می‌کند، بلکه اقیانوسی از تفاوت‌ها در پویایی و آنچه در این دنیا می‌گذرد است. عابران مورد سرقت قرار می‌گیرند، پلیس‌ها با خلافکارها درگیر می‌شوند و دنبال بازی و کشت و کشتار رخ می‌دهد، مردان و دختران با هم بحث لفظی می‌کنند و هزاران اتفاق دیگر من جمله وقایع ماموریت‌های در جریان Strangers And Freaks نشان از پویایی و زنده بودن بی نظیر بازی دارد. ورزش‌هایی مثل تنیس، دوچرخه سواری، چتربازی و دارت بازی، همگی فعالیت‌هایی هستند تا تنوع بیشتری به بازی ببخشند و شما را برای لحظاتی هم شده از کشتار و غوغا چه در

شهر شلوغ و پر ترافیک گرفته تا بیابان‌های بی آب و علف و پهناور و جنگل‌های انبوه، گشت و گذار و کنکاش کنند. در GTA IV این موضوع تا حد زیادی رعایت نشده بود. چرا که محیط بازی محصور به شهرهای بزرگ حوالی Liberty City بود و محیط متفاوت چندانی برای سفر وجود نداشت که بتواند آن را همراهی کند. درست است که عمق بخش‌های شهری بازی خوب و قابل قبول بود، اما در هر حال حقیقت این بود که بسیاری از آن شبیه به هم بود.

اما سازندگان با تلاش و زحمت بسیار زیادی که صرف ساخت نسخه‌ی جدید کردند، GTA V را با محیطی مثال زدنی در اختیارمان قرار گذاشتند. شاید در نگاه اول و روی کاغذ، نبود شهرهای San Fierro و Las Venturas که در سن‌آندریاس بودند، نا امید کننده به نظر برسد، اما ابعاد همین تک شهر Los Santos و مناطق اطرافش به حدی است که به گفته‌ی سازندگان از مجموع مساحت تمام نسخه‌های قبلی وسیع‌تر است؛ چیزی که به عینه شاهد آن بوده‌ایم. علاوه بر بزرگی محیط، پویایی و زنده بودن شهر در نقطه نقطه‌ی نقشه نکته‌ی بسیار خوبی است که نمی‌توان به سادگی از کنار آن گذشت. از ارتفاعات کوهستان Chilli- ad گرفته تا کویر سوزان و هموار Sandy Shores و خیابان‌های خطرناک محله Grove، آن قدری المان‌های گیم‌پلی وجود دارد که ساعت‌ها هر بازی‌بازی با هر سلیقه‌ای را چه در بخش تک نفره و چه در بخش برخط سرگرم کند.

### شخصیت پردازی

یکی از اصلی‌ترین ویژگی‌های اساسی این بازی که از ابتدا مانور زیادی روی آن انجام شد، حضور سه کاراکتر اصلی به جای یک شخصیت قابل کنترل معمول که در نسخه‌های قبلی وجود داشت بود. مایکل، ترور و فرانکلین تمامی شخصیت‌های منحصر بفردی بودند که دوست داشتند خودشان را در هر شرایط سختی وارد کنند، در حالیکه توجه بازیکن کاملاً جای دیگریست.

نتیجه‌ی این پیشرفت، اتفاقات جالب و بعضاً طنزی است که در حین تغییر یا به عبارتی Switch بین کاراکترها رخ می‌دهد است. مثل زمانیکه مایکل ناگهان از یک کابوس وحشتناک می‌پرد و اسلحه‌اش را کشیده و به این طرف و آن طرف نشانه می‌رود؛ یا زمانیکه فرانکلین مست از فروشگاه‌های خارج می‌شود در عین اینکه می‌گوید نمی‌خواهد بیشتر از این مست بشود. و از همه جالب‌تر، شخصیت غیر قابل پیش‌بینی و حساس Trevor که حتی در حالی ناگهان بهوش می‌آید که فقط یک لباس زیر به تن دارد. یا گاهی هم فردی را لبه‌ی یک پل تهدید کرده و نهایتاً او را به پایین پرتاب می‌کند. ترور تقریباً محبوب‌ترین شخصیت بازی است. چراکه پردازش شخصیت غیر قابل پیش بینی و سورنال این آدم، می‌تواند چیزهای خیلی بیشتری از بازی‌ها بیرون بکشد. شاید مسئله‌ی خاصی را به عمق داستان اضافه نکند، اما با ریز شدن در پیشروی داستان متوجه خواهید شد که حضورش به شدت واجب است و مثل تکه‌ی بزرگی از یک پازل عظیم، آن را کامل می‌کند.

### اتومبیل رانی و تیونینگ

در گذشته انتقادات زیادی از سمت منتقدین و حتی هواداران به



## Grand Theft Auto V

## پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل

عنوانی که شایسته بهترین بودن است

معرفی سرقت بزرگ اتومبیل کار بیهوده‌ایست. بی‌شک همگان این سری از بازی‌های راکاستار را می‌شناسند و بسیاری نیز در دوران‌های مختلف زندگی خود، خاطراتی بس شگرف را از این بازی برای خود ساخته‌اند. پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل که در سال ۲۰۱۳ منتشر شد، همچون عنوان‌های گذشته توانست یکی از بهترین تجربه‌ها را برای بازی‌بازان به ارمغان آورد و شایسته دریافت بهترین جایزه‌ها و دستاوردها شود. قصد داریم در این مقاله به بررسی نکاتی که پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل را شایسته این القاب می‌کند بیان کنیم.



فرید سلیمانی

## پیش‌قراولان صنعت بازی‌سازی

کمپانی راکاستار برای تولید هر محصولی به استانداردهای موجود در صنعت کفایت نمی‌کند و همیشه در پی ارتقا تکنولوژی برای تولید بازی‌هایش بوده است. خالقان سرقت بزرگ اتومبیل همیشه الهام بخش بسیاری از بازی‌سازان دیگر بوده‌اند و این الهام‌بخشی آنقدر وسیع و گسترده بوده، که حتی غول‌های بزرگ بازی‌سازی نیز به انقلابی که راکاستار در این صنعت پدید آورده اقرار می‌کنند.

تاد هاوارد (Todd Howard) یکی از مدیران ارشد کمپانی بتسدا (Bethesda) چندی پیش اعلام کرد که در ساخت بازی Fallout 4، بیش از هر چیز از پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل الهام گرفته‌اند و همیشه در آرزوی این هستند که روزی بتوانند به استانداردهای راکاستار برسند:

خوب ما همیشه در بازی‌هایمان قصد داشتیم که به شما آزادی مطلق بدهیم. بنابر این وقتی که من به چند سال گذشته نگاه می‌کنم به نظرم بازی GTA V به خوبی در راهی که ما قصد طی کردنش را داریم موفق شده است. من همیشه به آن بازی نگاه می‌کنم و با خود می‌گویم «واو، واقعا نمی‌دانم چگونه همچین چیزی را ساخته‌اند.»

تیم ما نیز دقیقا سعی دارد چنین چیزی را بسازد. آن حس معروف که به شما اجازه می‌دهد هر کجا که خواستید بروید و هر کاری که خواستید انجام دهید. بازی GTA V این حس را به خوبی منتقل می‌کند. این بازی با قراردادن شما در دنیای عظیم خود به شما نقش کارگردان را می‌دهد. همیشه به بازی‌باز در انجام کارهایش جواب مثبت می‌دهد و این دقیقا همان چیزی است که ما درحال انجام آن هستیم. بدون شک GTA V یک پدیده است. هیدنو کوچیما، خالق سری چرخ‌دنده‌های آهنین نیز همیشه به این مساله اذعان داشته که کمپانی راکاستار در دنیای باز شدن نسخه آخر چرخ دنده‌های آهنین نقش بسزایی داشته است. کوچیما پس از مشاهده تریلر پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل که قرار بود برای PS3 منتشر شود، در صفحه توییتر خود مطالبی را مطرح کرد که باعث شگفتی بسیاری شد:

تریلر جدید پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل شگفت‌انگیز بود! این آزادی عمل بهتر از هر جای دیگری آینده صنعت بازی را دگرگون خواهد کرد. این تریلر توانست من را دچار افسردگی شدید کند. من فکر نمی‌کنم پنج ما (منظور پنجمین نسخه از بازی چرخ دنده‌های آهنین است) بتواند به این سطح از کیفیت دست یابد. تیم راکاستار بهترین است. آن‌ها بدون هیچ شک و شبهه ای استانداردهای صنعت بازی هستند.



پس با این فرمول، فرانکلین به هیچ‌وجه شخصیتی تک‌بعدی نیست.

ترور فیلیپس در سطح درونی به شدت دچار درگیری‌هایی آشکار است. خود او هم به حق نمی‌داند که آیا باید فردی بی‌رحم و دیوانه باشد، یا می‌تواند کمی عذوق به خرج دهد. در برخی صحنه‌ها، عذوق و آرامشی که ترور پس از عاشق شدن از خود بروز می‌دهد شاید تا حد زیادی طنز و مسخره به نظر آید. قطعاً با خود خواهید گفت: "این مردک دیوانه‌ی بی‌رحم را چه به این همه ابراز احساسات!" اما باید بگوییم این رفتار مضحک ترور کاملاً ریشه در درگیری‌های درونی او دارد.

درگیری‌های فردی ترور با سایر افراد کاملاً واضح بوده و اوج آن زمانی است که به مایکل، بر سر اتفاقات گذشته و کشته شدن رفیق مشترک قدیمی‌شان شک می‌برد.

همچنین ترور در سطح فرافردی نیز دارای درگیری‌هایی است که اگر کمی به دیالوگ‌ها و فحاشی‌های او دقت کنید، راز کشمکش‌های فرافردی او برایتان کاملاً آشکار خواهد شد.

پس با اتکا به فرمول کشمکش‌های شخصیت قهرمان، می‌توان گفت که ترور فیلیپس هم شخصیتی تک‌بعدی نیست.

مایکل دوسانتا نیز از این قاعده مستثنی نیست. درگیری‌های او بر سر زندگی عادی به همراه خانواده، یا بازگشت به زندگی مجرمانه از هیچ کس پوشیده نیست. درگیری‌های فردی مایکل با سایرین، بسیار گسترده‌تر از فرانکلین و ترور است. همچنین مایکل در سطح فرافردی نیز دارای کشمکش‌هایی وسیع، از بابت پرونده خود در FBI، تحت تعقیب بودن توسط پلیس و معامله‌ای که با پلیس داشته رخ خواهد داد.

بنابراین مایکل را نیز نمی‌توان شخصیتی تک‌بعدی خطاب کرد. فارغ از همه این‌ها، هر کدام از سه شخصیت قهرمان (یا بهتر است بگوییم ضدقهرمان) داستان سرعت بزرگ اتومبیل، نماد یکی از این سطوح کشمکش هستند. در واقع باید گفت داستان پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل نه یک داستان تک‌قهرمانه، بلکه داستانی با ساختار روایی "گروه قهرمان" است. در داستان‌های تک‌قهرمانه تنها شاهد یک قهرمان تمام و کمال (منظور از تمام و

کشمکش‌ها یعنی درگیری‌های درونی، شخصیت یا قهرمان در وجود خود، با خودش درگیر است و امیال خیر و شر او در نزاعی سخت خواهند بود. نقطه بروز این درگیری‌ها، قرارگیری بر سر دوراهی‌ها و انتخاب‌هاست. انتخاب‌هایی بین بد و بدتر، و یا انتخاب بین خوب‌های جدایی‌ناپذیر.

در سطح دوم این کشمکش‌ها، یعنی درگیری‌های فردی، قهرمان دچار درگیری‌های متعددی با سایر افراد و شخصیت‌های حاضر در داستان می‌شود. و در سطح سوم که همان درگیری‌های فرافردیست، قهرمان با نیروهای ماورایی مثل خدا، طبیعت، سرنوشت و ... در نزاع و کشمکش است.

بر اساس این تعریف ساده در داستان‌نویسی است، که تکامل یک شخصیت شکل می‌گیرد و بهترین قهرمانان، قهرمانانی هستند که در هر سه سطح دارای درگیری و کشمکش باشند. به عنوان مثال شخصیت فرودو بگینز در فیلم ارباب حلقه‌ها را به خاطر آورید. او در سطح درونی با خودش، بر سر حفظ و نگهداری از حلقه، یا نابود کردن آن در موردور درگیر است. در سطح فردی با سایر شخصیت‌ها از جمله سم، برومیر، گاندولف و ... بر سر مسائل مختلف درگیر می‌شود؛ و در سطح فرافردی با سرنوشتی که برایش مقدر شده و دنیایی که در حال نابودیست کشمکشی آشکار دارد. درگیری قهرمان در هر سه سطح می‌تواند از او یک قهرمان به یاد ماندنی بسازد.

حال بیاید یک به یک، کشمکش‌های شخصیت‌های پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل را بررسی کنیم. در ابتدا فرانکلین کلیتون که در سطح درونی دارای کشمکش بر سر اخلاق و ارتکاب به جرم، درگیری‌های متعددی دارد. اوج درگیری‌های درونی او زمانی است که باید به اتحادش با مایکل و ترور ادامه دهد، یا یکی از آن‌ها را برای ادامه زندگی خود در آرامش قربانی کند.

فرانکلین در سطح فردی با مادر، بچه‌های محل و مایکل و ترور و سایرین درگیری‌هایی دارد که گاه این درگیری‌ها به جاهای باریکی کشانده می‌شود؛ و در سطح فرافردی با سرنوشت و فقر دست و پنجه نرم می‌کند و قصد دارد به هر ترتیبی شده خود را از این زندگی بیرون کشیده به ثروت برسد.



شایان ذکر است این سخنان در تاریخ ۱۱ جولای ۲۰۱۳ منتشر شده و این در حالی است که پنجمین قسمت از چرخ‌دنده‌های آهنین: زجر فانتوم (Metal Gear Solid V: The Phantom Pain) دو سال بعد منتشر شد.

هیدو کوچیما همچنین در تاریخ ۱۸ جون ۲۰۱۴ و پس از تماشای تریلر این بازی برای PS۴، در مصاحبه‌ای با CVG گفت: چیزی که راک‌استار خلق کرده، و دنیایی که ساخته است بسیار تاثیرگذار است. واقعا پس از دیدن تریلر این بازی برای PS۴ دوباره دچار افسردگی شدم.

### شخصیت‌های مکمل

بسیاری سعی در تک‌بعدی جلوه دادن شخصیت‌های پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل هستند. اجازه دهید ابتدا روند تکامل یک شخصیت در ابعاد مختلف را مورد بازمینی قرار دهیم.

هر شخصیتی در داستان با کشمکش‌هایی مواجه است که این کشمکش‌ها در سه سطح قابل بررسی است. کشمکش درونی، کشمکش فردی و کشمکش‌های فرافردی. در سطح اول این





کمبودهای دیگری را جبران می‌کنند. فارغ از آن، هر یک از این شخصیت‌ها نمادی از درگیری‌های گفته شده شناخته می‌شوند، که کنار هم قرارگیری این شخصیت‌ها، باعث به وجود آمدن شخصیت واحدی می‌شود. مایکل نمادی از اوج درگیری‌های درونی است. فرانکلین نمادی از درگیری‌های فردی و ترور سمبلی از نهایت درگیری‌های فرافردی.

با توجه به پیروی داستان پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل از ساختار روایی گروه قهرمان، باید گفت نقد تک‌بعدی بودن شخصت‌های داستان این بازی کاملا مردود است.

### کوچک اما عمیق

تعریف شما از دنیای بازی (Open World) یا جعبه‌ی شن (Sand Box) چیست؟ آیا می‌توان هر بازی‌ای را با بزرگ کردن نقشه و رها کردن بازی‌باز در این نقشه، آن را به یک

کمال درگیری در هر سه سطح است) خواهیم بود که به تنهایی برای نجات دنیا برمی‌خیزند. اما در داستان‌هایی که با ساختار گروه قهرمان خلق می‌شوند، هر کدام از قهرمان‌ها دارای نواقص هستند که وظیفه و جایگاه هر کدام از این قهرمانان، جبران نواقص دیگری‌ست.

از نمونه‌های عالی داستان‌هایی که با این ساختار روایی خلق شده‌اند می‌توان به ساختار دوبرادر و یا دو رفیق اشاره کرد. در داستان‌های دورفیک معمولا شاهد همکاری دو برادر، دو رفیق و یا دو همکار هستیم که هر یک توانایی‌های خاص، و در قبال آن نقص‌های خاص خود را دارند؛ تعامل و اتحاد این دو شخصیت باعث شکل‌گیری شخصیتی واحد می‌شود که پیرنگ داستان را به پیش می‌برد. (نمونه‌ای از داستان‌های دوبرادر: تلما و لوییز، بوچ کسیدی و ساندیس کید)

حال در داستان پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل شاهد حضور سه قهرمان هستیم که هر یک از آن‌ها به نحوی نواقص و



### چالش‌های موج نویی خانواده دوستانتا

نیروی شر (آنتاگونیست) در تهدید بزرگی قرار گرفته و نیروی خیر (پروتاگونیست) برای مواجهه با این تهدید قد علم می‌کند. حال این آنتاگونیست می‌تواند یک نیروی شیطانی باشد (سارون در ارباب حلقه‌ها)، یا اینکه پادشاهی ظالم (شجاع دل)، و یا خطر تروریسم (جنگاوری نوین ۳). اما پیرنگ این گونه حماسه‌های کلاسیک همیشه ثابت است و صرفا حال و هوای آن‌ها تغییر می‌کند.

در اواسط قرن بیستم، ساختار حماسه‌ای ادبیات وارد عرصه جدیدی شد که به شدت به مخالفت با ساختارهای کلاسیک داستان‌گویی برخاست. این مکتب که با عنوان رمان نو شناخته می‌شود، از جنبش‌های ادبی معاصر است که همراه با تحولات اجتماعی و سیاسی، در اواخر دهه ۱۹۵۰ در فرانسه شکل گرفت و به انتقاد از شیوه‌های بیان واقع‌گرایانه و کلاسیک در رمان پرداخت.

رمان نو که در میان انگلیسی‌زبانان به ضد رمان شهرت دارد، با انتقاد از عناصر سنتی روایت داستانی مثل شخصیت، حادثه و پیرنگ، بر آن بود تا با تاکید بر لزوم تحول دائمی در ادبیات، گونه‌ای نو از ادبیات داستانی را ابداع و معرفی کند، که با اوضاع اجتماعی و زندگی جدید انسان هم‌خوانی بیشتری داشته باشد.

رمان نو به آنچه در رمان سنتی، معمولا با عنوان قهرمان و شخصیت (پرسوناژ) اطلاق می‌شود اعتقادی ندارد. بلکه به روان‌کاوی جنبه‌های غیر عادی و نقاط تاریک شخصیت انسان

قابل پیش‌بینی و هیجان انگیز مواجه می‌شوید. هر کاری که بخواهید بکنید، این دنیا به شما امکاناتی را ارائه می‌کند که برایتان جذابیت خواهد داشت و تکراری نمی‌شود. همه این‌ها نشان‌دهنده این است که قلب لوس‌سانتوس (Los Santos) در حال تپیدن است و این شهر جان دارد، روح دارد، نفس می‌کشد و زنده است. در سگ‌های نگهبان شما صرفا با هوش مصنوعی‌هایی مواجه خواهید شد که در این دنیای ول، ول و رها شده‌اند. این شهر تنها یک سری بلوک و سکو است که نقشه این دنیا را برای بازی‌باز گیج‌کننده می‌سازد.

قلب تپنده‌ی دنیای باز سرعت بزرگ اتومبیل، همان چیزی است که استاد بزرگ، هیدنو کوچیما از آن با نام "آزادی عمل" یاد می‌کند.

قبول داریم که پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل خیلی کوتاه بود و بخش داستانی آن خیلی زود به اتمام می‌رسد. اما پس از اتمام بخش داستانی، زندگی شما و به قطع زندگی این دنیا به پایان نمی‌رسد. قلب این دنیا کماکان در تپیدن است.

پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل یک نقشه ول نیست! هرچند کوچک است و کوتاه است، اما به شدت عمیق است. آنقدر عمیق که به قول متین ایزدی به چاه نفت می‌رسد!

### اگشن موج نویی، حماسه مدرن

در حماسه‌های کلاسیک معمولا با دنیایی مواجه هستیم که توسط

عنوان دنیای باز تبدیل کرد؟ قطعاً چنین نیست. چرا که اگر با این کار پیش پا افتاده می‌شد یک عنوان دنیای بازی خلق کرد، عنوان هایی مثل فرقه حشاشین: درفش سیاه (Assassins Creed: Black Flag) و سگ‌های نگهبان (Watch Dogs) را نیز می‌توان هم‌رده سرعت بزرگ اتومبیل، یا رستگاری فردی خونین (Red Dead Redemption) قرار داد.

بازی دنیای باز خصوصیتی دارد که به هیچ‌وجه در گستراندن نقشه دنیای بازی خلاصه نمی‌شود. دنیای باز روایتی گسترده می‌خواهد که کاملا منطبق با مکانیک‌های بازی است. مکانیک‌های گسترده و ترفیقی، یا به اصطلاح اضطراری (Emergent Me-chanics) می‌خواهد تا بازی‌باز را در سکانس‌های روندبازی (Gameplay) غرق کند. هر مکانیک بازی، از ماشین سواری گرفته تا قهرمانی در تورنومنت تنیس، منطبق می‌خواهد، روح می‌خواهد، و جذابیتی که به شما حس زندگی در این دنیا را بدهد. و در آخر دنیایی می‌خواهد که خود به تنهایی روح و شخصیت داشته باشد. در غیر این صورت انجام کارهای تکراری در دنیایی بی‌روح، هر چند که گسترده باشد، دنیای باز نیست و می‌توان آن را "دنیای ول" خواند.

اجازه دهید سوالی بپرسم؟ آیا تمام آن کارهایی را که در سگ‌های نگهبان می‌کنیم را نمی‌شد در محیط بسته یک برج، با سیستم امنیتی بالا انجام داد؟ پس چرا باید این حجم از اعمال تکراری را در یک شهر عظیم انجام دهیم؟

در سرعت بزرگ اتومبیل، شما هر لحظه با فعل و انفعالاتی غیر





های هنری آن قابل مشاهده است. عظمت این شاهکار ادبی و سینمایی راکاستاری‌ها را ... سینمایی می‌فهمند!

### کلام آخر

پنجمین قسمت از سرقت بزرگ اتومبیل آنقدر خوب است که از هر لحاظ به آن می‌نگری. نمی‌توانی ایرادی به جنبه های مختلف هنری، ادبی، فنی و ... آن بگیری. بازی‌ای که رکورد بهترین بازی‌های سال را شکست و حتی یکسال قبل از انتشار هم جایزه مورد انتظار ترین بازی سال را از آن خود کرد. بازی‌ای که در رقابتی سخت با عنوانی چون "آخرین ما" (The Last of Us) توانست آن را کنار بزند و بهترین بازی سال شود. بازی‌ای که سه بار عرضه شد (کنسول‌های نسل هفت، کنسول‌های نسل هشت و رایانه های شخصی) و در هر بار عرضه توانست علاوه بر رکورد فروش و محبوبیت، استانداردهای فنی و هنری صنعت بازی را به آینده‌اش نزدیکتر کند. بازی‌ای که حتی استادان مطرح این صنعت، به عظمت و شاهکار بودن آن اقرار می‌کنند و آرزو دارند روزی به درجه کیفی آن برسند. حال اگر حتی آسمان به زمین آید، من حاضر نیستم قبول کنم که پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل یک شاهکار نیست.

خودی خود یک قهرمان تلقی کرد که برای بهبود روابط اعضای آن در تلاش است. بیان زندگی یک خانواده معمولی، که همچون هزاران خانواده دیگر در این شهر زندگی می‌کنند، و معرفی چالش‌های اجتماعی آن در زندگی مدرن، چیزی است که از سکانس‌های خانگی مایکل، یک سینمای موج نو می‌سازد.

به عنوان یک بازی‌باز، همیشه تلاش می‌کردم کاری کنم تا رابطه مایکل با خانواده‌اش بهبود یابد و تنها چالش من در بازی کردن داستان مایکل، نه دزدی و جنایات دیگر، که بهبود شرایط خانوادگی مایکل بود. این حس آنقدر در من شدت گرفت که پس از فائق شدن بر تمام چالش‌های خانوادگی، در مسیر دفتر مشاوره تا خانه دوسانتا، از سرعت مجاز تعدی نکرده و همچون یک شهروند محترم، خانواده خود را به مقصد رساندم. پشت همه چراغ‌های قرمز ایستادم و در حال توقف، از زاویه دید اول شخص، به آماندا، و فرزندان مایکل خیره شدم تا نظاره لبخند اعضای این خانواده، مرحمی باشد بر معضلات و چالش‌هایی که همه اعضای آن طی چند سال اخیر با آن مواجه بوده‌اند.

پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل در القای این احساسات به مخاطب خود آنقدر موفق بوده که توانسته از داستان‌های فرعی مرتبط با زندگی مایکل، تجربه‌ای ناب از روایت را برای بازی‌باز به ارمغان آورد. داستان زندگی شخصی مایکل یک رمان نوست. یک پدیده ادبی که به بهترین شکل، جنبه

می‌پردازد. در رمان نو دیگر با قهرمانان یک‌هتازی که برای نجات دنیای در خطر نابودی قیام کرده‌اند برخورد نخواهیم کرد. در عوض وارد جنبه‌های تاریک شخصیت‌های داستان خواهیم شد و عموم چالش‌هایی که بر سر شخصیت‌ها قرار می‌گیرد، نه مبارزه با نیروهای سیاه و بندگان شیطان، بلکه روابط بسیار سطح پایین، اما پر اهمیت شخصیت‌ها در زندگی شخصی‌شان است.

سینمای موج نو نیز از آن دسته مکاتبی است که از بطن رمان نو بوجود آمده و تمام خصوصیات و صفات رمان نو را داراست. در سینمای موج نو دیگر با دنیای در خطر انقراض مواجه نبوده و به بطن اختلافات و تنش‌های شخصیتی، بین شخصیت‌های داستان ورود خواهیم کرد. فیلم‌هایی همچون "درباره الی" یا "جدایی نادر از سیمین" ساخته اصغر فرهادی. آیا می‌توان گفت در هر کدام از این فیلم‌ها، قهرمانی وجود دارد که می‌توان به دلایلی آن را از دیگران تمیز داد؟ همه شخصیت‌ها به نوبه خود از اهمیتی برخوردار هستند که بدون وجود هرکدام از آن‌ها، روند داستان تکامل نخواهد یافت.

حال با توضیح این مطالب، بیاید عمق زندگی مایکل دوسانتا را در خانواده خود بررسی کنیم. خانواده‌ای که جایگاه اعضای آن به شدت متزلزل شده است. بی‌اعتمادی سرتاسر این زندگی را گرفته و ستون‌های پایداری خانواده متلاشی شده است. هر کدام از اعضای این خانواده را می‌توان به



## Grand Theft Auto V

## آقایان لطفا شلوغ نکنید!

عنوانی که تماما سلیقه است و به هیچ وجه بهترین نیست!

مرداد ماه بود که با فرید سلیمانی مشغول صفحه‌بندی مجله بودیم و تصمیم گرفتیم تا برای آتالیز شماره اول، پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل را انتخاب کنیم. اما بنا به دلایلی این آتالیز به قسمت دوم موکول شد. از ابتدا تصمیم گرفته بودم تا حسابی از بازی تعریف کنم و پرچمش را بالا ببرم. برای نوشتن مقاله تصمیم گرفتم تا دوباره به سراغ این بازی بروم و یکبار دیگر تاماش کنم. این بار دیگر نگاه مثل همیشه نبود. تمامی جزئیات را بررسی می‌کردم. اما همین بررسی زیاد به من ثابت کرد که پرچم پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل خیلی هم بالا نیست. جماعت بازی‌باز بی‌جهت این پرچم را بالا برده‌اند و من تصمیم گرفتم پرچم را پایین بیاورم!

هیچ شکی نیست که سرقت بزرگ اتومبیل یکی از بهترین مجموعه‌های تاریخ است و به لطف سازندگان خلافت همیشه غافل‌گیر شده‌ایم. اما آیا این غافل‌گیری‌ها همیشه ما را راضی کرده؟ بعد از عرضه قسمت چهارم سرقت بزرگ اتومبیل تا چند وقتی خبری از این مجموعه بزرگ نبود. بالاخره بعد از مدت‌ها راک‌استار اعلام کرد که مشغول ساخت قسمت پنجم شده و سرانجام می‌توانیم تجدید میثاقی دوباره با یکی از برترین عناوین بکنیم. در همان ابتدا که بازی به طور رسمی معرفی شد، متوجه شدیم در این قسمت سه شخصیت اصلی در بازی وجود دارد. در نگاه اول، تمامی علاقه‌مندان خوشحال و خندان از این موضوع ساعت‌ها با هم بحث می‌کردند که وجود سه شخصیت چقدر می‌تواند به بازی تنوع ببخشد و آن را جذاب کند. اما برای بازی‌ای همچون سرقت بزرگ اتومبیل فرض اینکه فقط با سه شخصیت روبه‌رو شویم که هر یک از آن‌ها فقط از لحاظ ظاهری متفاوت باشند یا چند قابلیت خاص داشته باشند به هیچ وجه قابل قبول نیست. ما همانطور که همیشه لب به تحسین روند بازی (Game Play) و محیط سرقت بزرگ اتومبیل باز کرده‌ایم، به همان اندازه از داستان آن نیز تعریف کرده‌ایم. پس توقع داشتیم تا شخصیت پردازی و معرفی این سه شخصیت به قدری قوی باشد که جای هیچ حرفی باقی نگذارد. اما پس از انتشار بازی به شخصه به این نتیجه رسیدیم که گویی شخصیت‌ها هر کدام به سویی رها شده‌اند و من به خوبی آن‌ها را نمی‌شناسم. این شناخت محدود باعث شده بود که به خوبی نتوانم با آن‌ها ارتباط برقرار کنم و عدم ارتباط با شخصیت یک بازی برابر با مرگ آن عنوان است. انصافا اگر بخواهیم با خیلی از عناوین دیگر این بازی را مقایسه کنیم به این نتیجه می‌رسیم که شخصیت‌پردازی در سرقت بزرگ اتومبیل به حد والایی رسیده. اما بحث من این است که این شخصیت‌پردازی و این نوع خلق کاراکتر به هیچ وجه در حد و اندازه‌های سرقت بزرگ اتومبیل آن هم با این سابقه درخشان نیست. در بین این سه شخصیت شاید بهترین شخصیت پردازی و معرفی مربوط به مایکل باشد که از همه دغدغه‌ها و مشکلات او با خبر می‌شویم و می‌توان او را به عنوان یک شخصیت دوست‌داشتنی و ممتاز همیشه به یاد آورد. شخصیتی که تمام زیر و بم زندگی او آگاه می‌شویم و با مشکلات او همدردی می‌کنیم. حتی گاهی سعی در این داریم تا با رفتارمان در طول بازی بتوانیم او را در پیش چشم خانواده‌اش پدری فداکار نشان دهیم. اما ترور یا فرانکلین گویی فقط خلق شده و سپس توسط نویسندگان در دنیای بزرگ لوس سانتوس رها شده اند. چرا ما نباید کمی از گذشته فرانکلین بیشتر با خبر باشیم و



سپهر ترابی



میکنم این بازی می‌توانست اندکی دیرتر منتشر شود اما در عوض از همه این حرف و حدیث‌ها دور باشد و به یگانه بازی محیط‌باز تاریخ بازی‌ها تبدیل شود. اما نشد که بشود. به غیر از خرده گرفتن به سازندگان باید به هیاهوی خیلی‌ها هم اعتراضی کنم. چه منتقد چه بازی‌باز. تعصب به خرج کردن بد است، خیلی هم بد است. بزرگ کردن بی جهت یک بازی کار بسیار ساده‌ای است. اگر ما طرفدار یک عنوان به حساب می‌آییم دلیلی ندارد بخواهیم بر روی ایرادات فاحش آن سرپوش بگذاریم. پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل‌های عنوانی پر ایراد است و به هیچ عنوان نمی‌توان این را نادیده گرفت. توقعی که ما از بازی داشتیم برآورده نشده. پس دلیل حمایت‌های کورکورانه چیست؟ این که بخواهیم با شلوغ کاری سعی بر بزرگ جلوه دادن عنوان محبوبمان بکنیم اصلا کار درستی نیست. پس آقایان لطفا شلوغ نکنید!



بزرگ اتومبیل کم است. بازی‌باز وقتی یک عنوان را تهیه می‌کند از آن توقع دارد که با بخش داستانی حسابی سرگرم شود. نه اینکه خیلی سریع دسته را بر روی زمین بگذارد یا به سراغ بازی دیگری رود. چرا باید این اشتباه را نادیده بگیریم و بگوییم در عوض کلی ماموریت جانبی در بازی وجود دارد؟ اگر اینطور است پس کلا بی‌خیال مقوله داستان در بازی بشویم و برویم منچ بازی کنیم. پس از پایان ماموریت‌های اصلی و هنگامی که دیگر نقشه تماما زیر پای شما قرار دارد به مکان‌های جالبی می‌رسید و این سوال را از خود می‌پرسید چرا در این مکان هیچ مرحله‌ای وجود نداشت؟ یا اینکه مناطق بزرگی مثل زندان، پایگاه ارتش یا پالایشگاه‌های نفت پتانسیل این را دارند که به مرحله تبدیل شوند اما حتی در مراحل فرعی هم گذرتان به آن‌ها نمی‌افتد. این تناقض واقعا نوبر است. از طرفی نقشه بازی بسیار بزرگ است و معلوم است تیم طراحی محیط حسابی زحمت کشیده‌اند. قدم به قدم نقشه از جزیره‌های کوچک گرفته تا ساختمان‌های بلند شهر همگی پر از جزئیات هستند. ولی شما به بیشتر این نقاط در هیچ از یک مراحل بازی سر نمی‌زنید. تنها کار این است که سوار هواپیما یا ماشین شوید و به دل نقشه بزنید. باز هم تکرار می‌کنم که لوس‌سانتوس پتانسیل زیادی داشت. پتانسیلی که توسط سازندگان این بازی نادیده گرفته شد. اگر تعداد مراحل کمی بیشتر بود یا حداقل در مراحل فرعی به نقاط خاص نقشه سر می‌زدیم این هجمه انتقاد از روی بازی برداشته می‌شد. در دنیای بازی‌سازی رسمی وجود دارد به نام رسم تاخیر زدن بازی! ای کاش راکاستاری‌ها هم از این رسم بیشتر استفاده می‌کردند و مراحل گسترده‌تری در بازی قرار می‌دادند تا خاطرات مثبتی از این بازی در خاطرم بماند. اما متأسفانه این بازی خوب از آب در نیامد! شخصیت پردازی‌های قوی هم‌هاش شعار بود. شعارهای پوچ و توخالی. آن سرعت‌های بزرگ و سینماتیک رویایی بیش نبود. به راستی کی فکرش را می‌کرد که راکاستار تا این اندازه ناامیدمان کند؟ موج تبلیغاتی که قبل از بازی به راه افتاده بود خود من به شخصه را به فکر فرو برده بود که وای خدای من، از این بهتر نمی‌شود. اما الان باید گفت از این بدتر نمی‌شود! وقتی راکاستار دست به تبلیغات گسترده می‌زند، ما نیز انتظار داریم تمام این تبلیغات و وعده‌ها حقیقی باشد نه اینکه پس از پخش تیزر بگوییم، حیف چقدر زود تمام شد. واقعا هم حیف. پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل می‌توانست خیلی بهتر از این‌ها باشد. تا جایی که شاید دیگر کسی جرات نمی‌کرد به سراغ ساخت چنین عناوینی برود. ای کاش تعداد سرعت‌ها و ماموریت‌های داستانی بیشتر بود. اما افسوس که راکاستار حالمان را گرفت!

گفتنی‌ها را در مورد پنجمین سرعت بزرگ اتومبیل گفتیم. حس

علت این کج‌خلقی‌ها و عقده‌های او را درک کنیم؟ جوانی را می‌بینیم که فقط می‌خواهد پولدار شود و زندگی مفرحی داشته باشد. خوب همین؟ کاراکتر اصلی ما تنها دغدغه‌اش پولدار شدن است؟ پس برا همین می‌آید و تبدیل به یک خلافکار حرفه‌ای می‌شود. یا علت این همه دیوانه بازی ترور چیست؟ آیا فقط خلق یک شخصیت دیوانه که همه چیز را به آشوب بکشد و یا فحاشی کند کار سختی است؟! من حس می‌کنم تیم سازنده قصد داشته تا شخصیت ترور را همچون جوکر که به شخصیتی منفی اما در عین حال دوست داشتنی است تبدیل کند اما به هیچ وجه موفق نشده. ترور بی‌مهابا دیوانه‌بازی می‌کند. بی دلیل دست به قتل می‌زند و هیچ کتربلی روی خودش ندارد. شاید در نگاه اول و در دقایق ابتدایی بازی ترور را ما مجذوب خودمان کردیم. اما هر چه پیش می‌رویم این رفتارهای ترور غیرمنطقی‌تر می‌شود و دیگر آن جذابیت را ندارد. باز هم تاکید می‌کنم که وجود این سه شخصیت و معرفی نصفه و نیمه آن‌ها از بازی‌های در این سبک یک پله بهتر است اما در سطح و اندازه‌های سرعت بزرگ اتومبیل نیست. پس دلیلی نمی‌بینم تا عده‌ای بخواهند با تعصب خاصی از شخصیت پردازی مثلا قوی بازی تعریف کنند. شخصیت پردازی بازی به معنی واقعی کلمه دارای ضعف است و به هیچ عنوان قابل قبول نیست. به نظرم همین ضعف کافی است تا برچسب بزرگ بهترین بازی سال را از این بازی جدا کنیم.

پیش‌تر در متن ذکر کردم دنیای بزرگ لوس‌سانتوس! حقا که صفت بزرگ، لیاقت این محیط و نقشه را دارد اما حیف که از تمامی پتانسیل‌های آن استفاده نشده. برای عدم استفاده از این نقشه باید چند نکته بگوییم. اول به سراغ بخش روند بازی (Game Play) می‌رویم. قبل از انتشار بازی، راکاستار شده بود سرفصل خبرها. در هر سایت مرتبط با بازی که می‌رفتی خبرهای سرعت بزرگ اتومبیل پر بود. حداقل روزی یک خبر از این بازی منتشر می‌شد. یکی از این خبرهای داغ معرفی بخش سرعت از بانک‌ها و تنوع زیاد مراحل بود. سرعت‌هایی عظیم، از پیش طراحی شده، شگفت‌انگیز و سینمایی که می‌خواست تا چندین سال در خاطرها بماند. اما باز هم اینطور نشد. مراحل سرعت بانک شاید به تعداد انگشتان دو دست هم نرسد و این یعنی یک شکست به تمام معنا. جدا از بحث سرعت بانک‌ها، مجموعا بخش داستانی بازی نسبت به عناوین قبلی این مجموعه بسیار کم است و به هیچ وجه نمی‌توان از آن چشم‌پوشی کرد و با مهم جلوه دادن ماموریت‌های فرعی سعی کنیم اشتباه راکاستار را نادیده بگیریم. اگر قرار است تعداد سرعت‌ها کم باشد چرا ماموریت‌های دیگر در بخش داستانی گنجانده نشد و بخش داستانی به سرعت تمام می‌شود؟ به جای طرفدارهای متعصبانه بهتر است کمی منصفانه به بازی نگاه کنیم. مراحل داستانی پنجمین سرعت





# نمکی بر زخمی کهنه

## بازی بهم می‌ریزد

بگذارید کمی داستان را برایتان روشن‌ترکنم. روند اتفاقات از آنجایی شروع می‌شود که بازی سرقت بزرگ اتومبیل نسخه شهر فساد عرضه می‌شود. یک سال بعد یعنی سال ۲۰۰۳ در ۷ ژوئن سم و دن درگیر ساخت نسخه بعدی بازی به نام سن آندریاس بودند که ناگهان خبر می‌رسد شهروندی به نام دووین موور (Devin Moore) یک ماشین پلیس دزدیده است و سه تن از افسران پلیس را در یکی از ایستگاه‌های پلیس با یک اسلحه کمری کالیبر ۴۵ کشته است. این خبر به گوش تامسون نیز می‌رسد و باعث می‌شود او دلیلی دیگر برای شکایت رسمی از راکستار پیدا کند. دلیل این حرکت تامسون برمی‌گردد به ادعا به وجود آمده پس از تحقیقات پلیس که این ادعا به شرح زیر است:

دووین بعد از ساعت‌ها بازی کردن بازی "سرقت بزرگ اتومبیل: شهر فساد" دچار توهم شده و در خیال خود دنیای واقعی را مانند بازی دیده است. اینکارها از نظر او کاملاً جذاب و هیجان انگیز آمده. البته سم کاملاً این ادعا را تکذیب می‌کرد. در نهایت تامسون توانست در ماه مارس ۲۰۰۵ خانواده دو تن از مقتولین را به دادگاه بیاورد. در همین حین دووین محکوم به اعدام شد و

قبل از هرگونه مطلبی باید ذکر کنم که قرار بود در این شماره از مجله، ادامه مطالب مرتبط به هنرنبرد (Warcraft) ارائه شود ولی به مناسبت پروند سرقت بزرگ اتومبیل (GTA) قرار بر این شد که در این شماره در رابطه با فیلم برهم زندگان بازی (The Game Changers) مطلب بنویسم، "لازم به ذکر است این مقاله بطور کامل داستان فیلم را لو می‌دهد".

## مقدمه

چند سال است که فیلم‌هایی در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای ساخته می‌شود، و اکثراً مربوط به داستانی که داخل خود بازی روایت می‌شود می‌باشد؛ یا حتی داستان ساخته شدن یک بازی را نمایش می‌دادند. اما این بار فیلمی توسط شبکه بی‌بی‌سی (BBC) ساخته شده است که درباره اتفاقات بعد از ساخت شدن و عرضه یک بازی و حوادثی که با خود برای سازندگان آن بازی همراه داشت می‌باشد. اما ساخت این فیلم هم با خود مسائلی برای شبکه بی‌بی‌سی داشت که در ادامه مطالب آنها برای شما باز خواهیم کرد.

## برهم زندگان

سم هوزر و دن هوزر (Sam and Dan Houser) دو برادر و یا بهتر است بگوییم دو نفر از پایه‌گذاران شرکت راکستار (Rockstar Games) هستند. شرکتی که در سال ۱۹۹۸ تاسیس و هم اکنون دارای ۷ استودیو در کشورهای انگلستان و آمریکا می‌باشد. خوب حالا که سم و دن را شناخته‌اید بهتر است فردی دیگر که او هم مربوط به این ماجرا می‌شود را معرفی کنم. آقای جان بروس تامپسون (John Bruce Thompson) معروف به جک تامسون، وکیل آمریکایی که تماماً با رسانه‌هایی که جنبه‌های خشونت آمیز جامعه را نشان می‌دادند کاملاً مخالف است و علیه آنها شکایت می‌کند. جک بطور دائمی از وکالت محروم شد و دلیل آن رفتارهایی بود که در قبال سبک موسیقی رپ و همچنین اعمالی مانند شکایت، تبلیغات منفی نسبت به بازی‌های رایانه‌ای مانند سری سرقت بزرگ اتومبیل، قلدر (Bully)، ضد حمله (Counter-Strike)، عذاب (Doom) و مبارزه مرگبار (Mortal Kombat) داشت.

لازم به ذکر است در این ماجرا فرد دیگری هم نیز حضور داشت. من برای اینکه وارد مسائل حاشیه و طرفدار پسند نشوم فقط در همین جا آنرا معرفی می‌کنم و بعد به خود داستان می‌پردازم. آن فرد کسی نیست جز خانم هیلاری دایان رادام کلینتون (Hillary Diane Rodham Clinton) معروف به هیلاری کلینتون که از تاریخ ۳ ژانویه ۲۰۰۱ تا ۲۱ ژانویه ۲۰۰۹ عضو مجلس سنای ایالات متحده آمریکا بود. به عبارتی دیگر دقیقاً در زمانی که دو نسخه در دسترس ساز سرقت بزرگ به بازار عرضه شد، این دو نسخه عبارت بودند از شهر فساد (Vice City) که در تاریخ ۲۷ اکتبر ۲۰۰۲ و بعد از آن سن آندریاس (San Andreas) که این نسخه هم در تاریخ ۲۶ اکتبر ۲۰۰۴ عرضه شد و خانم کلینتون هم تماماً بر ضد این بازی واکنش نشان می‌داد. بطوری که بعد از فاش شدن راز بسته الحاقی موجود در بازی سرقت بزرگ اتومبیل: سن آندریاس به نام قهوه داغ (Hot Coffee)، ایشان نامه‌ای به کمیسیون نوشت که در آن درخواست رسیدگی فوری برای تغییر محتویات رده سنی M را کرده بود.



امین نعی

به طور دقیق‌تر در تاریخ آگوست ۲۰۰۵ محکوم و در نهم اکتبر همان سال از طریق تزریق سم کشنده قصاص شد. البته دادگاه در همان سال‌های اول شکایت، یعنی بین ۲۰۰۳ تا ۲۰۰۴ اتهام را وارد نداشت و عمل بازی کردن را غیر مآثر دانسته است. ولی تامسون بیکار نماند و پدر و مادر جوانان را علیه راکستار می‌شوراند و در تا سال ۲۰۰۵ خود را نماینده آن دو خانواده مقتولین می‌دانست.

اما چه شد که تامسون توانست بعد از رفع اتهام، باز هم از راکستار شکایت کند. این را باید به پای بد شانسی راکستار، مبتنی بر کنجکاوی چند بازیکن برای باز کردن فایل‌هایی که در بازی استفاده نمی‌شد گذاشت. اگر بخواهم بطور دقیق توضیح بدهم، باید از آنجایی شروع کنم که سم هوزر تصمیم می‌گیرد در نسخه سن آندریاس، بازی را بیشتر به زندگی واقعی نزدیک کند؛ لیکن بخشی بنام قهوه داغ را به محتوای بازی اضافه می‌کند، که شامل روابط جنسی می‌شد. البته بعد از کلی بحث در تیم توسعه دهنده، این بخش بعد از ساخته شدن بطور کامل از بازی حذف می‌شود. ولی منابع و عناصر آن در بازی باقی می‌ماند که غیر قابل استفاده توسط بازی‌باز است. اما چند وقت بعد از عرضه بازی در جولای سال ۲۰۰۵ سرانجام فردی به نام پاتریک ویلدنبرگ (Patrick Wildenborg) قفل میهم بخش قهوه داغ را شکسته و تمامی بازی‌بازان از طریق اینترنت با خبر می‌شوند. این شروع دردسر جدید برای راکستار می‌شود. بار دیگر پای سم هوزر به دادگاه باز می‌شود. سم بیان می‌کند که تمامی راه‌ها برای رسیدن به این بخش بسته بوده و این عمل فقط با هک کردن قابل انجام است. همچنین برداشتن کامل این عناصر بسیار زمان‌بر و سخت است. طوری که نمی‌شد به این راحتی‌ها آن حذف را انجام داد. پس فقط توانستیم مسیریایی که بین بازی‌باز و این بخش گذاشته بودیم را ببندیم. اینجا بود که با کمک وکیل‌های راکستار، دادگاه به نفع



سم هوزر ما، سم هوزر اوتا







گرمیها و گرفیتی‌های روی دیوار در تلاشند تا فیلم را به واقعیت تشبیه کنند

که تمامی این قضایا منتهی به یک مضمون است آنها هم تاثیر شدید بازی‌های خشونت‌آمیز بر روی جوانان می‌باشد. اما این نیز خود بزرگ نمایی واضحی است. بهتر است کمی به گذشته نگاه کنیم. در تاریخ ۲۰ آوریل ۱۹۹۹، دو دانش آموز در دبیرستان کلمباین (Columbine High School) یک استاد و ۱۲ دانش آموز دیگر را به قتل رساندند و در نهایت مقصر را بازی خشونت آمیز "عذاب" (Doom) دانستند. اما اتفاقاتی از این دست بین هر هزاران نفر برای یک نفر می‌افتد و دلیل آن هم کاملاً واضح است. افرادی که دارای ناراحتی‌های روانی هستند و به راحتی تحریک می‌شوند، نباید بازی‌های خشونت‌آمیز را تجربه کنند. اینکه در فیلم نشان دهیم که بازی به راحتی بر اعصاب هرکسی تاثیر می‌گذارد و او را به سمت خشونت سوق می‌دهد کاری بسیار بی‌معنی و خلاف اخلاق و انصاف است.

مطلب کوچک دیگری هم وجود دارد که شاید برای یک بازی‌ساز خوشایند نباشد و در این فیلم خیلی در بیان آن اغراق شده است. بیشتر سکناس‌های مربوط به زمان ساخت نسخه سن آندریاس، بیش از حد به مقوله رابطه جنسی در بازی اشاره می‌شود و به درجه‌ای می‌رسد که از روند ساخت عناصر اصلی بازی دور می‌شود. البته قابل ذکر است که در سکناس‌های مربوط به پایان روند ساخت بازی، این حرکت را جبران می‌کند و بخش‌های دیگر روند ساخت را به نمایش می‌گذارد.

البته بی‌عدالتی است اگر در مورد قسمت‌هایی از فیلم، که به خوبی به مسائل ساخت یک بازی و سختی‌های درون آن اشاره می‌کند و همچنین به طراحی خوب محیط‌ها، در فیلم و روابط احساسی بین شخصیت‌ها اشاره نکنیم. این فیلم بیشتر یک حالت دو طرفه دارد. برای مثال در بخش‌هایی که مسائل بوجود آمده در خانواده‌ی تامپسون را نشان می‌دهد و حتی مشکلاتی برای پسر او به وجود می‌آید.

در هر صورت پیشنهاد می‌کنم اگر حرفه شما هم بازی‌سازی است، حتماً این فیلم را ببیند و از آن لذت ببرید.

در آخر تشکر می‌کنم که وقت خود را صرف خواندن این مقاله کردید. البته مباحث دیگری بود که بعثت ثبات نداشتن منابع در قبال این مباحث، ترجیح دادم اشاره‌ای به آن‌ها نکنم.

در شماره بعدی نیز ادامه مطالب مربوط به دنیای هنر نبرد بیان خواهد شد.



وقایع فیلم اصلاً به دل دوستداران بازی نمی‌شیند

در هر صورت شما در تمام طول فیلم می‌توانید تمامی عناصر تجاری مربوط به راکستار و سرقت بزرگ اتومبیل را مشاهده کنید. از این رو حرف و حدیث‌های مبنی بر اینکه این عمل Take-Two یک حرکت کاملاً تبلیغاتی بوده است، کمی که از این حاشیه‌ها دور شویم باز در فیلم، با خالی بودن جای فردی مهم در این قضایا مواجه می‌شویم. آن فرد کسی نیست جز خانم کلینتون که فقط در بعضی سکناس‌ها به ایشان اشاره می‌شود. به شخصه پیشنهاد می‌کنم حتماً فیلم را ببینید. چیزی که خیلی مشاهده می‌شود مغلطه‌های گوناگون در قبال اتفاقات است. مثلاً زمانی که فردی را می‌خواهد در حال بازی کردن سرقت بزرگ اتومبیل نشان دهد دو چیز قابل توجه است:

او در حال کشتن مردم عادی و یا نیروهای پلیس است. با اینکه در بازی اجباری در اینکار نیست حتی برای اینکار جریمه نیز وجود دارد.

مخاطب چنان مسخ بازی می‌باشد که به اتفاقات اطراف خود هیچ عکس‌العملی انجام نمی‌دهد.

مطلب دیگری که در فیلم وجود دارد رفتار دووین و نکته‌ای که دکتر جان ماری (Dr. John Murray) به آن اشاره می‌کند استف

راکستار رای می‌دهد و همچنین تامسون بخاطر ساخت ۳۲ ادعا و مدعی دروغین از وکالت معلق شد.

### روایت در قالب فیلم

شبکه بی‌بی‌سی در ۱۵ سپتامبر امسال فیلم را به نمایش گذاشت. در اول فیلم اشاره می‌شود که این فیلم بر اساس داستان واقعی درست شده است اما مورد تایید کامل سازندگان بازی سرقت بزرگ اتومبیل نیست و بر اساس مدارکی که از آن اتفاقات در دسترس است ساخت شده. با این حال چندی پیش روابط عمومی کمپانی راکستار (Take-Two) از شبکه بی‌بی‌سی بخاطر استفاده مستقیم از نام بازی سرقت بزرگ اتومبیل و همچنین اسامی اعضای شرکت راکستار در فیلم شکایت می‌کند. اما قابل ذکر است که قبل از آن راکستار مشکلی با این مسئله نداشت و حال که فیلم به پایان خود رسیده این عمل را انجام می‌دهد و بیان می‌کند که ما فقط می‌خواستیم از هرگونه سو-استفاده از علائم تجاری خود جلوگیری کرده و مطمئن شویم که در این فیلم هیچگونه سو-استفاده اتفاق نمی‌افتد.



# رستگاری مرده‌ی خونین این وسترن ماندگار و دیدنی!

## بررسی ژانر وسترن در بازی رستگاری مرده‌ی خونین

وسترن در کل تاریخ سینما، لقب محبوب‌ترین و پربیننده‌ترین ژانر را به خودش اختصاص داده است. این امر اتفاقی نیست و موضع سرگرمی این ژانر را مطرح می‌کند. به نظر می‌رسد فیلم‌سازان در دنیای امروز، اصل سرگرمی سینما را فراموش کرده‌اند. دانستن این امر که در پایان یک وسترن، آدم خوب‌ها پیروز می‌شوند و آدم‌بدها مجازات، آسودگی لذت از فیلم را با خودش به همراه دارد. روند عدالت کمدی در پایان یک وسترن، مخاطب را به عصاره‌ی هنر برای سرگرمی باز می‌گرداند و این یعنی تماشای زندگی آن گونه است که باید باشد نه آن گونه که هست. همین آرمان‌شهر پروری است که فضای وسترن را در یک زمان و مکان نسبتاً دور قرار می‌دهد. اما وسترن واقعیت خودش را با دور شدن از هر آن چه غیر واقعی‌ست به رخ می‌کشد. چنین ژانری در پی شناساندن حقیقت است و نه واقعیت. لذا، حتی اگر این حقیقت تلخ باشد، یک پایان ساده و یک خطی برای بیننده ترسیم می‌کند و نه یک موقعیت مبهم و خاکستری از بی‌نهایت احتمال.

البته این امر درست است که تعاریف خوب و بد در این ژانر، لزوماً خوب و بد کلیشه‌های اجتماعی و یا پذیرفته شده‌های دینی نیستند، اما به هر صورت این خوبی است که بدی را در پایان وسترن در هم می‌شکند و عدالت را برقرار می‌کند.

شاید همین موضوع بود که به محبوبیت وسترن در سال‌های ۱۹۷۰-۱۹۴۰ افزود.

وسترن در نوع خود به گونه‌های فرعی فراوانی تقسیم می‌شود که از انواع آن که جز در سینما، در انواع ادبی و هنری دیگر نیز مشترک هستند، می‌توان به وسترن کلاسیک، اسیدی، معاصر، اسپاگتی، اروپایی، فانتزی، فلوریدا، ترسناک، فضایی، علمی-تخیلی، هجو، مدرن، غریب و ... اشاره کرد.

مجموع کلیشه‌ها و گفته‌های وسترن، باز هم بیننده را به چالش حاد می‌کشد تا بر مبنای آرزو بخواهد یک کابوی وسترن باشد. این ژانر، شاید بیش از ژانرهای دیگر، پتانسیل بالقوه شدن در

وسترن یا غرب وحشی، نامی آشنا و مهیج برای دوست‌داران سینما است. همان طور که از نام این نوع هنر ادبی بر می‌آید، ژانر وسترن خاستگاه غربی و مضموماً امریکایی دارد. ژانر وسترن برای بیننده‌ی ایرانی، تعریف کلا کابوی، هفت‌تیر و بیابان‌های خشک امریکا است. تعریفی که اصول ژانر وسترن را در معنای بسیار سطحی، اما به غایت درست ارائه می‌دهد. این ژانر، در بیشتر اوقات، نمایه‌های غلبه‌ی بیابان بر طبیعت را به نام تمدن، یا مصادره‌ی اراضی ساکنین بومی آمریکا به تصویر می‌کشد. وسترن تعصب خاصی روی زمین و املاک دارد. کابوی‌ها اصولاً با راهزنان وارد مشاجره و دعوا می‌شوند تا سرزمین، مزرعه، و یا صندلی خود را از دست کسی، آن‌ها و یا خودشان نجات دهند. شاید بهترین تصویر یادآوری شده در پس زمینه‌ی ذهنی بیننده، کلکتوس بزرگ تنها، در یک بیابان باشد که با عبور یک رهگذر، مارمولک بزرگی از پشت آن بیرون می‌آید.

پروتاگونیست یا قهرمان‌های فیلم‌های وسترن، نماینده‌ی تمام و کمال یانکی امریکایی، و پایه گذار شکل‌گیری بسیاری از ضد قهرمان‌های سینما، در چند دهه اخیر بودند. مردی که اصولاً خانه و خانواده‌ای ندارد، دغدغه‌ای جز برقراری عدالت نداشته، با سرخپوست‌ها به جز یکی دو نفر از شورشی‌های آن‌ها خوب نیست، زن‌های بی‌پناه را رابین‌هود وار از دست راهزنان نجات می‌دهد، در میخانه‌های صحراهای دور افتاده پلاس است، بخت با او یار است، دست به هفت‌تیر خوبی دارد، از افق داخل می‌شود و در غروب خورشید ناپدید، چهره‌ی خوبی دارد، سیبل هایش قیچی خورده‌اند، و خلاصه قهرمان است.

عدالت اجتماعی به سبک سفیدهای امریکایی، همه‌ی دغدغه‌ی قهرمان‌های لوک خوش‌شانس شکلی این فیلم‌هاست. قهرمان داستان‌های وسترن معمولاً به سبک رومنس‌های آرتوری، عاشق زن شارلاتان و یا کلاتر شهر می‌شوند و سپس با وجود احتمال یک عشق تمام عیار، تنها در افق محو می‌شوند. او نه پدر دارد، نه مادر، نه خواهر، نه برادر، نه خانه، نه آشپزخانه. یکی از دغدغه‌های شخصی من از چهار سالگی تا به امروز این بوده که چنین مردی که اصولاً نود و نه درصد زندگی‌اش در بیابان می‌گذرد و پای پیاده و یا روی اسب مسافت‌ها را طی می‌کند، چطور هیچ وقت زیر بغل پیراهنش سفیدک نمی‌زند، ریش‌های او تا مرتب نمی‌شوند؟ و دندان‌هایش خراب نمی‌شوند؟

نزاع و درگیری و بزنج بهادری در کافه‌ها و مشروب فروشی‌ها، نشان دادن احترام نسبتاً انگلیسی به قمار بازها و فاحشه‌ها، و دست به هفت‌تیر شدن را هم باید به کارنامه‌ی امیل این قهرمان‌ها افزود.

از موتیف‌های (موتیف: شناسه‌های کلیشه‌ای که به نسبت خیلی زیاد در فیلم‌هایی که در یک ژانر مشابه ساخته می‌شود، استفاده می‌شوند) مطرح دیگر این ژانر، تصویر کسی است که از دست قانون فرار کرده و تحت پیگرد قانون است، که یا برای سرش جایزه تعیین شده یا برای یافتنش. این طرح بی‌شبهت به آن چه بیشتر ما از دالتون‌ها به یاد می‌آوریم نیست.

یکی از مشخصه‌های ویژه‌ی وسترن هالیوودی، نمایه‌ی قطار، راه آهن و یا ریل است، البته اگر ریل واگن‌ها را نادیده بگیریم. قطعاً حضور آن‌ها تنها در خدمت زیبایی‌های بصری راهی به یک صحرای دور افتاده نبوده، حرکت و تکنولوژی، از اصول مهم سینمای هالیوود در دهه‌های ۵۰ و ۶۰ میلادی به شمار می‌رفت که هیچ تصویری مثل حرکت قطار نمی‌توانست آن را به درستی مطرح کند. چیزی که از نگاه خود من بی‌شبهت به تاکید چارلز دیکنز در قرن هجدهم بر ریل واگن‌ها نبود.

خوب و بد و زشت در این فیلم‌ها قابل تفکیک و مجزا از هم هستند، و اصولاً نقطه‌ی تاریک و مبهمی درباره‌ی درست و غلط در این ژانر وجود ندارد. نکته‌ی اخلاقی این دسته از فیلم‌ها آنقدر رو است که گاهی بیننده‌ی معاصر احساس می‌کند مشغول دیدن یک طنز اجتماعی ست نه یک فیلم جدی. این موضوع آنقدر کلیشه‌ای است که به گفته‌ی راس میر: گاهی احساس می‌کنی هر لحظه ممکن است کسی جلوی دوربین بیاید و نکته‌ی اخلاقی فیلم را بلند بلند برای همه بخواند. دو نکته‌ی حائز اهمیت در ژانر وسترن وجود دارد: اول این که این ژانر اصولاً با صنعت فیلم ظهور پیدا کرد و دوم این که همانند موسیقی و رقص جاز و جاپو، یک اصالت امریکایی دارد. آندره بازن، منتقد و نظریه‌پرداز شهیر سینما، در کتاب "سینما چیست" ژانر وسترن را با عنوان "ژانر امریکایی" خطاب می‌کند.



محمیا کمالوند



شبهت بی حد و حصر جان مارستون و اسطوره فیلم‌های وسترن، کلینت ایستوود





خدمت داستان و تم اصلی کار قرار می‌گیرد. قاب بندی محیط‌ها، شات‌ها، زاویه‌ی دید دوربین در وسترن کاملاً منحصر به همین ژانر می‌باشد. از دیگر مسائل و مصادیق این جوانب زیبایی‌شناسی، knee shot هستند که با ژانر وسترن به صنعت سینما و پس از آن به دنیای بازی معرفی شدند. این شات‌ها به شات‌های آمریکایی هم معروف هستند و برای استفاده‌ی بهینه از صحنه، بدون نیاز به تغییر مکان دوربین طراحی شده‌اند. در وسترن معمولاً از این شات‌ها برای بلند کردن شخصیت قهرمان در ناحیه‌ی کمر، جایی که هفتتیر و اسلحه‌های او آویزان هستند استفاده می‌شود.

در این بین، سرعت و مهارت، دو ویژگی بود که بازی‌بازهای عشق سرعت را، به نوع ماجراجویانه‌تری از بازی‌کشاند. سرعت هفتتیرکشی، شلیک، مبارزه، عکس‌العمل، فرار، حمله، شکار، دید و بسیاری امکانات دیگر، بازی‌باز و بازی‌ساز را کاملاً در بیابان‌های بی‌آب و علف مکزیکی قرار می‌دهد.

همین محبوبیت و ویژگی‌ها، راک استار گیمز را در سال ۲۰۱۰ بر آن داشت، تا رستگاری

دنیای بازی را از خود نشان داد. جایی که تصمیم‌های بین خوب و بد برای طراحان بازی، به سادگی رنگ‌ها متضاد می‌شود. بنیان وسترن، اصول بازی‌سازی را به کار می‌گیرد و بازی‌باز را دقیقاً در موقعیت کلینت ایستوود قرار می‌دهد. در سری بازی‌های تیراندازی یا وسترن، بازی‌باز، حتی با زاویه دید سوم شخص، از بعد همزاد پنداری احساسی با قهرمان داستان خارج شده، و کاملاً خودش را در کالبد شخصیت اول بازی می‌بیند.

انتخاب‌ها، شکارها، نزاع‌ها، و گفت‌وگوهای سطحی و مردانه، فضاهای باز با موقعیت‌های بسته‌ی محدود، امکان گردش تصویری ۳۶۰ درجه در دوتل‌های دو نفره، شرط سرعت و مهارت و بسیاری ویژگی‌های دیگر، نوع هنری غرب وحشی را لقمه‌ی آماده‌ای برای بازی‌سازان دنیا قرار داد. میزانشن‌های باز که از دیگر عناصر اساسی در سینمای وسترن است، به وفور در بازی مشاهده می‌شوند.

گردش تصویری ۳۶۰ درجه، تاکیدی بر یکی دیگر از ویژگی‌های منحصر به فرد ژانر وسترن در سینما است. این ویژگی نوع فیلمبرداری و حرکت دوربین در این ژانر است که کاملاً در





هفت تیر کش مسافر که در  
غروب آفتاب سوزان غرب محو می شود

مردی خونین، یا Red Dead Redemption را برای پلی استیشن ۳ و ایکس‌باکس ۳۶۰ تولید کند.

رستگاری مردی خونین، یک بازی محیط‌باز است که یک بازی‌باز سوم شخص را در یک فضای باز قرار می‌دهد. (البته نسخه‌های برخی چند نفره آن نیز موجود هستند.) چنین محیط بازی، به بازی‌باز و شخصیتش، اجازه‌ی شکار انواع گوناگونی از حیوانات غرب از جمله بوفالو را می‌دهد. البته ناگفته نماند که طبق یک آمار، محبوب‌ترین شکار بازی‌بازهای این بازی، گرگ بوده است. داستان بازی، همان طور که پیش‌بینی می‌شود، کلیشه‌ی تبعیدی مردی از شهری به نام Blackwater به شهر Armadillo است. جان مارستون توبه‌کار که خودش گذشته‌ی سیاهی در بین خلافکاران داشته، ناگهان متنبه شده و برای این که بتواند بار دیگر خانواده‌اش را ببیند، تصمیم می‌گیرد دستیاران مجرم خود را تحویل قانون بدهد. در این مسیر فراز و نشیب‌های خون‌بار زیادی اتفاق می‌افتد که پایان داستان را از کلیشه نجات می‌دهد و متن انتقام‌حماسه‌گونه‌ای از خود به جای می‌گذارد که دم دست بودن آن، شکل بازی را شبیه به فیلم‌های برادران کون و فیلم‌های تارانتینو می‌کند.

از سال تهیه‌ی این بازی تا به امروز، رستگاری مردی خونین، کاندیدا و برنده‌ی جوایز بسیاری شده است که از میان آن‌ها می‌توان به اسپایک ویدئو گیم اواردرز در سال ۲۰۱۰ اشاره کرد.

از جمله ویژگی‌های این بازی، قابل دسترس بودن و راحت بودن فراگیری و هماهنگی عملکردهای مورد نیاز این بازی است. کنترل‌ها تقریباً شبیه به هم کار می‌کنند. با این حال، بازی‌های فرعی (Mini Games) موجود در آن، جست و جوی فرعی، و ملاقات‌های جزئی، ممکن است یک بازی‌باز صبور بطلبد تا ساعت‌ها را صرف یادگیری چم و چون بازی کند.



تماها و میز انسن های باز سینمایی که به خوبی  
توسط دوربین بازی، به تجربه وسترن آن می افزاید

شکار حیوانات، پوست‌کندن و کشتن آن‌ها، جمع کردن گیاهان خاص، کشف نقاط ناشناخته‌ی طبیعت، نزاع‌های دو نفره و گروهی و ... اشاره کرد. همگی این‌ها، شما را به هدف اصلی سازندگان رستگاری مردی خونین نزدیک‌تر می‌کند. آن‌ها از شما می‌خواهند در بیشترین شلوغی ممکن، متمرکز بمانید و جزئیات صحیح را از بین هزاران اطلاع نادرست انتخاب کنید.

نکته‌ی ظریفی که در مورد انتخاب وظایف شما در این بازی وجود دارد، بی‌نظمی در نظم آن‌هاست. شما آزاد هستید در مواجهه با

شده که با انجام آن‌ها و کمک به این افراد، می‌توانید امید داشته باشید که در مواقع نیاز، جایی جلوتر در بازی، در مواجهه با هدف اصلی‌تان، به کمک‌تان بیایند. (ویژگی رایین‌هود گونه‌ی وسترنی شما در این جا نمود اروپایی‌اش را از دست داده و به وسترن امریکایی نزدیک می‌شود و آن اعتقاد به کمک در اعضای پول یا کمک مادی است.)

در این مسیر، به جز روبه‌رویی با افراد، اتفاقات دیگری نیز می‌افتد که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به انتخاب‌های متعدد شما در

شما بازی را در قالب جان مارستون مرموز آغاز خواهید کرد. از همان ابتدای بازی، شما سخت به دنبال مردی به نام بیل ویلیامسون هستید. شما که به نظر خارج از بازی آسیب جدی دیده‌اید، سریع سلامتی خود را باز می‌یابید و به کمک دو مرد دیگر، تمام مرزهای شمالی و جنوبی مکزیک در امریکا را جست و جو می‌کنید. در این مسیر با افراد زیادی روبه‌رو می‌شوید که هر کدام ویژگی‌های منحصر به فرد خود را دارند و برخی از آن‌ها بی‌نهایت خشن به نظر می‌رسند. وظایفی برای شما در نظر گرفته



افراد مختلف، از بین وظایف مختلفی که به شما ارائه می‌دهند، هر کدام را که می‌خواهید انتخاب کنید. البته آن‌ها این وظایف را در قالب نظم و ترتیب خاصی ارائه می‌کنند که حتی در صورت بازگشت در مسیر، ترتیب توالی انتخاب‌های ارائه شده از سوی هر فرد تغییری نخواهد کرد.

از جمله ظرایف وسترنی این بازی، توجه به دو اصل شهرت و اعتبار و به دست آوردن آن‌هاست. اصولی که برای قهرمان سینمای وسترن نیز، چالش بر انگیز بود. میحث جالب این بازی این است که شهرت در آن، ارتباط مستقیم با تعداد کارهای شما دارد. هر چه بیشتر نزاع کنید، آدم‌های بیشتری را ببینید، بیشتر شکار کنید، اسم شما بیشتر در بین کابوهای شارلاتان‌ها می‌پیچد و بالطبع در بازی به شما کمک بیشتری خواهد کرد. اما اصل اعتبار، مستقیماً با نوع انتخاب‌های شما در بازی ارتباط دارد. برای مثال، اگر یک زندانی خاص را زنده نگه دارید و به جای کشتن او را گروگان بگیرید، قطعاً به سطح اعتبار شما می‌افزاید.

یک موتیف وسترنی عالی دیگر در این بازی، توجه ویژه به اسب‌ها است. ارتباط ژاد اسب‌ها و انتخاب‌های شما، کاملاً یک فضای عملی از سینمای وسترن است که نه تنها بازی‌باز را با حال و هوای زمان و مکان دور بازی آشنا می‌کند، بلکه اطلاعات خوبی از اسب‌ها در اختیار او قرار می‌دهد.

رستگاری مرده‌ی خونین، در زمینه‌ی انتخاب اسلحه نیز وام دار بی‌چون و چرای سینمای وسترن است. شما در بازی امکان استفاده از هفت تیرها، تفنگ‌های شکاری، تپانچه‌ها، تک تیری‌های مختلفی را دارید. ویژگی دیگر ژانر وسترن در این بازی، توجه به نقشه‌هاست که باز هم تارتینو و جنگوی آزاد شده‌ی او را به یاد بازی‌باز می‌آورد. البته باید برای خیلی از این نقشه‌ها، هزینه‌ی هنگفتی بپردازید!

اما در آخر، ویژگی‌ای که به شخصه آن را در مورد این بازی بسیار دوست دارم، توجه به طراحی ظاهری افراد بازی و مخصوصاً شخصیت اصلی است. او یک کابوی بی‌چون و چرا با آن کلاه معروف و شلوار چرم و پوتین‌های بغل‌دار است. حتی در طراحی چهره‌ی او هم از عناصر وسترنی خشونت و بی‌خیالی الهام گرفته شده و حتی تا حد زیادی به چهره‌ی اسطوره‌ی بی‌چون و چرای سینمای وسترن، یعنی کلینت ایستوود شباهت دارد. چهره‌ای که شبیه به آرامش بعد از طوفان است. در طول بازی امکان انتخاب تعویض لباس نیز برای بازی‌باز قرار داده شده که البته سرعت، چاشنی اصلی چگونگی انجام آن خواهد بود. به هر حال هیچ کس در یک بازی وسترنی به دنبال کسب جایزه‌ی بهترین لباس نیست. (اگر دنبال چنین امکانی هستید، این بازی را از پنجره به بیرون پرت کرده و یک عدد سیمز خانواده برای خودتان تهیه کنید.)

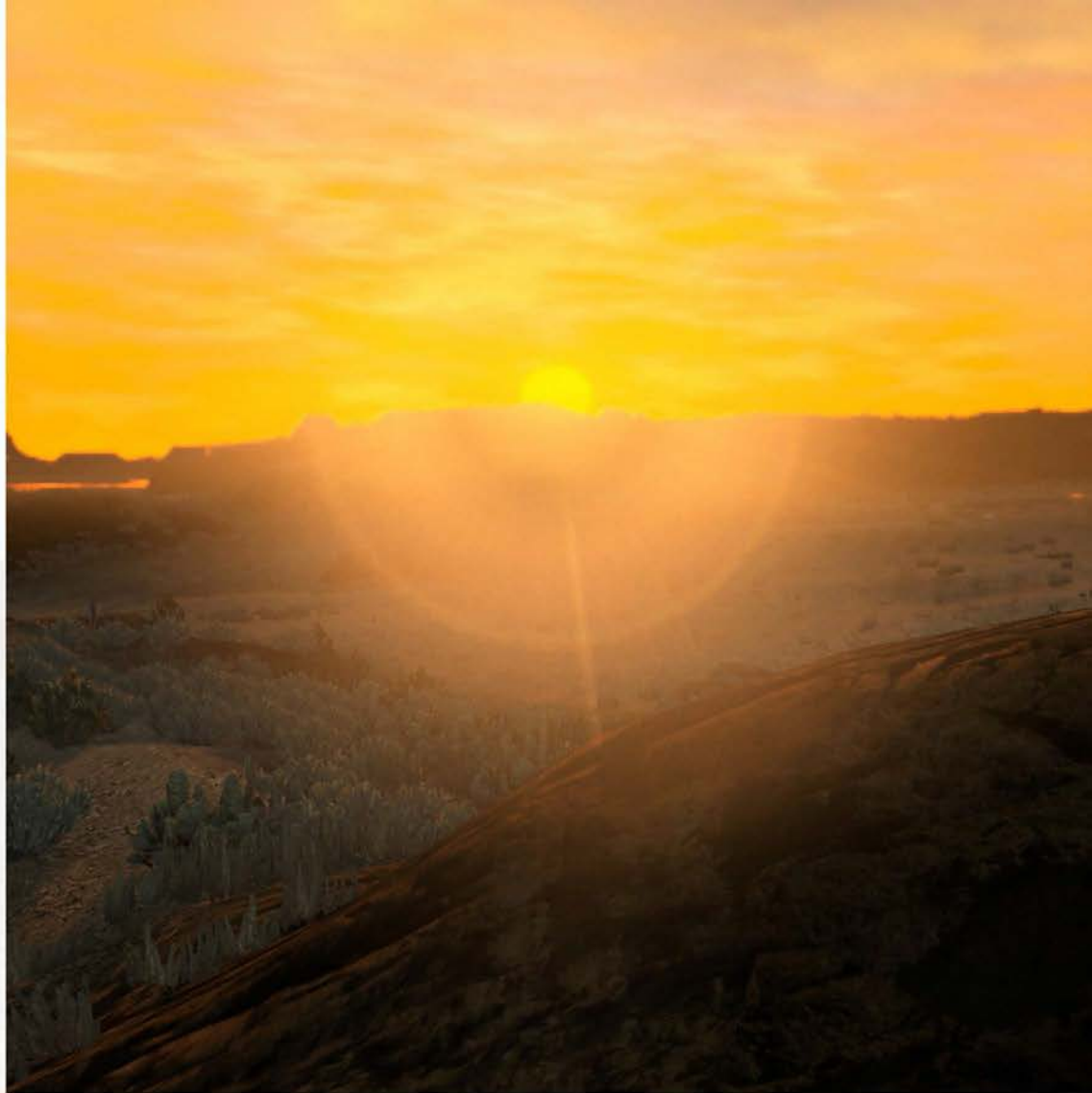
روی هم رفته، انتخاب رستگاری مرده خونین، برای اجرا در ژانر وسترن، محصول تحقیقات و توجه زیاد به چند اصل بوده که توانسته برای این بازی موفقیت روز افزون کسب کند:

۱. این اصل که ژانر وسترن یک نوع هنر محبوب و پر طرفدار است.

۲. قابلیت اجرای موتیف‌های اصلی سینمای وسترن در بازی‌های ویدئویی و درگیر کردن بازی‌باز با فضای آن.

۳. زیربنای ساده‌ی داستانی وسترن که پیاده کردن آن بر روی بازی بیشتر مرهون اکشن و سرعت است و نه احساس و عملیات‌های ذهنی.

همین اصل باعث می‌شود تا طراحی شخصیت‌های بازی نیز از نظر سطح پیچیدگی، وابسته به کارهای آن‌ها باشد و نه طراحی شخصیت‌های انتزاعی که در سینما جذاب از آب در می‌آیند و اما در بازی‌های ویدئویی، نمی‌شود از آن‌ها توقع هیجان انگیز بودن داشت.





## پیشنهاد ویژه

در بخش پیشنهاد ویژه از این پس قصد داریم تا فیلم، سریال، موتورهای بازی‌سازی و تکنولوژی‌های مهم را برای شما معرفی کنیم. پیشنهادهایی ویژه و عالی که تجربه آن‌ها برای هر کس لذت بخش خواهد بود.

### بد شدن ( Breaking Bad )

از بین نمونه‌های مدرن تلویزیون در چند سال اخیر، می‌توان به شاهکار تکرار نشدنی ونس گیلیگان اشاره کرد. اگر به دنبال یک داستان پر فراز و نشیب از جابه‌جایی نقش‌ها هستید، اگر از سیاه و سفید بودن و ثابت ماندن شخصیت‌ها خسته شده‌اید، اگر اصولا باور دارید پروسه‌ی بد شدن یک مجموعه‌ی اجتناب ناپذیر از شرایط و رفتارهاست، آقای والتر وایت و دستیارش جیس، یک نمونه‌ی تمام و کمال از پکیج "چگونه یک سیب زمینی را به یک قاتل بالفطره تبدیل کنیم" به شما ارائه می‌دهد. بریکینگ بد محصول سال ۲۰۰۸ شبکه‌ی AMC است که پخش آن در پنج فصل و تا سال ۲۰۱۳ ادامه پیدا کرد. اگر در جست و جوی یک سریال سرگرم کننده، بازی‌های خیره‌کننده و بی نظیر، داستان دراماتیک/هیجانی، و خلاصه یک سریال مفید و

موفق و سرگرم کننده (و البته بسیار اعصاب خرد کن) هستید، بد شدن قطعا در صدر جدول پیشنهادهای ما قرار می‌گیرد.

### کارآگاه حقیقی ( True Detective )

HBO را بیشتر با نام بازی تاج و تخت می‌شناسیم. اما برای سریال بازهایی که دنبال داستان‌های معما گونه، هزارتوهای قتل، شخصیت‌های چند لایه، و بالاخره هنرنمایی عزیزانی مثل متیو مک کانهی و وودی هارلسون هستند، کارآگاه حقیقی یک انتخاب بی رقیب خواهد بود. برای سریال بازهایی که به دنبال یک انتخاب نسبتا جدید هستند، پیژولاتو نوشتن و تولید این سریال را در قالب فصل اول در سال ۲۰۱۲ آغاز کرد، لذا چیزی از دست نخواهید داد و تنها دو فصل از این سریال به روی آنتن رفته است. از لقمه شکرهای فصل اول این سریال، بازی منحصر به فرد متیو مک کانهی است که نقش کارآگاه حقیقی و شخصیتی شیروید و درونگرا را بازی می‌کند که به دلیل ضربه های روحی و عاطفی فراوان، دچار دوگانگی و بیگانگی با محیط اطراف خود شده است. اگر برای لم دادن روی راحتی و ساعت‌ها غرق شدن در دنیای جادویی سریال هستید، داستان جثایی و لحظات ناب این سریال را از دست ندهید. (فصل دوم برای شما سورپرایز های زیرکانه ای دارد!)

### بیل را بکش ( Kill Bill )

اصولا کسی که دوست داشته باشد بروس لی را با موهای بلوند

و چشمان درشت و روشن و گیرا ببیند، باید به سراغ تاراتینو در سال ۲۰۰۳ برود. "بیل را بکش" از شاهکارهای سینمای هنرهای رزمی ست که چاشنی‌های طنز تاراتینو، وحشت خونین‌بار آن را برای بیننده قابل تحمل می‌کند. موفقیت شماره اول این فیلم، تاراتینو را در سال ۲۰۰۴ با بیل را بکش ۲ مجددا بر سر زبان‌ها انداخت. هواداران اوما تورمن، می‌توانند تصویری محکم تر از زن رویایی "داستان عامه پسند" تاراتینو را به تماشا بنشینند. اگر تا به حال اسم این فیلم را هم نشنیده‌اید، بهتر است یک جست و جوی مجازی کوچک روی موسیقی این فیلم اجرا کنید تا به آشنایی عمیق خودتان با "بیل را بکش"، پی ببرید.

### دور از اجتماع خشمگین ( Far from the Madding Crowd )

شاید معرفی یک کلاسیک ویکتوریایی در کنار پیشنهاد بیل را بکش کمی لوس و حتی زیادی نرم به نظر برسد. اما اگر به دنبال شاهکارهای اقتباسی در سینما هستید، "دور از اجتماع خشمگین" به کارگردانی توماس ویتبرگر را از دست ندهید. داستان فیلم، اقتباسی از رمانی به همین نام نوشته‌ی توماس هاردی انگلیسی است. این فیلم با استقبال خوبی از سوی منتقدان روبه‌رو شد و به دلیل داستان درام، رمانتیک و فضاهای باز، برای مخاطب پارسی‌زبان چشم‌نواز خواهد بود. از نکات بسیار ویژه‌ی فیلم، بازی خیره‌کننده‌ی کری مولیگان است که بعد از گتسبی بزرگ ( Great Gatsby )، آهسته آهسته جای





بروزرسانی و پشتیبانی می‌شود. بنابراین اگر به تازگی بازی‌سازی را شروع کرده‌اید و فرصت و زمان کافی برای یادگیری حرفه‌ای زبان‌های برنامه‌نویسی ندارید، ما به شما توصیه می‌کنیم که این موتور بازی‌سازی را امتحان کنید.

### هدست مخصوص پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل

یک هدست خوب همیشه تجربه‌ای لذت بخش را فراهم می‌سازد. تجربه‌ای که باعث می‌شود شما در یک فیلم یا بازی غرق شوید. اگر شما هم از آن دسته از بازی‌بازانی هستید که دوست دارید در دنیای بزرگ لوس‌سانتوس غوطه‌ور شوید، بهتر است هدست مخصوص پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل را تهیه کنید. این هدست دقیقاً همان هدست پالسی جدید سونی است. با این تفاوت که کاملاً با بازی پنجمین سرقت بزرگ اتومبیل بهینه شده. هنگامی که این هدست را بر روی گوش خود قرار می‌دهید، گویی با عنوان جدیدی روبه‌رو می‌شوید. صدای دقیق گلوله‌ها، نفس کشیدن کاراکتر، صدای انفجارها و غیره همگی به عالی‌ترین شکل ممکن به گوش شما می‌رسند؛ گویی خود شما در لوس سانتوس حضور دارید. به غیر از این، میکروفون این هدست از نو طراحی و ساخته شده و صداهای اضافی را از خود عبور نمی‌دهد. به تمامی علاقه‌مندان این بازی و همینطور دارندگان PS۳ شدیداً توصیه می‌کنیم که برای لذت بردن دوباره از بازی این هدست بی‌نظیر را تهیه کنند.

تجربه یک‌باره این انیمیشن کافی است.

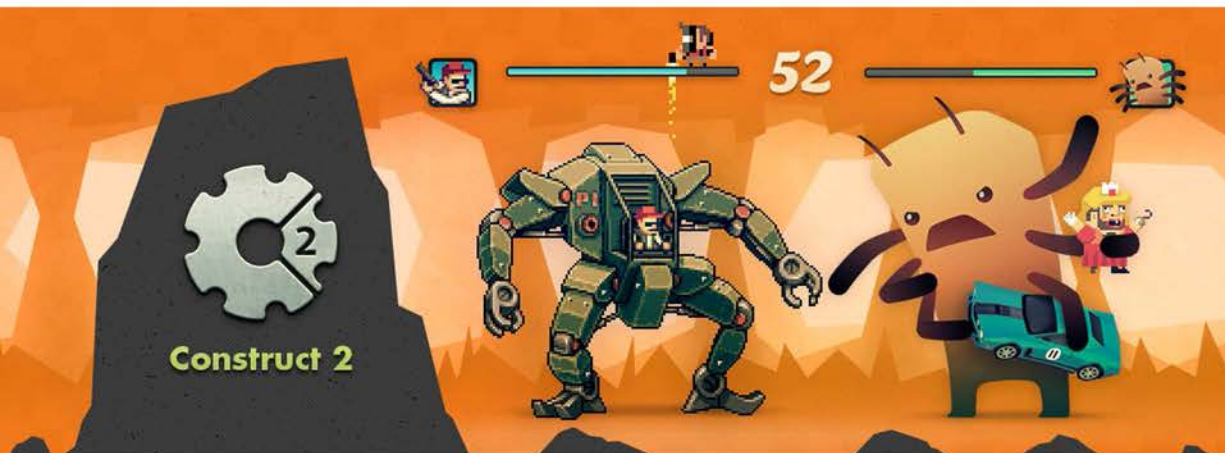
### موتور بازی‌سازی Construct ۲

موتور بازی‌سازی Construct ۲ یک ویرایشگر مبتنی بر HTML۵ میباشد که مناسب برای ساخت بازی‌های دو بعدی ساده می‌باشد. این موتور بر پایه ++C و Javascript نوشته شده و تیم توسعه دهنده این موتور سعی کرده‌اند که تمام امکانات لازم برای ساخت یک بازی دو بعدی را در این موتور فراهم سازند. این موتور بازی‌سازی در اولین نسخه خودش که Construct Clas نام داشت، در تاریخ ۲۷ اکتبر سال ۲۰۰۷ توسط گروهی دانشجوی منتشر شد و در فیریه سال ۲۰۱۱، وقتی که این گروه به صورت رسمی به شرکت Scirra تبدیل شده بود، این موتور گسترش داده شد و نسخه‌ی جدیدی از آن، با امکانات جدید به اسم Construct ۲ معرفی کردند. ویژگی اصلی این موتور این است که برای ساخت و توسعه‌ی یک بازی، از ابتدا تا به انتها، نیاز به درک و دانش برنامه‌نویسی تخصصی نیست و فقط با انجام دادن Drag and Drop ها و رعایت یک سری اصول منطقی مبتنی بر رفتار در بازی، می‌توان یک بازی را به صورت کامل طراحی و توسعه بخشید. در صورتی که نیاز به پیاده‌سازی و شخصی‌سازی امکانات بیشتر باشیم، می‌توانیم با داشتن کمی دانش نویسی به زبان Javascript، نیاز های خود را برطرف کنیم. این موتور در حال حاضر به صورت منظم، توسط تیم سازنده‌ی خود

پای خود را برای فتح نقش‌های دست اول اقتباسی، محکم می‌کند. این فیلم محصول سال ۲۰۱۵ آمریکا است و ۱۱۹ دقیقه زمان دارد.

### مینیون‌ها (Minions)

مینیون‌ها انیمیشنی شاد و رنگارنگ از سری فیلم‌های من نفرت انگیز است که ادامه داستان کاراکترهای من نفرت انگیز در آن دنبال نمی‌شود. بلکه گذشته مینیون‌ها را به تصویر کشیده است. فیلم با مقدمه‌ای طولانی آغاز می‌شود و بعد از مدت زیادی، خط داستانی شروع می‌شود. فیلم سرشار از طنزهای سرد و نه چندان غافلگیر کننده نسبت به سری فیلم‌های من نفرت انگیز است. جالب‌ترین صحنه‌های فیلم را در تیزر بارها و بارها به خوردمان داده‌اند، اما همان لحظه‌های تکراری به اندازه کافی باعث خنده می‌شود. شاید دیدن این خط داستانی نه چندان ثابت و دیدن این همه رنگارنی مخاطب کودک را جذب کند، اما به نظر نمی‌آید این انیمیشن در راضی نگه داشتن مخاطب بزرگسال زیاد موفق عمل کرده باشد. در این اثر از موسیقی‌های قدیمی مانند بیتلز و.... استفاده شده که شاید باعث شود تا مخاطب بزرگسال نیز با فیلم هم‌ذات پنداری کند. اما در پایان فیلم همه چیز به بی‌منطق‌ترین شکل ممکن ادامه پیدا کرده و داستان به پایان خودش می‌رسد. اما این انیمیشن تماماً نکات بد نیست و ارزش یک بار دیدن را دارد. لحظات تقریباً شاد، طنزهای لحظه‌ای و غیره از نکات مثبت این فیلم به شمار می‌آید و حداقل برای





# گزارش ویژه از دومین جشنواره موبایل شریف

## جشنواره‌ای که در حاشیه یک رویداد دانشجویی برگزار شد!

نکته جالب در هنگام پخش کلیپ عکس‌العمل حضار بود که غیر قابل باور بود! با پخش چهره برخی تیم‌های معروف و یا دانشجویان چنان سر و صدایی در سالن به پا می‌شد که بیشتر حکم یک استادیوم ورزشی داشت. از این پس لازم است تا چنین حضار باشکوهی را در اکثر جشنواره‌ها دعوت کنند تا شور و حال خاصی به جشنواره‌ها بدهند.

از تمامی این تشریفات و سخنرانی‌ها که بگذریم نوبت به « در حاشیه » مراسم رسید! منظور از در حاشیه همان جشنواره موبایل است که در کل یک ربع هم به طول نینجامید. ابتدا نوبت به معرفی برندگان اپلیکیشن غیر بازی رسید. اپلیکیشن‌های " فودلیست، ایرک و هدفون " به ترتیب اول تا سوم شدند. در آخر نیز نوبت به بازی‌های موبایل رسید. بازی‌های زیادی به جشنواره ارسال شده بودند. از بازی‌های نام آشنا گرفته تا بازی‌های گمنام و دانشجویی. در این بخش نیز بازی‌های " خروس جنگی، هشت خون و جدل برای سرعت " به ترتیب اول تا سوم شدند و جوایز خود را کسب کردند. همین دو پاراگرافی که در بالا نوشتیم مربوط شد به جشنواره موبایل



تب سلفی گرفتن حتی روی سن هم وجود داشت



ای کاش سالن بزرگتر بود

سال گذشته بود که به همت دانشگاه صنعتی شریف، جشنواره‌ای تحت عنوان جشنواره موبایل شریف برگزار شد. محوریت این جشنواره نرم‌افزارهای بازی و غیر بازی موبایل بود. به شخصه اطلاعات زیادی از جشنواره پارسال ندارم. شاید علت این کمبود اطلاعات، برگزاری همزمان این جشنواره با جشنواره شریف کاپ بوده. از جشنواره پارسال که بگذریم نوبت به جشنواره امسال می‌رسد. چهارمین جشنواره شریف کاپ و دومین جشنواره موبایل شریف. شاید بهتر باشد بگویم جشنواره شریف کاپ با چاشنی جشنواره موبایل! جشنواره موبایل به قدری در حاشیه برگزار شد که حتی خیلی از مسئولان برگزاری هم از آن خبر نداشتند.

به خاطر اینکه مجله بازی‌نامه افتخار این را داشت تا حامی رسمی این جشنواره باشد، روز اختتامیه برای تهیه گزارش به دانشگاه شریف رفتیم. اوج ناهماهنگی از این جا مشخص شد که نگهبان درب‌های پشتی دانشگاه از چنین جشنواره‌ای خبر نداشت و می‌گفت اختتامیه شریف کاپ در حال برگزاری است. بالاخره بعد از کلی پرس و جو و رسیدن به درب اصلی دانشگاه، محل برگزاری اختتامیه را پیدا کردیم. همینطور که به سوی سالن می‌رفتیم پوسترهایی از جشنواره نصب شده بود که حتی پوسترها نیز بیشتر بر روی شریف کاپ تمرکز داشتند تا جشنواره موبایل! وارد سالن که شدیم به یک نکته اساسی رسیدیم. محل برگزاری جشنواره اصلا و باز هم تاکید میکنم اصلا مناسب برپایی چنین جشنواره‌ای نبود. متقاضیان زیادی به جشنواره آمده بودند، اما فضای کوچک و محدود سالن به اضافه تهویه نامناسب و هوای گرم شرایط وحشتناکی را رقم زده بود. فکر می‌کنم اگر برگزارکنندگان با یک برنامه‌ریزی منسجم و تخمین تعداد شرکت کنندگان پیش می‌آمدند هیچ‌گاه شاهد چنین مشکلی نبودیم.

پس از اینکه حضار بالاخره نشستند، مراسم با تاخیری نیم ساعته آغاز شد. ابتدا از جناب آقای دکتر فتوحی، رییس محترم دانشگاه دعوت شد تا برای سخنرانی به روی صحنه بروند. ایشان در صحبت‌هایشان اقدام به معرفی دانشگاه و اهداف آن کردند و همینطور علت برگزاری این جشنواره را شرح دادند. روی صحبت ایشان بیشتر با جوانان بود و از تمامی جوانان دعوت کردند تا با پشتکار فراوان با به اجرا درآوردن ایده‌های جدید به کشور کمک کنند. سپس نوبت به سخنرانی آقای بهزاد معماری، دبیر جشنواره رسید. ایشان توضیح مختصری از ماهیت و هدف جشنواره دادند و تمرکز بیشتری روی شریف کاپ داشتند تا جشنواره موبایل. با توجه به صحبت‌های ایشان مطلع شدیم که جشنواره موبایل نیز از این به بعد همراه شریف کاپ برگزار میشود و سعی بر این است تا کیفیت این دو جشنواره هر سال بهتر شود. در آخر نیز نام حامی‌های جشنواره خوانده شد.

سپس نوبت به پخش کلیپی از جشنواره رسید. کلیپی در مورد حاشیه‌های جشنواره، پخش چنین کلیپی در نوع خود جالب و زحمت تمام شرکت کنندگان در بخش ربوکاپ را به تصویر کشیده بود.



سپهر ترابی



لیگ ربات های پرنده: Dron-chi, Persis, KN۲C

لیگ مسیریاب دانش آموزی:

تعاونی انقلاب شهریار ۱، تعاونی انقلاب شهرپور ۲، GIANT ۱

جشنواره شریف کاپ و موبایل شریف از نظر اجرا و برگزاری ضعیف و بی برنامه کار شده بود. جشنواره‌ای که به خاطر ماهیت خاصش و نام بزرگ برگزارکننده‌اش توقع بیشتری از آن می‌رفت. همانطور که گفتم سالن برگزاری به شدت کوچک بود و گنجایش آن تعداد از حضار را نداشت و خیلی‌ها ایستاده جشنواره را دنبال می‌کردند. تهیه نامناسب سالن و گرمای بیش از حد نیز جو را کاملا بهم ریخته بود. نبود انتظامات کافی هم باعث شده بود تا حضار کنترل جشنواره را به دست بگیرند و مجری به اندازه کافی نتوانست اوضاع را کنترل کند. به غیر از این‌ها انتظار می‌رفت تا حداقل پذیرایی ساده‌ای صورت بگیرد که متأسفانه انجام نشد! امیدوارم در سال‌های بعدی که این جشنواره می‌خواهد برگزار شود نظم و ترتیب بیشتری داشته باشد و روزبه‌روز پیشرفت کند.

گرفتند. لیست برندگان بخش ربوکاپ به شرح زیر است.

لیگ آتش نشان:

هامان صنعت، Bombero، پژوهش سرای سیستمی

لیگ فوتبالیست وزن آزاد:

AMOS، فرزادگان ۱، Heli Afra

لیگ فوتبالیست سبک وزن:

فرزادگان ۶، Heli Afra، Heli Afra

لیگ رانندگی هوشمند:

Hyperstone، Downfall، رهنوردان

لیگ کنترل ترافیک: فن آسا

لیگ مسیریاب آزاد:

King ۱، تیم علمی کاربردی خانه کارگر تهران

لیگ کاوشگر:

رتبه اول مشترک برای تیم های KN۲C و Immortals

لیگ همکار: SANA، RYRIC، Sarda Robot ۱

شریف! همین و بس. نه صحبتی در رابطه با بازیها شد، نه معرفی به خصوصی از بازیها کردند، نه اپلیکیشن‌ها معرفی شدند. به معنی واقعی کلمه، جشنواره موبایل، جشنواره‌ای بود که در حاشیه یک رویداد دانشجویی برگزار شد.

بعد از اتمام کار جشنواره موبایل و اعلام برندگانش نوبت به بخش اصلی برنامه یا همان شریف کاپ رسید. در ابتدای این بخش ابتدا کلیبی از Rodney Brooks که یکی از تاثیرگذارترین افراد حوزه روباتیک است پخش شد و چندی از آثار مهم او برای دانشجویان معرفی شد. سپس در ادامه جشنواره از اهمیت ربات‌های آتش نشان گفته شد و یادی از آتش‌نشان فداکار امید عباسی شد. بعد از معرفی ربات‌های آتش‌نشان، از محمد تنها یکی از مدیران سازمان آتش‌نشانی دعوت شد تا ایراد سخن کنند. او در صحبت‌هایش از امید عباسی و شجاعتش گفت و همچنین به زیربنای ساختمان‌ها و عدم ایمن بودن آن‌ها ایراد گرفت. بعد از سخنرانی ایشان، برندگان بخش ربوکاپ معرفی شدند و در آخر نیز برگزار کنندگان، اساتید و جمعی از آتش‌نشانان با یکدیگر عکس یادگاری گرفتند.



دبیر جشنواره



دیدار دو دوست و همکار در جشنواره



دکتر فتوحی ریاست  
محترم دانشگاه شریف



عکس یادگاری پایان مراسم





میلاذر امهرمزی



# ea

## معرفی دانشگاه یوتا

بود که این مبالغ بدون داشتن پشتوانه مالی یا بورس تحصیلی از عهده هر شخصی بر نمی‌آید.

دانشجویان نه تنها باید در طول مدت تحصیل حداقل سه بازی به صورت گروهی بسازند، بلکه هر دانشجو باید برای خود نیز نمونه کار و پروژه‌های فردی تعریف و اجرا کند، تا بتوانند نمره قبولی و نظر مثبت استادان را بگیرد. همچنین دانشجویان دانشگاه یوتا، با فراهم بودن آزمایشگاه، کتابخانه، استودیو بازی‌سازی دانشگاه و رایانه‌های مجهز، امکان ساخت بازی و پژوهش را دارند. دانشگاه اوتا نه تنها خود دارای یک استودیو بازی‌سازی است که دانشجویان می‌توانند به صورت کارآموز در آنجا کار کنند بلکه به خاطر روابط گسترده دانشگاه یوتا با شرکت‌های بازی‌سازی مثل دیزنی، EA و بلیزارد، تعداد محدودی از دانشجویان بخت انتخاب برای کارآموزی در این شرکت‌ها را دارند.

دانشگاه یوتا هدف اصلی این رشته‌ها را تربیت دانشجویان میان رشته‌ای، بین علوم کامپیوتری و هنر و فیلم بیان کرده است تا با به هم دوختن دانسته‌های خود از این دو رشته اصلی و مهم باعث شود دانشجو به سمت تولید بازی رایانه‌ای و انیمیشن با کیفیت بالا و خلاقانه هدایت شود. این ایده پس از مشورت با شرکت‌های بزرگ در عرضه تولید بازی و انیمیشن گرفته شد. زیرا اعتقاد داشتند تعامل و فهم درستی بین هنرمندان و مهندسان فنی وجود ندارد. به همین جهت با برنامه‌ریزی این رشته‌ها تصمیم گرفتند دانشجویان را همانطور که به طور تخصصی برای پذیرش یک رشته آماده می‌کنند، مهارت و نیازهای مرتبط با رشته‌های دیگر را نیز در حد نیاز به آنها آموزش دهند.

دانشگاه یوتا در بیشتر رده بندی‌های بین‌المللی مربوط به رشته های بازی سازی، در صدر جدول قرار دارد.

۲. مهندسی در بازی (Game Engineering)

۳. تولید بازی (Game Production)

۴. هنرمند فنی (Technical Arts)

هنر در بازی:

دانشجویان برای پذیرش، به جز موارد ذکر شده نیاز به فرستادن پورتفولیو (Portfolio) نیز دارند، تا سطح کیفی دانشجو بررسی شود. این دوره به شیوه تخصصی در مورد داستان‌گویی، مدلینگ، پویانمایی، شخصیت‌پردازی و ... است.

مهندسی در بازی:

این رشته برای پذیرش دانشجو، به جز موارد ذکر شده، نیاز به فرستادن کد نمونه برنامه‌نویسی (Code Sample) نیز دارد، تا سطح کیفی دانشجو بررسی شود. این دوره بر روی اصول فنی و مهندسی تمرکز دارد. مثل موتور، هوش مصنوعی، گرافیک و ...

تولید بازی:

هدف نهایی این رشته، آمادگی و آموزش دادن دانشجو به عنوان یک تهیه‌کننده (Producer) تمام عیار است. در سه زمینه تئوری، عملی و کارآرایی.

هنرمند فنی:

برای پذیرش به جز موارد ذکر شده نیازمند فرستادن پورتفولیوی سه‌بعدی (3D Portfolio) یا کد نمونه برنامه‌نویسی (Code Sample) نیز خواهد بود تا سطح کیفی دانشجو بررسی شود. در این رشته با اصول ریاضی، سه‌بعدی، برنامه‌نویسی برای گرافیک آشنا می‌شوید.

هزینه کلی برای دانشجویان غیر ساکن (بین المللی) در دوره کارشناسی چیزی نزدیک به ۳۰ هزار دلار است. هر یک از این دوره‌های کارشناسی ارشد چیزی نزدیک به ۴۰ هزار دلار خواهد

دانشگاه یوتا (University of Utah) یکی از دانشگاه‌های ایالات متحده آمریکا، و در شهر «سالک لیک سیتی» واقع در ایالات یوتا است. این دانشگاه در زمینه بازی‌سازی، یکی از ده مجموعه موسسات آموزشی عالی در دنیا به حساب می‌آید. دانشگاه یوتا یک بخش با نام هنرها و مهندسی سرگرمی (Entertainment Arts & Engineering) بنا نهاده است، که در آن رشته‌های تخصصی بازی سازی در دو مقطع کارشناسی (Bachelor) و کارشناسی ارشد (Master) ارائه می‌شوند. دانشگاه یوتا به واسطه ایجاد رابطه و تعامل میان دانشگاه و شرکت‌های بزرگ در زمینه بازی، پویانمایی، جلوه‌های ویژه و نرم‌افزاری از جمله مایکروسافت، دیزنی، بلیزارد، EA و چندین شرکت دیگر، راه را برای ایجاد پیوند دو سویه باز کرده است. بسیاری از دانشجویان این دانشگاه فرصت استخدام در شرکت‌های فعال در این حوضه را پیدا می‌کنند. ولی باید واقع بین بود. زیرا شمار دانشجویان تخصصی بازی‌سازی، چه در زمینه طراحی بازی و چه در زمینه هنری و فنی، رو به افزایش است از این رو توانایی جذب همگی دانشجویان عملی را نخواهد داشت.

از چهره‌های سرشناسی که در این دانشگاه مشغول به کار و آموزش هستند می‌توان به نام‌های زیر اشاره کرد

Craig Caldwell، دارای دکترا و سابقه کار در دیزنی، EA و همچنین ارائه در سیگراف (SIGGRAPH)

Mark van Langeveld، دارای دکترا و متخصص در گرافیک رایانه‌ای و فناوری‌های توسعه بازی

Ryan Bown، هنرمند و سابقه همکاری با دیزنی و AD Soft ware

Cem Yuksel، دارای دکترا و متخصص رایانه و گرافیک رایانه‌ای

Nathan Lindsay، هنرمند سه‌بعدی و سابقه همکاری با دیزنی به طور کلی مدرک کارشناسی یا Bachelor در دو رشته ارائه می‌شود:

مهندسی علوم رایانه با تاکید بر مهندسی و هنرهای سرگرمی Bachelor of Science in Computer Science with an Entertainment Arts & Engineering Emphasis

کارشناسی هنر با تاکید بر مهندسی و هنرهای سرگرمی Bachelor of Art in Film and Media Arts with an Entertainment Arts & Engineering Emphasis

هر کدام از این دو رشته برای کسانی که تحصیلات در پیوند با بازی‌سازی ندارد و می‌خواهند مدرک دانشگاهی بازی‌سازی بگیرند، کاربرد خواهد داشت. زیرا هر دو رشته دانشجو را برای کار در صنعت آماده خواهد کرد. ولی رویکرد هر کدام اندکی متفاوت است.

دوره کارشناسی کم و بیش ۴ سال طول خواهد کشید که در این مدت تجربه مراحل تولید بازی، طراحی بازی، برنامه‌نویسی، طراحی هنری و آشنایی با رشته‌های مرتبط همانند عکاسی، فیلم‌سازی، ریاضی، علوم رایانه‌ای، البته با تاکید بر رشته شما (فنی یا هنری)، را به دست خواهید آورد.

هدف اصلی در این رشته، آشنایی کلی با تمام ساختار بازی و مراحل ساخت آن است تا دانشجو تا آنجا که بر قسمت‌های غیر مرتبط با گرایش خود نیز، اشراف کافی داشته باشد. پس از آن دانشجو را برای رشته تخصصی خود آماده می‌کند.

اما دوره کارشناسی ارشد بسیار متفاوت است. این مقطع مانند ایران ۲ سال به طول می‌انجامد. ولی برای پذیرش سخت‌گیری‌های فراوانی وجود دارد. به طور عمومی برای پذیرش در مقطع کارشناسی ارشد، نخست باید مراحل زیر طی شود:

۱. تعیین هدف، در ۲ یا ۳ برگ درباره گذشته و سابقه، و اینکه چرا می‌خواهید وارد صنعت بازی‌سازی شوید.

۲. یک نوشته تخصصی در زمینه رشته تحصیلی مثل پژوهش یا مقاله

۳. داشتن سه معرف نام

۴. سابقه کاری

۵. داشتن سند پشتیبان مالی که کمتر از ۶ ماه گذشته باشد.

۶. داشتن مدرک تافل یا آیلتس

چهار گرایش در رشته بازی‌سازی مقطع کارشناسی ارشد ارائه می‌شود:

۱. هنر در بازی (Game Arts Track)





A character with long brown hair, wearing a grey and black winter jacket and a white scarf, is climbing a steep, snow-covered mountain peak. The character is holding a bow and arrow, looking intently towards the right. The background shows a vast, snowy landscape with a cloudy sky.

**N4G** next 4 game

بررسی جدیدترین بازی ها  
بیوگرافی بزرگترین شرکت ها و اشخاص معروف  
و بروزترین اخبار دنیای گیم

[www.next4game.com](http://www.next4game.com)



# Renuzit

Professional body products

## BODY SHAMPOO



رينوزيت  
شامپو بدن



# بازینامه

## بخش ویتترین سایت بازینامه راه اندازی شد.

قصد داریم در این بخش به ارائه بسته ها و محصولات مرتبط با بازی های محبوب شما بپردازیم. بسته هایی همچون موسیقی های متن بازی های مختلف، تصاویر با کیفیت از پوستر بازی ها و داستان ها و کتاب های مرتبط با داستان بازی ها، کتاب های راهنمای بازی ها و ...

کافیست تا سری به وبسایت رسمی مجله بزنید و از محصولات متنوع بخش ویتترین دیدن فرمایید.

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