بازینامه

ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی
شماره بیست و سوم
شهریور ماه ۱۳۹۷

قهرمانی از جنس ...؟

چارخونه
بازار جامع محتوای دیجیتال
www.charkhoneh.com

دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی
تحقیقات بازی‌های دیجیتال
DGRC 2018
گرایش‌ها ، فناوری‌ها و کاربردها
با تمرکز ویژه بر بازی‌های جدی
۹،۸ آذر ماه ۱۳۹۷ دانشگاه صدا و سیما
مهلت ارسال اصل مقالات: ۲۰ مهرماه ۱۳۹۷
یادگیری ماشین/الگوریتم‌های تکاملی/شبکه عصبی/تصمیم‌گیری، راهبرد و راهبری/
تولید محتوای رویه‌ای/شبیه‌سازی/مدل‌سازی/معماری‌ها و الگوریتم‌ها/امنیت/داده‌کاوی/
پردازش موازی و توزیع‌شده/رایانش ابری/بهینه‌سازی/ارزیابی کیفی/گرافیک رایانه‌ای/
متعادل‌سازی و دشوارسازی پویا/ تجربه و رابط کاربری/محیط‌های تعامل‌پذیر/مدل‌های
برنامه‌نویسی بازی‌های آنلاین/فناوری‌های پوشیدنی/ واقعیت مجازی، افزوده و آمیخته/
توانبخشی حسی،حرکتی و شناختی/مراقبت‌های بهداشتی و درمانی/ابزارهای سیاست‌گذاری/
تامین مالی/جمع‌سپاری/مدیریت انتقال فناوری/پولسازی و مدل‌های کسب‌وکار/ تبلیغات/
تحقیقات بازار/آینده پژوهی/حقوق و مالکیت فکری/فقه و اخلاق/فلسفه بازی/یادگیری/هویت/
خشونت/جنسیت/اعتیاد آنلاین/غوطه‌وری و حضور/دیپلماسی سرگرمی/سواد بازی/ژانر/
شخصیت‌پردازی/داستان‌گویی و روایت/صداگذاری/موسیقی/طراحی بازی/
و سایر زمینه‌های مرتبط در حوزه‌های فنی و مهندسی، علوم انسانی، هنر و علوم پزشکی
نشانی دبیرخانه: تهران - خیابان مفتح شمالی - کوچه گلزار - پلاک ۳۲
بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای طبقه۴ - واحد پژوهش (داخلی ۴۱۱) ۰۲۱۸۸۳۱۰۳۷۰
www.DGRConf.com | info@dgrconf.com
IEEE IRAN SECTION
doi
DGRC
DIREC

TAPSELL
تپسل، هوشمندترین شبکه تبلیغات دیجیتال
3
PANEL
Retargeting
#حتما_برمیگرده
Express
#مثل_آب_خوردن
Analytics
#بهت_آمارشو_می‌دیم

pardis Game پردیس گیم

تنها مرجع مرتبط با شرکت‌ها و سازندگان خارجی

- تازه‌ترین اخبار دنیای بازی و تکنولوژی
- نقد و بررسی جدیدترین عناوین روز
- مقالات و آیتم‌های ویدیویی
- ترجمه جدیدترین مقالات مراجع معتبر جهان
- دارای جامع‌ترین آرشیو موسیقی متن و تریلر بازی‌ها

رومیز

وبسایت تخصصی معرفی و نقد بازی‌های فکری و بُردگیم

RoomizGames.ir

نوبت توئه!

WWW.ROOMIZGAMES.IR

ماهنامه اینترنتی آموزشی، اطلاع‌رسانی و فرهنگی بازینامه
سال دوم، شماره بیست و سوم، شهریور ۹۷

صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی
سردبیر: ارکین زاهدی
صفحه‌آرا: یونس میرزایی
طراح جلد: اختصاصی از بازی فلیپینگ فلیپ
تحریریه: امین نخعی، امیرحسین کرمی، علیرضا مرادی، حسین جوان‌رای، محسن صفری لنگرودی، دانیال عبدالهی، عاطفه بهسام، میلاد بنکدار سخی، فواد امیری، آراد سعدآبادی و امیرحسین والی
با تشکر از علیرضا سامانی‌پور، شبنم شهراد، مائده ساینا، شایان تربیت‌دوست و تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.
مدیر وب‌سایت: حسام پورغلامی‌نژاد
وب‌سایت: www.bazinameh.org
پست الکترونیک: info@bazinameh.org

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

فهرست

آموزشی

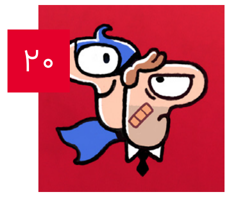
۸ **از نیویورک تا سائوپائولو**
بررسی روند ساخت مجموعه مکس پین

۱۴ **از جنس استقلال، از جنس خلاقیت**
نگاهی به بازی سازی مستقل در دنیا و انعکاسش در ایران

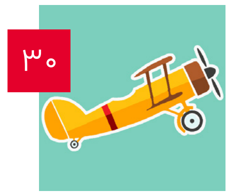
بازی رومیزی

۱۶ **تاثیر بازی‌های رومیزی بر بازی‌های ویدئویی**

پرونده


۲۰ **قهرمانی از جنس ...؟**
معرفی و پیش‌نمایش بازی «فلیپینگ فلیپ»

بازی موبایل


۳۰ **آماده‌ای کاپیتان؟!**
معرفی و بررسی بازی دینگومارو

۳۱ **ساده ترین بازی عمرتان!**
معرفی و بررسی بازی واژگون

سرمقاله

صحبت از تاخیرها قطعا نه برای ما نه برای شما چیز جالبی نیست ولی خب تاخیر این دفعه خیلی تقصیر مشکلات نیست. به خاطر عزاداری‌های ماه محرم و متاسفانه رخ دادن حادثه تروریستی اهواز چند روزی زمان انتشار به تاخیر افتاد و ما نیز سعی کردیم به خاطر این تاخیر به وجود آمده چند مطلب دیگر به مجله اضافه کنیم. همان‌طور که از جلد مجله هم مشخص است و پیش از این اطلاع‌رسانی کرده بودیم، پرونده این شماره مربوط به بازی فلیپینگ فلیپ می‌شود. سعی کردیم با انجام مصاحبه‌ای مفصل و نوشتن مطلبی کامل، دید کاملی از این بازی دوست داشتنی به شما بدهیم. مقالات و گزارشات مختلفی نیز آماده کردیم که هر کدام موضوعات مختلفی را پوشش می‌دهند. از همین الان این نوید را بدهیم که شماره بعدی نیز متعلق به یک بازی ایرانی جذاب است که این روزها اسمش را زیاد شنیده‌اید. مثل همیشه این مطلب تکراری را بگوییم که نظرات و انتقادات شما چیزی است که مسیر ما را هموار می‌سازد. پس از طریق ایمیل رسمی مجله می‌توانید با ما در تماس باشید. این نکته را هم بگوییم که از شماره پیش نسخه موبایل بازینامه از طریق فروشگاه چارخونه در دسترس است و می‌توانید هر شماره نسخه موبایلی را به سادگی از چارخونه تهیه فرمایید.

سپهر ترابی

مستقلیزم

۳۲ **چرخه‌ی «مرگ و زندگی» یا «تجربه و فراموشی»؟**
معرفی و بررسی بازی Dead Cells

۳۴ **مردی که یک تنه بازی درجه یک می‌سازد**
معرفی و بررسی بازی Roof Rage

نقد و بررسی

۳۶ **نبرد نیمه باشکوه تایتان‌ها**
نقد و بررسی بازی Titan Quest Anniversary Edition

گزارش

۳۸ **شش ماه بعد!**
گزارش چهاردهمین دوره از GDX

۴۰ **لیگی برای تمام سلیقه‌ها**
گزارش چهارمین لیگ بازی‌های رایانه‌ای

انیمه

۴۲ **انیمه با چاشنی خنده**
به مناسبت یک سالگی پادکست «یووری!!! بر رادیو»؛ اولین پادکست انیمه و مانگا در ایران

از نیویورک تا سائوپائولو

بررسی روند ساخت مجموعه مکس پین

آراد سعدآبادی

وقتی حرف از موفقیت یک بازی زده می‌شود، موارد زیادی قابل بررسی هستند اما موقعی که بحث یک مجموعه باشد (در همه بخش‌های مدیا)، این مقوله هم مهم‌تر می‌شود هم گسترده‌تر چون هر بازی با شماره قبلی خود نیز مقایسه می‌شود. در این چند صفحه‌ای که با هم هستیم، می‌خواهیم مجموعه مکس پین، نوستالژی دوست داشتنی بازی‌بازها و الهام‌بخش خیلی از سازنده‌ها، را از نظر ساختاری بررسی کنیم تا برخی از ویژگی‌های موثر در موفقیت/شکست آن آشنا شویم.

این بازی ما کی آماده می‌شه؟!

قبل از شروع بد نیست شرایط ساخت بازی‌های این مجموعه را کمی بررسی کنیم. بازی اول، که توسط تیم Remedy در سال ۲۰۰۱ منتشر شد، در فنلاند ساخته شد و ساخت آن ۵ سال طول کشید. تیم بودجه زیادی نداشت، شوترهای سوم شخص نوپا بودند (داریم درباره ۱۹۹۶ صحبت می‌کنیم) و هدف، ساخت بازی در رابطه با مبارزه با مواد مخدر در آینده‌ای علمی تخیلی با دوربین ایزومتریک بود. پس از الهام گرفتن از فیلم‌های کاراگاهی نوآر، دیدن اکشن جان وو و بازی اول تامب ریدر، تصمیم به ساخت بازی سوم شخص با دوربینی که در اختیار بازی‌باز باشد گرفتند. این در حالی بود که بازی‌های سوم شخص اولیه، دوربین را بر مبنای چرخش خود شخصیت بازی می‌گذاشتند.

داستان بازی را سم لیک نوشته بود و به چند دلیل تصمیم گرفت داستان در قالب گرافیک نوول در بازی ارائه شود. خاص بودن این کار، کم خرج بودن، انعطاف پذیر بودن برای تغییر داستان در صورت لزوم و رساتر بودن نسبت به سینماتیک‌های درون بازی، دلایل این انتخاب بودند (برای بهتر متصور شدن شرایط بهتر است بدانید بازی Half Life به‌دلیل تکان خوردن دهان شخصیت‌ها هنگام صحبت خیلی شگفت‌انگیز به شمار می‌رفته). به دلیل نداشتن بودجه، تمام تصاویر و چهره‌ها از روی عکس‌های واقعی برداشته شدند که بازیگر آن‌ها خود اعضای تیم یا خانواده آن‌ها بودند، برای مثال نقش مکس را خود سم لیک و نقش هورن، شخصیت منفی بازی، را مادرش ایفا می‌کنند. برای داشتن تصاویر واقعی از نیویورک، یکی از اعضای تیم با داشتن بادیگارد، برای عکاسی به کوچه‌های این شهر سفر کرد و تصاویری برای نمونه گرفت.

همزمان با انتشار بازی روی رایانه‌های شخصی، تیم Remedy در حال مذاکره با راکستار برای پورت بازی به کنسول‌ها بود. به دلیل موفقیت بازی، راکستار حقوق بازی را با شرایطی مناسب برای سازنده‌ها خرید. مهم ترین مساله، تایمین هزینه چند برابر ساخت بازی اول برای ساخت ادامه بازی توسط سازندگان بازی اول بود. موقعیتی که سازندگان از آن به عنوان «بهترین روش خداحافظی» یاد کردند.

با داشتن همکاری راکستار، تیم به تصاویر بسیار زیادی از نیویورک، تکنولوژی‌های بروز برای بهبود انیمیشن و گرافیک بازی، امکان هزینه برای صداگذاری تخصصی روی بازی و استخدام بازیگران حرفه‌ای دسترسی پیدا کردند. اما در آخر، با وجود پیشرفت بازی در همه موارد فنی، پس از انتشار بازی در سال ۲۰۰۲، فروش بازی کمتر از نصف بازی اول بود (حدود دو میلیون نسخه).

پس از سال‌ها، در سال ۲۰۰۹، شرکت take two که در حال همکاری با راکستار بود، خبر از ساخته شدن نسخه سوم داد. بازی قرار بود اواخر همان سال منتشر شود اما صداگذار مکس، که همان صداپیشه او در بازی دوم هم بود، تازه ۹ ماه قبل انتشار استخدام شد و مهم‌تر از آن، استخدام او برای ایفای نقش موشن کپچر شخصیت در همان زمان بود. سازندگان، از شهر و محل‌های فقیر نشین برزیل تصاویر سه‌بعدی و با جزییات بالا گرفتند و خبر تغییرات داستانی پیچید.

بازی چند ماه قبل از انتشار تاخیر خورد و تنها خبر از بازی برای سال‌ها تاخیر خوردن آن بود. کارمندان از مدیریت بد، حقوق کم، ددلاین‌های اشتباه و ساعت کاری زیاد (۱۴ تا ۱۶ ساعت در روز برای ۷ روز هفته) شکایت داشتند. بازی‌های سوم شخص در آن زمان، بجای داشتن سرعت و اکشن بالا، به سمت تاکتیک داشتن بازی‌باز و کاور گرفتن رفته بودند، کنسول‌ها حرف اول را در بازار صنعت بازی می‌زدند و مهمتر از همه، درآمدزایی از بخش چند نفره بازی‌ها بیشتر از خود بازی‌های داشت مطرح می‌شد. تا سال ۲۰۱۲ که بازی منتشر شد، هزینه ساختش، ۱۰۵ میلیون دلار شده بود یعنی بیشتر از GTA IV و Red Dead Redemption. البته طی یک سال، ۴ میلیون نسخه از بازی فروخته شد.

نور، صدا، تصویر، حرکت!

در هر مدیایی (بجز آهنگ البته)، در کل اثر دو یا سه رنگ بیشتر از بقیه دیده می‌شود. برای دو نسخه ابتدایی مکس پین، این رنگ‌ها سیاه و سفید هستند. اگر دقت کنید، در این دو بازی رنگ شاد یا کلا رنگ، کمترین مقدار خود را دارد و همه چیز و همه جا تم تاریک و دلگیر بر فضا غالب است که همخوانی بسیار زیادی با داستان نوآر بازی نیز دارد. سرما را از برف بی‌پایان بازی اول به خوبی می‌توان حس کرد. تمام فضاهای بازی علی‌رغم داشتن نور کافی، نوری تیره و گرفته دارند، رنگ لباس‌ها و تکسچر وسایل همگی تیره‌اند و مهمتر از همه رنگ غالب کمیک‌هایی که در بازی استفاده شده‌اند است با پوشش کامل از رنگ سیاه و افکت‌های تیره کننده است.

این قانون در بازی سوم عمدتا صدق نمی‌کند. فضاها بجز مراحل فلش بک، بیشتر نورانی، با رنگ‌های شاد و افکت‌های نوری شدید مانند کین و لینچ ۲ هستند. البته با دقت بیشتر در بازی، متوجه همخوانی‌اش با بازی می‌شوید. داستان دو بازی اول حول نوآر بودن داستان، فساد در نیویورک و مرگ عزیزان مکس می‌چرخد اما در بازی سوم، برزیل محل وقوع داستان است، مکس همواره در حال خوردن نوشیدنی‌های الکی و قرص است که افکت‌های نور و رنگ‌های شدید کاملا این گیجی را القا می‌کند.

وقتی به صدای بازی هم دقت کنید دقیقا همین حس را دارید. صدای مکس، همیشه صدایی خش‌دار و پر از درد است.در بازی اول، بیشترین آهنگ هنگام نشان دادن پنل کمیک‌ها پخش می‌شود و بقیه مواقع صدای سکوتی سنگین حکمفرماست تا با دیالوگ دشمنان و صدای تفنگ پر شود. اما در بازی دوم، با داشتن بودجه بیشتر، صدای برف و بوران، آهنگ‌های ملایم هنگام نشان دادن کمیک و آهنگ‌های پس زمینه متناسب با فضای باز یا بسته مرحله را شاهدیم. در بازی سوم، آهنگ‌های گروه health، با پایه گیتار الکتریکی، تنشی برای پیشروی اکشن و همگن با صدای عصبانی مکس ایجاد می‌کند تا با شخصیت جدید او و محیطی که در آن قرار دارید احساس همراهی کنید.

شیرجه به‌صورت اسلوموشن

اسم مکس پین که به گوش می‌رسد اسلوموشن کردن زمان و Bullet Dodge اولین چیزهایی است که به ذهن هرکس می‌آید. اما آیا این‌ها تنها مکانیک‌های مهم بازی هستند و دست نخورده مانده‌اند؟

اکثرا فکر می‌کنند مکس پین اولین بازی‌ای است که از مکانیک Bullet Time استفاده

می‌کند و این فکر کاملا غلط است. بازی‌هایی مانند MDK۱ و Requiem: Avenging Angel سال‌ها قبل از این روش استفاده کردند ولی مکس پین به نحو احسنت این مکانیک را در شوترهای سوم شخص پایه‌گذاری کرد. البته باید در نظر داشت که زمان زیادی از ۵ سال ساخت بازی نیز صرف آن شد و به گفته سازندگان، تا قبل از درست شدن آن، ساخت بازی پیشروی نکرده بود. در کنار Bullet Time، مکانیک مکمل دیگری نیز طراحی شد به نام Bullet Dodge، مکانیکی که تبدیل شدن به نماد مکس پین.

در بازی اول، مکس به اندازه دشمن‌هایش ضعیف است و نمی‌تواند بدون برنامه به جلو بروید. مانند اکثر بازی‌های اوایل دهه قبل، باید برای حرکات خود برنامه می‌ریختید و این مکانیک‌ها، موثرترین قسمت برنامه‌ریزی شما بودند. مقدار زمانی که شما می‌توانستید در حالت Bullet Time بمانید محدود بود و مقدار زمانی که با کشتن هر دشمن اضافه می‌شد، مخصوصا در درجه سختی‌های بالاتر، برای محاسبه مهم بود. در صورت استفاده از Bullet Dodge، باید زمان بلند شدن مکس را نیز در نظر می‌گرفتید چون عملا بی‌دفاع می‌شدید. در بازی دوم سرعت حرکت مکس بیشتر شده و عملا شما حکم یک ماشین آدم‌کشی را دارید و به همین نسبت، مکانیک‌ها نیز استفاده اکشن‌تری دارند تا استراتژیکی. پس از هر Bullet Dodge، تا زمانی که در حال شلیک باشید، مکس بلند نمی‌شود، نوار Bullet Time راحت‌تر پرمی‌شود و احتیاجی به نگرانی ندارید. با توجه به زمانی که بازی سوم در آن منتشر شد، کاور گرفتن در بازی‌های سوم شخص حرف اول را می‌زد پس شما اجازه نداشتید با کله به دل دشمن هجوم ببرید یا از پشت کاور با خیال راحت همه را هدشات کنید و در عین حال سرعت بازی‌های نیز بیشتر شده بود. راه حل این مشکل، استفاده استراتژیکی این مکانیک‌ها برای افزایش اکشن بازی بود. حین Bullet Time، شما هدف‌گیری سریع‌تر و زمان بیشتر برای تصمیم داشتید تا دشمنان را با سرعت بیشتری کنار بزنید. همچنین هنگام Bullet Dodge، صدمه کمتری از تیرها می‌دیدید و مسافت بین کاورها را به راحتی درمی‌نوردیدید(!).

یکی از مهم‌ترین مسائلی که در هنگام طراحی مکانیک‌ها وجود دارد، توجه به پلتفرم هدف بازی است. شاید ساده به نظر بیاید ولی پیش پا افتاده‌ترین مکانیک مانند هدف‌گیری ممکن

است حس بازی را از بین ببرد. در بازی اول شما می‌توانید دو وجب آن‌طرف‌تر از دشمن را با تیر بزنید و دشمن باز از بین برود، اما مهم نبود کجای دشمن را می‌زنید. یا به علت پخش شدن تیر از ۵ تیر شلیک شدتان ۱ تیر به او بخورد و تمام برنامه‌ریزیتان بهم بریزد یا تیر سلاح‌تان تمام شود. صدمه‌ای که دشمن از ناحیه پا می‌دید با صدمه سرش یکسان بود. در نسخه دوم این موضوع تغییر کرد، هر قسمت از بدن آسیب خود را داشت و هدف‌گیری کاملا دقیق بود. از طرفی کمتر می‌شود تیر اسلحه‌ای تمام شود پس خیلی هم فرقی نداشت. در بازی سوم این مکانیک به ظاهر ساده نقشی حیاتی پیدا می‌کند. دشمنان بر اساس عضوی که بهش شلیک کردید انیمیشن آسیب دیدن خاصی دارند و طی بازی، هر دشمن بر اساس لباس و مهارتی که دارد، قسمت‌های آسیب‌پذیر متفاوتی نیز دارند. این ظاهر نشان دهنده دقتشان در مقابل شما نیز هست چون نیروی ویژه نظامی با گروگان‌گیرهای فقیر نشین تاکتیک‌های یکسان ندارند. اینجا است که دقت هدف‌گیری بازی سوم مشخص می‌شود. دلیل این دقت هم، پیاده سازی مکانیک هدف‌گیری بازی‌های اول شخص در مکس پین ۳ است و ساخته شدن تک تک تیرها به منظور فیزیک طبیعی‌تر.

به نظر شما این سیری منطقی است، بازی پیشرفت کرده و ربطی هم به پلتفرم نداشت. کاملا در اشتباهید! بازی اول صرفا فقط برای رایانه‌های شخصی طراحی شده بود که دارای موس و دقت بالا هستند. بازی دوم از ابتدا برای کنسول‌های نسل خود نیز طراحی شده بود و به همین دلیل جوری طراحی نشده بود که محل اصابت تیر خیلی مهم باشد. اما بازی سوم ابتدا برای کنسول‌ها طراحی شد سپس همان نسخه برای رایانه پورت شد. همین موضوع به ظاهر پیش پا افتاده باعث شد بالاترین درجه سختی در رایانه از درجه سختی متوسط در کنسول‌ها راحت‌تر شود.

افرادی که از بازی‌بازهای قدیمی PC هستند به خوبی با مکانیک Quick Save و Quick Load آشنایی دارند، نه به دلیل اینکه در بازی‌های کنسولی نمی‌شد در لحظه سیو کرد، بخاطر اینکه در PC با استفاده از یک دکمه اینکار انجام می‌شد و زیادی دم دست بود. زمان لودها هم انقدر کوتاه بود که به هیچ وجه احساس باخت نمی‌کردید. این موضوع باعث جسورتر و شجاع‌تر شدن بازی‌بازها بود و دو نسخه اول مکس پین هم کاملا از این موضوع پیروی می‌کرد و در کنار آن مسکن‌های معروف بازی، برنامه‌ریزی روی سلامت مکس را خیلی راحت‌تر می‌کرد ولی نه مانند دیگر بازی‌ها. چرا که به آرامی سلامت را بازمی‌گرداند و قسمت جالب، پیشگیری از مرگ بود. اگر قبل از تیر خوردن مسکن مصرف کنید، تیری که می‌خورید نیز از سلامتیتان کم نمی‌کند.

اما بازی سوم به دلیل شرایط زمان عرضه و بازی‌هایش، سمت این قانون نرفت اما بازیکنان قدیمی را نیز رها نکرد. مکانیک Last Man Standing هنگامی اتفاق می‌افتد که تیر مرگ را خورده باشید اما هنوز مسکن داشته باشید. به شما فرصت داده می‌شود تا در صورت کشتن کسی که تیر به شما شلیک کرده بود زنده بمانید.

چه اتاق قشنگی!

تا حالا به اندازه اتاق و اجسام درونش در بازی‌های سوم شخص دقت کردید؟ براساس گزارش طراح مرحله خود مکس پین، روش خاص این مدل طراحی است که به مکس امکان استفاده از مکانیک‌های طراحی شده را می‌داد، چیزی که در برخی مراحل، سازندگان بازی سوم به آن دقت نکردند. در بازی‌های سوم شخص، اشیای موجود در اتاق سازی طبیعی دارند. بهترین راه انجام این کار نیز اندازه‌گیری اجسام در دنیای واقعی است، وقتتان را برای اختراع چرخ هدر ندهید. ولی اندازه اتاق از این قانون پیروی نمی‌کند. بازی‌باز، بیشترین توجهش ابتدا به زمین است، بعد به دیوار و در آخر به سقف. پراکندگی جزییات به همین ترتیب بسیار مهم است اگر نمی‌خواهید کارتان هدر رود یا بودجه کمی دارید. اندازه اتاق‌ها هم تقریبا دو برابر فضاهای واقعی در نظر بگیرید. این موضوع برای بازی‌های سوم شخص به معنی اجازه حرکت به بازیکن است چون همواره اطراف خود را می‌بینید برعکس بازی‌های اول شخص که تنها مسیر مقابل قابل مشاهده است. در بازی سوم هردوی اندازه‌ها طبیعی است، همین موضوع باعث ایجاد مشکل در استفاده از مکانیک Bullet Dodge در بسیاری از فضاهای بسته می‌شود چون در صورت اصابت با مرز اشیای دیگر از این حالت خارج می‌شوید.

تعامل با محیط نیز از موضوعات مهم است. اگر بازی‌های سری ۳D Duke Nukem را بازی کرده باشید منظورم را می‌فهمید. بازی اول مکس پین این موضوع را به شدت جدی گرفته بود و یکی از دلایل فروش پنج میلیونی آن نیز بودن سوراخ سنبه‌های زیاد با نظرات شوخ طبعانه مکس بود. جالب است بدانید سازندگان این موضوع را از همکاریشان با شرکت ۳D Realms، سازنده سری ۳D Duke Nukem، یاد گرفتند. ولی این تعامل در اکثر جاها بازی‌باز را وارد پنل‌های کمیک می‌کرد. در بازی دوم به علت بهبود زیاد گرافیک، بار زیادی را از دوش کمیک به خود صحنه‌های درون بازی منتقل کرد ولی تعداد تعاملات شخصیت با دنیا را نیز خیلی کم کرد. در بازی سوم تعاملات به یکی از اهرم‌های گیم‌پلی تبدیل شده بودند اما با حجم خیلی کمتر. حرفم تناقض دارد؟

در طراحی محیط دو بازی اول تمام اشیا و جزییات هوشمندانه و بهینه قرارداده شده، اکثر آن‌ها قابل تعاملند و محیط‌ها ساده ولی بزرگ و قابل گشت و گذارند که خود حس جستجو را زیاد می‌کند. در صورتی که بازی سوم جزییات را در تک تک قسمت‌ها پخش کرده اما با تعداد خیلی محدودتری از تعامل با محیط‌ها خیلی خطی و محدود که برای پیدا کردن این سرنخ‌ها کافیست جلوی پایتان را فقط نگاه کنید. در آخر این قسمت باز می‌رسیم به همان همگنی بازی. بازی استراتژیک‌تر با محیطی معمایی‌تر و فضاهایی که دشمنان شما را با حضور ناگهانی خود غافلگیر می‌کنند. بازی اکشن‌تر با تعاملات کمتر و بازی با سرعت بالا با محیطی خطی‌تر.

یکی بود، دیگه کسی زنده نبود که باشه!

داستان سری مکس پین، مهم‌ترین قسمت کل مجموعه و اصلی‌ترین دلیل محبوبیت آن است. همان‌طور که در بخش اول گفتیم، از ابتدا روش روایت خیلی خاص انتخاب شده بود و با صدای James McCaffrey، که در نسخه سوم نقش خود مکس را نیز داشت، به شدت خاص‌تر هم شد. صدای گرفته جیمز، آهنگ سوزناک، تفاسیر ادبی از شرایط در کمیک‌های، هوای سرد نیویورک و هوای گرم برزیل، روابط دیگران با مکس و خیلی چیزهای دیگر. اما هیچ داستانی بدون شخصیت‌هایش تبدیل به داستان نمی‌شود.

در بازی اول، مکس شخصیتی تک بعدی دارد. کسی که در بدترین شرایط تیکه می‌اندازد (شوخ طبعی ادبی و خاص سم لیک که همه جا ملموس است) و یک تنه می‌تواند یک ارتش را بکشد. البته نباید شخصیت‌های دیگر بازی را فراموش کرد. کسانی که هرکدام هدف خاص خود را

داشتند و در راهشان با مکس یا همراه می‌شدند یا مقابل. در دو بازی اول، حضور هر کس دلیلی دارد، حتی وینی کاگنیتی بخت برگشته! تنها فرق دو بازی برخورد مکس نسبت به آن‌هاست. در بازی اول مکس هیچ تاثیری از دیگران نمی‌گیرد، صرفا دنبال کار خودش است و احساس دیگری ندارد حتی هنگام کشته شدن بهترین دوستش در اول بازی واکنش زیادی نشان نمی‌دهد. اما در بازی دوم وجدان، تعهد به دوستی، احساسات عاشقانه و گیر کردن بین خوب و بد در مکس به خوبی نشان داده شده. مکس که در قسمت اول، آدمی باهوش است و کاملا در مسیر خود به درستی پیش می‌رود، در قسمت دوم نیز به شکل منطقی در شرایطی که هست تصمیماتی می‌گیرد که در آن شرایط بهترین تصمیم است. دیگر شخصیت‌ها، حتی آنتاگونیست بازی نیز کاملا قابل درکند و اهدافی مشخص دارند.

وقتی می‌رسیم به بازی سوم، شخصیت کاملا متفاوت در مقابل ماست. کسی که اعصاب ندارد، کاملا جدی، بدون منطق، بی کله، همیشه یک قدم عقب‌تر از دشمن و بازیچه همه است. واضح‌ترین موضوعات را تا وقتی که کوبیده شود توی صورتش نمیفهمد و تنها چیز مهم برایش، خوردن مشروب با مسکن است. نکته‌ای که شاید در این جمله جلب توجه کند، روش تبدیل شدن یک مکانیک به یکی از محورهای اصلی داستان است. به طوری که توی ذوق نزند. البته تمام این رفتارها برای کسی که پلیس سابق بوده و از کار تعلیق شده، تمام عزیزانش را از دست داده و نزدیکترین کسانش از پشت به او خنجر زدند منطقی است. چیزی که بازی سوم را کنار دو بازی دیگر نگه می‌دارد روش روایت بازی و زمانبندی آن است و شاید بهترین روش در زمان خود نیز باشد چون مکس بیشتر از هروقت دیگری، یک انسان معمولی را القا می‌کند تا بهترین کاراگاه نیویورک.

چیزی که در بازی‌های نسل جدید بیشتر لمس می‌شود، دور نشدن بازی‌باز از حس بازی است. در دو بازی اول، روایت کمیکی بسیار جذاب و احساسی، گیرایی بهتری داشت ولی باعث دورتر شدن از جریان بازی (Game Flow) می‌شد. در بازی سوم، میان پرده‌ها تا شروع اکشن کاملا به هم متصلند، حتی اتصال فصل‌های بازی نیز، اتصالی بسیار خوب با تغییراتی پنل مانند برای حفظ نسبی سنت و در عین حال مرتبط با هم دارند. این باعث یکپارچگی مراحل و حفظ سرعت اکشن بازی شده است و گیم‌پلی را به اولویت اول بازی تبدیل می‌کند.

یکی برای همه، همه برای یکی

بخش آنلاین قسمت جدا نشدنی اکثر بازی‌های امروزی است. در دو شماره اول بازی نیز در برنامه کار بود ولی همان ابتدا کنار گذاشته شد برای حفظ کیفیت بخش تک نفره. در بازی سوم، راکستار تاکید زیادی برای وجود این بخش داشت و قسمتی از فشار روی بازی‌سازان و دلیل تاخیر نیز شد چون مکانیک‌های مکس پین برای استفاده در بخش چندنفره چندان مناسب نبود اما به خوبی پیاده شد.

مکانیک‌های Bullet Dodge و Bullet Time را فقط برای چند لحظه تصور کنید. چگونه همه بازی آهسته شود تا یک نفر شلیک کند؟ جواب این سوال مهمترین مکانیک بخش چند نفره مکس پین است. وقتی یک نفر از این دو مکانیک استفاده می‌کند، تنها کسانی که در خط دیدش هستند زمان برایشان آرام می‌شود و این به خودی خود به هدف اجازه واکنش متناسب نیز می‌دهد تا بازی عادلانه شود.

یکی دیگر از مکانیک‌ها نیز، کلاس‌بندی است. هر کلاس سه درجه دارد، در صورت استفاده نکردن از توانایی درجه خود، درجه بالاتر باز می‌شود، یعنی روش ریسک بیشتر پاداش بیشتر. این مکانیک به تنهای پیاده نمی‌شود بلکه یک مکانیک تعیین کننده همراه دارد و آن وزن اسلحه است. هرچقدر یک بازیکن سنگین‌تر باشد دیرتر سلامتی‌اش بازمی‌گردد و حرکت کندتری دارد اما قدرت بیشتر. برعکس آن فردی با سلاح سبکتر، سلامتی بیشتر و سرعت بالاتر اما ضعیف‌تر است.

در بخش چند نفره مهم‌ترین قسمت برای طراحی بازی، تعادل میان نیروی دو طرف است یعنی هر نیرویی که بازیکن دارد، بتوان با آن مقابله کرد و برعکس.

پلتفرم اصلی یا پورت قوی؟

داشتن نسخه‌های مختلف از بازی برای گوشی و کنسول‌های دستی چیزی عادیست ولی اینکه کدام مکانیک‌ها بمانند و کدام مکانیک‌ها بروند مهم است. در نسخه اندروید بازی اول، همه مکانیک‌ها هستند، ولی با شدت‌های متفاوت. به دلیل سخت بودن هدف گیری و نبود Quick Save در گوشی، بار استراتژیک بازی به شدت ملایم شده. هدف‌گیری به‌صورت نیمه خودکار انجام می‌شود، سلامت دشمنان کمتر و سلامت مکس بیشتر شده تا بهترین حس بازی را منتقل کند. اما جالب‌ترین قسمت، پورت بازی در GBA ((Game Boy Advance است. بازی ایزومتریک با مدل‌های سه بعدی چشم نواز. خبری از Bullet Time نیست اما Bullet Dodge بسیار اهمیت بیشتری در بازی دارد و بدون استفاده از آن پیشروی غیر ممکن می‌شود. داستان بسیار خلاصه‌تر شده تا حجم بازی کم شود اما چیزی

از داستان از دست نمی‌دهید. هدف‌گیری نیز تنها در هشت جهت حرکتی و به‌صورت نیمه خودکار انجام می‌شود. تمام این تغییرات، به دلیل در نظر داشتن توانایی‌ها و محدودیت‌های پلتفرم هدف انجام می‌گیرند. لازم نیست روی همه مکانیک‌هایتان یا داستان بازی تعصب داشته باشید، مهم حس لذت از بازی است و انتقال حس هسته‌ای بازی اصلی.

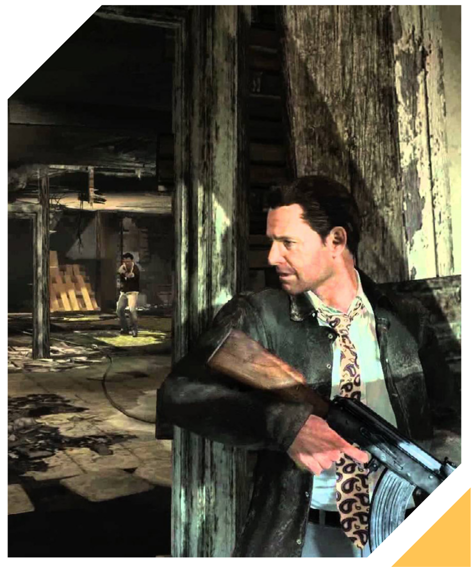
فراتر از بازی

شکست فیلم Painkiller، ببخشید فیلم مکس پین، با تمام صحنه‌های اکشن زیبایش چیزی است که همه به آن واقفاند. اما چرا تنها یک محصول در یک فرنچایز شکست خورد؟ به‌خاطر پافشاری بر چند اهرم اشتباه. همان‌طور که با حذف چند شخصیت از بازی، پورت GBA به خوبی پیاده‌سازی شد، فیلم با نگه داشتن بی‌دلیل چند شخصیت و اسم و با عوض کردن داستان آن‌ها، باعث کاهش شخصیت‌پردازی همه شد. در دو بازی اول، سم لیک اشارات زیادی به داستان‌های اسکاندیناوی و یا دیگر داستان‌ها دارد. فیلم با تمرکز بر این موضوع داستان را پیش می‌برد تا جایی که از سبک اکشن پلیسی وارد اکشن فانتزی با هیولاها می‌شود. اگر سری بازی Painkiller را بازی کرده باشید، با تمام وجود حس می‌کنید فیلم از روی این سری ساخته شده. داشتن داستانی جدید در یک مجموعه مشکلی ندارد ولی نگه داشتن پایه و داستان جدید بدون گذشتن از قسمتهایی از هر دو امکان ندارد.

آیا کمیک مکس پین نیز همین مشکل را دارد؟ در سه قسمت کمیکی که برای مقدمه بازی سوم منتشر شد، بیشتر فضاهای خالی قبل بازی اول و میان سه بازی پر می‌شود و خواننده را برای شخصیت پردازی بازی جدید آماده می‌کند. شاید دانستن مشکلات کودکی مکس هیچ فایده‌ای نداشته باشد، ولی تغییر شخصیت مکس بین بازی دوم و سوم را تا حدی ملایم‌تر می‌کند و با نمایش برخی پنل‌های اکشن نشان می‌دهد راکستار به اصول دو بازی اول پایبند است.

حرف آخر

مهم‌ترین قسمت در ساخت مجموعه مکس پین، همگنی تمام بخش‌های یک بازی در هر قسمت است. اگر تغییری داده شده، همه بخش‌ها نیز متناسب با آن تغییر کرده‌اند. مانند تغییر محیط، آهنگ و شخصیت در بازی سوم که حسی یکپارچه دارند. با حفظ این یکپارچگی حتی در صورت وجود مشکلات در بازی، بازی‌باز به راحتی ادامه می‌دهد چرا که از آن فضا خارج نمی‌شود ولی اگر چندین بخش خوب اما ناهمگن در بازی باشد، انتقال حس بازی با مشکلی بزرگ مواجه می‌شود و همین، بازی‌باز را از آن فضا دور می‌کند. این یکپارچگی ممکن است حتی در خارج بازی نیز باشد و سازندگان مجبور شوند بازیشان را نزدیک به بازی‌های دیگر آن سبک، پلتفرم یا داستان کنند تا بازی‌باز احساس دوری از بازی را نداشته باشد. ساخت یک بازی موفق سخت است، اما موفق نگه داشتن آن بازی و ادامه‌اش سخت‌تر.



از جنس استقلال، از جنس خلاقیت

نگاهی به بازی سازی مستقل در دنیا و انعکاسش در ایران

شایان تربیت دوست

وقتی از مستقل بودن در حوزه‌ی بازی‌های ویدئویی حرف می‌زنیم نام‌هایی از قبیل جاناتان بلو (سازنده Braid و The Witness)، ادموند مک‌میلن (سازنده Super Meat Boy و The Binding of Isaac) و فیل فیش (سازنده Fez) به فکرمان خطور می‌کنند. هر کدام از این اسم‌های یاد شده، داستان مخصوص خود را داشته‌اند و برای رسیدن به جایگاهی که هم‌اکنون حضور دارند، سختی‌های زیادی کشیدند. می‌توانیم تامی ریفنز (برنامه‌نویس بازی Super Meat Boy) را برای مثال ذکر کنیم. او که مبتلا به قند خون است و تا قبل از انتشار بازی‌اش وضعیت مالی نابسامانی داشت، بعد از انتشار آن در سال ۲۰۱۰ به فروش قابل توجهی رسید. Super Meat Boy در اوایل سال ۲۰۱۲، فروشش روی Xbox Live و Steam به یک میلیون نسخه رسید. بازی منحصربفرد جاناتان بلو یعنی Braid که در سال ۲۰۰۸ منتشر شد، غوغایی به پا کرد و جدیدترین بازی وی، The Witness یک Open World- puzzle بود که در نوع خودش بی‌همتاست. شاید سخت‌ترین شرایط را فیل فیش داشت که بازی‌اش به مدت زیادی در دست ساخت بود. سخت بودن کار کردن مستقل را می‌توان در پروسه ساخت Fez متوجه شد. ساختن بازی به‌صورت مستقل همیشه سخت است. از همه مهم‌تر، تا پایان ساخت بازی، هیچ بودجه‌ای به سازنده‌ها داده نمی‌شود. آن‌ها باید با تکیه بر عشق و علاقه‌ی خود به کاری که در حال انجام آن هستند، در مسیرشان پیش‌روی کنند. یکی از همکاران فیل فیش نیز، به دلیل طولانی شدن پروسه ساخت و نبودن بودجه، او را ترک کرد تا روند ساخت Fez طولانی‌تر از قبل بشود. فیل فیش سه بار بازی را از اول طراحی کرد، تا به آن چه که می‌خواهد برسد.

معمولاً از نظر طراحی بازی، بازی‌های مستقل، بسیار خالص‌تر و خلاقانه‌تر از باقی بازی‌های دیگر هستند. در تیم‌های مستقل به دلیل وجود افراد کم، تیم سریع‌تر به هدف و نتیجه‌ی مشخصی می‌رسد و به سرعت می‌تواند ایده خود را بسازد و بازی را تست کند. ایده Super Meat Boy خلق یک شخصیت خاص و جدید با یک گیم‌پلی سریع و سخت بود. اگر بخواهیم از زاویه طراحی بازی به Super Meat Boy نگاه کنیم چند مشخصه‌ی واضح از آن می‌بینیم که آن را از باقی بازی‌ها متمایز می‌کند و از آن یک عنوان خاص می‌سازد. وقتی بازیباز روی دیوار به پایین سُر می‌خورد، ناخودآگاه بازی احساس خوبی به او منتقل می‌کند که شاید حتی در آن لحظه چیزی متوجه نشود. ولی بعد از اتمام آن مرحله بسیار خورسند خواهد بود. له شدن شخصیت بازی بر اثر برخورد با تیغ‌های تیز و پاشیدن رنگ قرمز روی محیط بازی نیز احساس خوبی به بازیباز منتقل می‌کند. از دیگر خلاقیت‌هایی که ادموند مک‌میلن در بازی پیاده کرده است، این است که بعد از هر بار رد کردن هر مرحله، همه‌ی دفعات قبلی‌ای که بازیباز باخته است را به نمایش می‌گذارد و او می‌بیند که چطور بعد از تلاش بسیار توانسته آن مرحله را با موفقیت پشت سر بگذارد. پس با این اوصاف اگر می‌خواهید وارد بازی‌سازی به صورت مستقل شوید، باید سختی‌های زیادی را به جان بخرید. در این راه مشخص نیست که چند بار شکست می‌خورید؛ ولی این ثابت شده است که هیچ فرد موفقی بدون شکست خوردن به موفقیت نرسیده است.

فرهنگ ساخت بازی

حال می‌خواهیم مفهوم مستقل بودن در هنر - صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور خودمان را بررسی کنیم. از جایی که این صنعت در دنیا نیز قدمت زیادی ندارد، حدود ۲۰ سال است که وارد ایران شده است. متأسفانه شیب منحنی پیشرفت تولیدکنندگان این حوزه منفی است. راجب دلایل این اتفاق، می‌توان مقاله‌ها و مطالب زیادی نوشت. اما باید این را در نظر گرفت که هنوز بعد از گذشت این همه سال، فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای در کشورمان جا نیفتاده است. آموزش این رشته تخصصی در دانشگاه‌های معدودی تدریس می‌شود و حتی تعداد مکان‌های دولتی‌ای که به‌صورت تخصصی بازی‌سازی را تدریس کنند، به اندازه انگشتان دست هم نمی‌رسند. در ایران به غیر از چند شرکت بزرگ، تقریباً همه‌ی بازی‌سازان مستقل و بدون هیچ بودجه‌ی هنگفتی، مشغول ساختن بازی خود هستند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با همکاری گیم کانکشن فرانسه، از سال ۲۰۱۷ بزرگ‌ترین نمایشگاه بازی در خاورمیانه را در تهران برگزار کردند. نمایشگاهی که بازخوردهای مثبت آن چند برابر بازخوردهای منفی‌اش بود. TGC بهانه‌ای برای گردهمایی تمام بازی‌سازان و اصحاب رسانه است که بیشتر با همدیگر آشنا شوند و از تجربیات همدیگر استفاده کنند. یکی از نکاتی که TGC دارد این است که بازی‌سازهای ایرانی می‌توانند با ارائه‌ی بازی‌هایشان در نمایشگاه، ناشر خارجی پیدا کنند و بتوانند بازی خود را در خارج از ایران نشر دهند.

در جست و جوی خلاقیت

یکی از استدیوهای خلاق که در آواگیمز حضور دارد، استدیوی Lake Horse است. این استدیو در نمایشگاه TGC امسال با دو بازی هارمونی و O خوش درخشید و جوایزی هم کسب کرد. حال بیایم بازی هارمونی را تخصصی‌تر بررسی کنیم و دلیل این که این بازی مورد توجه قرار گرفته است را پیدا کنیم. گیم‌پلی بازی بسیار ساده است. بازیباز باید بین اشکال داخل بازی، تقارن ایجاد کند. شاید از خودتان بپرسید که چه چیزی از این بازی جذابیت دارد؛ ولی تیم مستقل Lake Horse با پیشینه‌ای که در زمینه موسیقی داشته‌اند، به خوبی این تجربه‌شان را در بازی پیاده و بازی را لذت بخش کردند. با هر بار لمس کردن آن اشکال، یک نُت پیانو برای بازیباز نواخته می‌شود که با هر بار حل کردن معمای هر مرحله بازی با یک سری نت پیانوی زیبا به شما پاداش داده می‌شود. بازی در این قسمت بسیار عالی عمل کرده است و همین نکته را می‌توان نقطه قوت بازی دانست. بعد از رد کردن هر مرحله، بازیباز علاوه بر این که لذت حل کردن آن معما را می‌چشد، بلکه بازی با موسیقی خود این حس را دلنشین‌تر نیز می‌کند. این دقیقاً همان خلاقیتی است که دربارش صحبت می‌کردیم. ایده تقارن شاید به ذهن هر کسی خطور کرده باشد، ولی مخلوط آن با موسیقی و زیبا پیاده کردن آن کار هر کسی نیست که تیم Lake Horse به خوبی از پس این چالش برآمد و آن را در هارمونی تبدیل به نقطه قوت کرد. حتی اسم بازی نیز از روی همین مورد برداشته شده است.

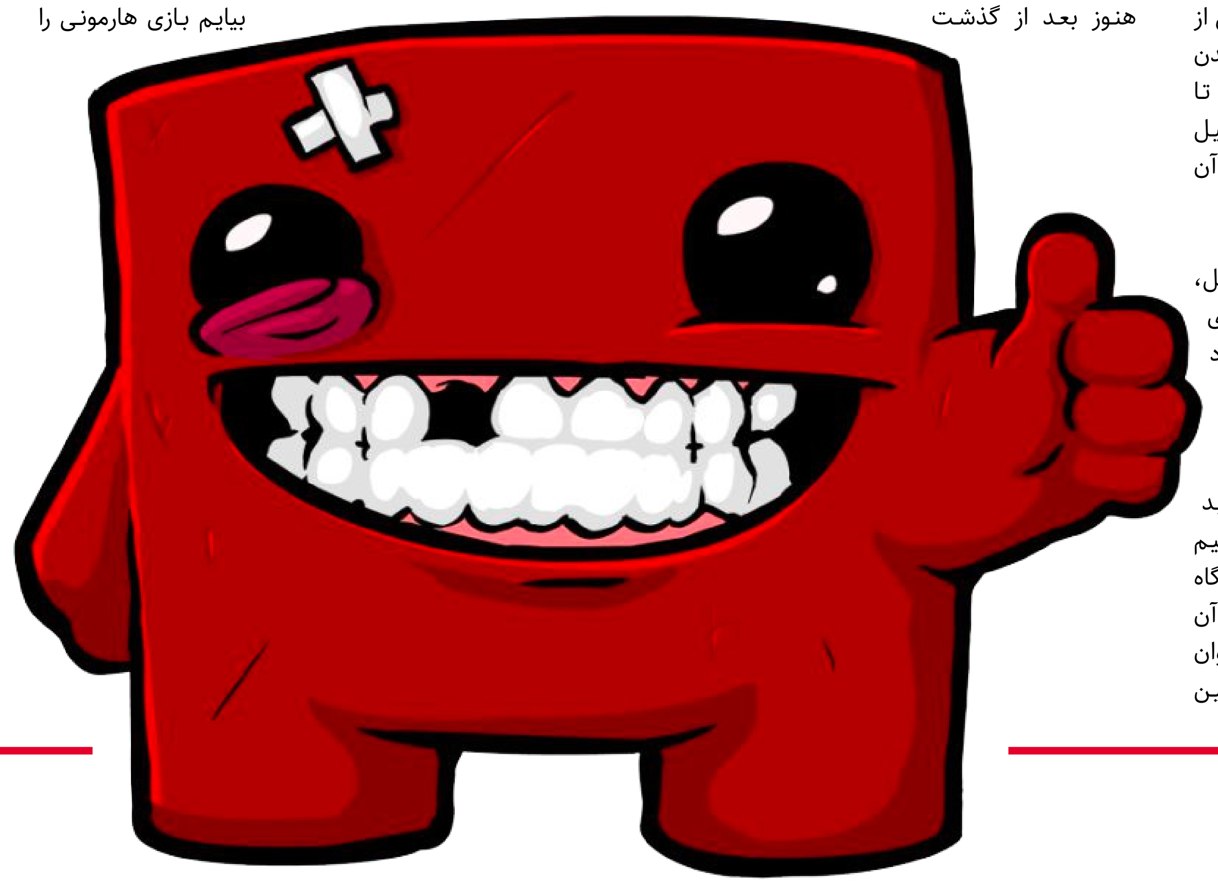
قبل از برگزاری TGC احتمال دیده شدن بازی‌های ایرانی در خارج از ایران بسیار کم بود و عملاً فقط با داشتن شانس و اقبال یا داشتن یک رابط می‌شد بازی را در بازار خارج نشر داد. مشکلاتی اعم از پرداخت پول و تحریم‌ها مثل نمک پاشیدن روی زخم بازی‌سازان بود. بازی‌های دیگری که در TGC امسال درخشیدند و تمام کسانی که از این صنعت ناامید شده بودند را امیدوار کرد، می‌توان از پاپالند و فلیپینگ فیلیپ یاد کرد. هر دو بازی دارای آرت و انیمیشن‌های فوق‌العاده‌ای هستند که هر کسی که حتی چیزی از گیم نمی‌داند را هم میخکوب می‌کنند. تمام بازی‌های نام برده شده از حاصل تلاش بیش از حد بازی‌سازان مستقل ایرانی‌ست که دیگر، بزرگ‌تر از قبل فکر می‌کنند.

در مسیر موفقیت

اگر کسی بخواهد وارد این حوزه شود و از من درباره‌ی سختی‌های آن بپرسد، بی‌شک من تیم Black Cube Games را به او نشان خواهم داد. راهی که تک تک اعضای آن‌ها در این ۶-۷ سال رفته‌اند، تا جایی که حتی در TGC تاک تخصصی خودشان را داشته باشند. BCG که چند سالی هست تأسیس شده است، در ابتدا بازی‌های سفارشی برای شرکت‌های مختلف می‌ساختند تا این که از حدود یک سال پیش ساخت بازی اوریجینال خودشان را آغاز کردند. بحث خلاقیت در تیم‌های مستقل این جا نمود پیدا می‌کند که تیم بلک‌کیوب گیمز با ساختن بازی‌های سفارشی و شکست خوردن‌ها، حالا با فکر و جنس خودشان بازی بسازند. بازی بلک‌کیوب درباره یکی از اصیل‌ترین افسانه‌های ایرانی، یعنی داستان شیرین و فرهاد است. در سال‌های گذشته بازی‌سازهای ایرانی بسیاری، دست روی ساخت بازی‌هایی از روی شاهنامه و دیگر داستان‌های اساطیری ایرانی زدند که چندان موفق نبودند. اما امین شهیدی و تیمش در مرحله پیش‌تولید به اصفهان سفر کردند و مشغول تحقیق شدند تا برای یک راه سخت آماده شوند. سختی‌های مستقل بودن را می‌توان با نگاه به روند ساخت بازی جدیدشان یعنی The Tale of Bistun حس کرد. آن‌ها برای این که بازی‌شان را در مارکت بین‌المللی نشر دهند، شعرهای فارسی را با زبان انگلیسی از ابتدا سرودند تا هر کسی که این بازی را تجربه می‌کند بتواند این منظومه عاشقانه را درک کند.

راه پیش رویمان

حال اگر بخواهیم نگاهی به روند چند سال اخیر بازی‌سازی ایران بندازیم، می‌توان گفت که در ابتدا، با انتشار بازی‌هایی مانند گرشاسب، شبگرد و یا ارتش‌های فرازمینی پلتفرم هدف بازی‌سازان، کامپیوترهای شخصی بود. ولی با گذشت زمان، بازی‌سازها رو به پلتفرم موبایل آوردند و با توجه به محدودیتی که در این پلتفرم است، بازی‌هایی با سبک کژوال را شاهد بودیم. ساختن بازی کژوال به خودی خود بد نیست، ولی وقتی تعداد بازی‌های بزرگ‌تر و جدی‌تر به خاطر وجود چنین بازی‌هایی کمتر شوند، قابل قبول نیست. صنعت بازی‌سازی ایران را با کشور لهستان مقایسه می‌کنند؛ و این که آیا می‌شود ایران به آن ارزش و رتبه برسد یا خیر. همه این‌ها بستگی به خود بازی‌سازان دارد، که چه راهی را پیش بگیرند. بازی‌های جدی و بزرگ با اراده قوی برای کنسول‌ها و پی‌سی بسازند یا بازی کلمات برای گوشی‌های همراه.



تاثیر بازی‌های رومیزی بر بازی‌های ویدئویی

دانیال عبدالهی

این جمله کلیشه‌ای که هیچ چیز در خلاء یا از خلاء به‌وجود نمی‌آید درباره بازی‌های ویدئویی هم صدق می‌کند. این روزها بازی‌های ویدئویی آن‌قدر رایج شده‌اند که اصطلاحات بازی کردن و بازی‌باز توسط خیلی از افراد معادل ویدیو گیم و گیمر بازیهای ویدئویی تلقی می‌شود که قابل درک است. ولی از طرفی نشان‌دهنده این است که بازی‌های ویدئویی در چه ابعاد گسترده‌ای جانشین چیزی شده‌اند که زمانی قبل از تولید انبوه بازی‌های کامپیوتری و کنسولی مردم بازی می‌کردند.

به جهت تغییر این ضرباهنگ، من قصد دارم مسیر را از بحث‌های استاندارد و رایج درباره بازی‌های ویدئویی منحرف کنم و در عوض درباره شکلی از بازی کردن که از قبل وجود داشته و یکی از تاثیرگذارترین عوامل روی بازی‌های ویدئویی حتی در عصر مدرن بوده صحبت کنم و آن چیزی نیست جز بازی‌های نقش‌آفرینی رومیزی یا TRPG.

برای آن‌هایی که آشنا نیستند، بازی‌های نقش‌آفرینی رومیزی نوعی از نقش‌آفرینی هستند که شرکت کنندگان آن یا به‌طور واقعی یا به‌صورت آنلاین دورهم جمع می‌شوند و همه اعمال در بازی از طریق صحبت کردن بازیکن‌ها صورت می‌گیرد. بازیکن‌ها در چهارچوب قوانین بازی، آزادی گرفتن تصمیمات فی البداهه را دارند و تصمیماتشان شکل و جهت خروجی بازی را تعیین می‌کند. یک بازیکن که معمولا به او دانجین مستر یا گیم مستر (DM یا GM) می‌گویند، سناریوها را می‌سازد و NPC (شخصیت‌های غیرقابل بازی) را کنترل می‌کند. بهترین نمونه نقش‌آفرینی رومیزی که خیلی‌ها با آن آشنا هستندDungeons and Dragons است.

بعضی از شما ممکن است با خود بگویید که چرا من به جای این که درباره موضوعات روز صحبت کنم، دارم درباره شکلی تاریخ گذشته از بازی‌ها یاوه سرایی می‌کنم. دلیلش همان‌طور که قبل‌تر هم اشاره کردم این است که TRPG ها نقش بسزایی در تکامل بازی‌های ویدئویی داشته‌اند و در بسیاری از نقاط تحول و رشد اساسی بازی‌های ویدئویی دخیل بوده‌اند. به همان اندازه که توسعه و پیشرفت در زمینه مورد علاقه سرگرمی اهمیت دارد، به همان اندازه هم نگاه به عقب و ریشه‌های بازی ویدئویی و این که چه درس‌هایی می‌توان از گذشتگان گرفت و بازی‌های مدرن چه درس‌هایی می‌توانند از TRPG بگیرند دارای اهمیت است.

برای خیلی از شما خوانندگان آشکار است که بیشترین تأثیرTRPG ها در بازی‌های مدرن، در سبک RPG خودنمایی می‌کند.

تمام ایده تجربه کسب کردن و لول آپ (ارتقاء درجه) یک کاراکتر در طول زمان، به علاوه قابلیت ساخت یک کاراکتر به روشی خاص و سازگار کردن آن کاراکتر با سبک خاص بازی یک بازیکن از امثال D&D زاده شده است. همین موضوع توسعه کاراکتر چنان اهمیتی در بازی‌های مدرن پیدا کرده که بسیاری از سبک‌هایی که به‌طور کامل ازRPG جدا هستند هم در خود عناصری از نقش آفرینی را دارند، مثل اضافه کردن سیستم سطح‌بندی (leveling) یا قابلیت نیمه سفارشی کردن برای بازی‌های اکشن یا شوترهای استاندارد.

اگر بخواهیم نگاه دقیق‌تری به سبک RPG داشته باشیم، باید گفت بازی‌هایی مثل Witcher، سریElder Scroll، و محصولات قبلی Bioware به شدت تحت تأثیر جهان‌سازی، فرهنگ‌های نژادی و قومی (Lore) و داستان‌گویی هستند که همه این موارد از بازی‌های TRPG می‌آیند. این موضوع به ویژه درباره Baldur’s Gate، Knights of the Old Republic و PlanetScape Torment قابل تأمل است که همه این‌ها به اندازه بازی‌های کلاسیکشان مورد توجه قرار گرفتند و به‌طور مستقیم برای ساختن آن‌ها از بازی‌های TRPG استفاده شده بود.

این موضوع مرا به نکته اصلی درباره نقش بازی‌های نقش‌آفرینی رومیزی در تکامل بازی‌ها هدایت می‌کند و آن این ایده است که بازی‌ها می‌توانند داستان‌های زیبایی خلق کنند.

تصادفی نیست که بسیاری از معروف‌ترین و زیباترین داستان‌ها در میان بازی‌های ویدئویی از RPGها بیرون می‌آیند. چرا که این سبک به روشنی بازیکن‌ها را تشویق می‌کند تا در پیشروی داستان دخالت داشته باشد. در سرآغاز بازی‌های ویدئویی داستان، اگر اصلا وجود داشت دارای نقش جزئی و فرعی نسبت به اکشن بود و چیزی نبود جز توجیه و ایجاد بستری برای هدف بازی. در حالی که بازی‌های نقش آفرینی رومیزی به بازیکن اجازه دخالت و نقش داشتن در روایت بازی می‌دادند. وقتی که RPGها به تقلید از این موضوع برآمدند، داستان نقش بسیار بزرگ‌تری در بازی‌ها به عهده گرفت و سعی بر این شد که همان اندازه که بازیکن درگیر گیم‌پلی می‌شود، درگیر داستان هم شود.

با گسترش بازی‌ها سبک‌های دیگر هم ظرفیت داستان‌های جذاب را پیدا کردند و همچنین بسیاری از المان‌های نقش آفرینی را در خود جای دادند. بازی‌های Bioshock، Dues Ex : Human Revolutions و Red Dead Redemption نمونه‌های خوبی هستند. اما با همه این اوصاف RPGها اولین بازی‌هایی بودند که در گسترش این ایده که بتوان داستان‌های جذاب و گیرا را در کنار گیم‌پلی داشت، نقش داشتند.

بازی‌های نقش‌آفرینی با گسترش این مفهوم یک جنبه ویژه و بسیار مهم را به RPGهای مدرن اضافه کردند و در واقع این جنبه باعث پرطرفدار شدن بازی‌های نقش‌آفرینی شد و آن ویژگی، امکان تصمیم‌گیری و داشتن انتخاب است. قبل از Baldur's Gate انتخاب‌های شما در بازی اگر اصلا وجود داشت بسیار محدود بود. هدف از پیش تعیین شده بود، کاراکتر به سمت هدف هدایت می‌شد و واقعا فقط یک راه برای رسیدن به هدف بود، که معمولا کشتن هرچیزی که سر راه کاراکتر و هدف قرار داشت بود. اما با پیدایش RPGها راه‌های مختلفی برای رسیدن به هدف در نظر گرفته شد. شاید به جای کشتن راهزنانی که روستا را تهدید می‌کنند، بتوانید آن‌ها را بترسانید و وادار به عقب نشینی کنید، یا به آن‌ها رشوه بدهید تا بروند سراغ کس دیگری و به او آزار برسانند یا شاید حتی بتوان بر سر غنائم روستا با آن‌ها به توافق رسید و شریک شد. در واقع یکی از نتایج قابل توجه وجود چند انتخاب این بود که بتوان کار اشتباه را بر خلاف آن چه خود بازی برای شما تعیین کرده است انجام داد.

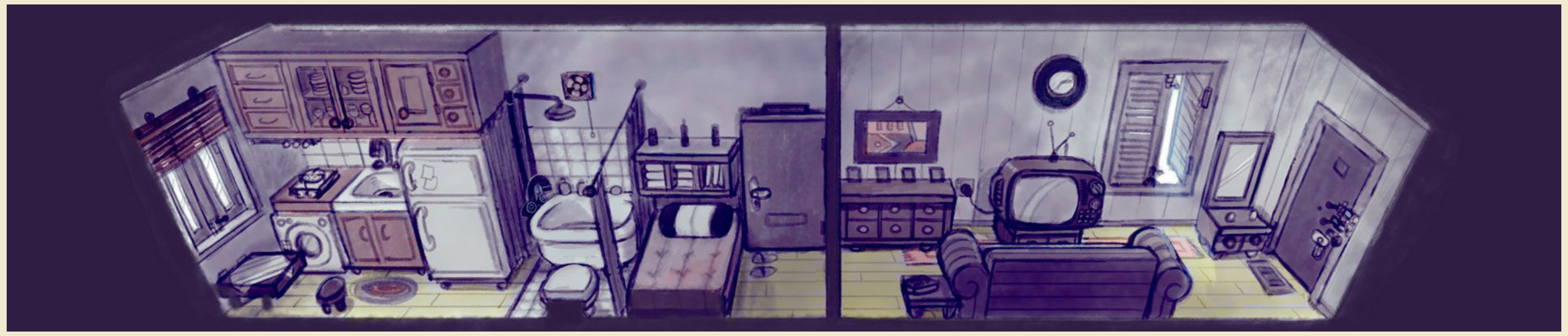
باز هم این عنصر انتخاب یکی از عناصر اصلی تجربه بازی‌های نقش‌آفرینی رومیزی است که طی آن بازیکن باید عملا در نقش کاراکتر نقش‌آفرینی کند و تصمیماتی بگیرد که تا آخر بازی نتایج آن همراه او خواهد ماند. این باعث می‌شود که بازیکن‌ها تصمیماتی بگیرند که DM (Dungeon Master) خود را برای آن‌ها آماده نکرده و برخلاف بازی‌های ویدئویی DM نمی‌تواند به سادگی فقط بگوید «نه تو نمی‌توانی این کار را انجام دهی» (به استثنای بعضی موارد). در عوض DM ناچار است با این موضوع کنار بیاید و داستان را با تصمیمات بازیکن‌ها تطابق دهد. کاری که بسیاری از بازی‌های ویدئویی روایت محور سعی در انجام آن دارند و بسیار شبیه کاری است که DMها انجام می‌دهند.

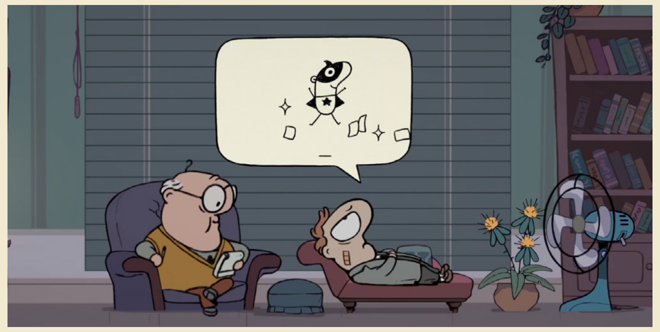
شکی نیست که بازی‌های ویدئویی در مقایسه با بازی‌های نقش‌آفرینی رومیزی که تنها عامل محدود کننده‌شان خلاقیت بازیکن‌ها و صبر و حوصله DM است، پاسخ‌ها و انتخاب‌های محدودتری دارند. ولی آن‌ها درس‌های خوبی از بازی‌های رومیزی گرفته‌اند و آن‌ها را به خوبی در بازی‌های سبک RPG به کار بسته‌اند. این موضوع خود یک اثر جانبی بر بازی‌های دیگر هم گذاشته است و باعث ترغیب آن‌ها به پا فراتر گذاشتن از روایت‌های ساده‌ای مثل «شاهزاده را نجات بده» و «آدم بده داستان را بکش» که در بازی‌های قدیمی رایج بود شده است و باعث حرکت آن‌ها به سوی توسعه داستان‌های عمیق‌تر و با معنی‌تر و داستان‌هایی که بتوان در آن‌ها درجه‌ای از کنترل را روی داستان داشته باشد، شده است. اگرچه ممکن است این ایده که چند نفر به مدت چند ساعت دور یک میز بنشینند و در نقش‌های یک داستان فرو بروند، برای آن‌ها که با موضوع بیگانه هستند احمقانه به نظر برسد، ولی اثر بازی‌های نقش‌آفرینی روی بازی‌های ویدئویی انکارناپذیر است.

قهرمانی از جنس...؟

معرفی و پیش‌نمایش بازی «فلیپینگ فلیپ»

سپهر ترابی





قهرمانان معمولا انسان هستند. یعنی این‌طور که برای ما تعریف شده، ابرقهرمان‌ها و قهرمان‌ها همیشه انسان بوده‌اند. ولی خب گاهی دیده‌ایم که می‌گویند فلان چیز مثل یک قهرمان عمل کرد. یا فلان چیز مثل یک قهرمان ظاهر شد. حالا ما آمده‌ایم بگوییم فلیپینگ فلیپ هم مثل یک قهرمان ظاهر شد. قهرمانی از جنس...؟

داستان از جایی شروع می‌شود که یک ماه و نیم قبل از نمایشگاه TGC، در دفتر مجله بازی‌نما بودم که امیر گلخانی، دبیر تحریریه مجله بازی‌نما رو به من گفت:«بازی جدید استودیو دیدما رو دیدی؟». جواب من هم منفی بود. من تا آن زمان استودیو دیدما را نمی‌شناختم چه برسد به بازی جدیدشان! امیر تریلر فلیپینگ فلیپ را پخش کرد و با مابقی اعضای حاضر در دفتر شاید اول باورمان نمی‌شد که این بازی ایرانی است. بعد از اتمام تریلر، خودم جداگانه تریلر را بررسی کردم. همه چیز خیلی خوب و خاص بود. ولی خب تصمیم گرفتم احساسی عمل نکنم و تا دیدن بازی صبر کنم. تا انتهای همان روز به تنها چیزی که فکر می‌کردم کیفیت بصری و آرت متفاوت فلیپینگ فلیپ بود. منتظر ماندم تا TGC برسد و بازی را از نزدیک ببینم. بالاخره TGC شروع شد و زمان آن رسید تا فلیپینگ فلیپ را از نزدیک ببینم. تیم سازنده بازی یک بخش کوتاه از بازی به نمایشگاه آورده بودند و دیدن همان یک بخش کافی بود تا یقین پیدا کنم که این بازی واقعا خاص هست. به خاطر کمبود وقت فرصت نشد تا شخصا این بخش کوتاه را تجربه کنم. بنابراین قرار بر این شد برای انجام مصاحبه و سایر هماهنگی‌ها یک روز به دیدما بروم تا هم بیشتر با بازی آشنا شوم هم بتوانم مطلب مفیدی آماده کنم.

قهرمان بازی فلیپینگ فلیپ از همان TGC آغاز شد. از برنده شدن بازی در گیمیستان اوارد تا تعریف و تمجیدهای فوق‌العاده افرادی همچون کیت ادواردز از بازی به همه ما نشان داد که می‌توان بازی خوب ایرانی ساخت و نظرات مثبت بسیاری دریافت کرد. فلیپینگ فلیپ روایتگر زندگی فردی است که یک مشکل نادر و بزرگ دارد. فلیپ که کاراکتر داستان است یک قهرمان در درون خودش دارد. قهرمانی که کاملا با شخصیت اصلی‌اش متفاوت است. فلیپ فردی منزوی و گوشه‌گیر است که اصلا علاقه‌ای به جامعه و اجتماع ندارد. در طرف روبه‌رو قهرمان درونش فردی به شدت اجتماعی است و علاقه دارد تا به مردم کمک کند. همین کشمکش میان دو وجه شخصیت فلیپ سبب می‌شود اتفاقات مهیجی در بازی به وجود بیاید. از سوی دیگر داستان به جایی می‌رسد که فلیپ عاشق می‌شود. اما موضوع اینجاست که فلیپ دو شخصیت دارد، بنابراین یک مثلث عشقی شکل می‌گیرد. مثلثی که خیلی از پایه‌های داستان بر اساس آن جلو می‌رود. خود تیم سازنده هم روی این مثلث عشقی تاکید زیادی دارد. باید ببینیم نتیجه نهایی چه می‌شود. جدای از این موارد که به خودی خود عامل جذابیت هستند، در قسمت بسته رسانه‌ای بازی، در سایت بازی، تصویری وجود دارد که به نظر مربوط به شخصیت منفی بازی می‌شود. شخصیتی که یک زن است و گویا ضدابرقهرمان است. با این تفاسیر تیم تولید فلیپینگ فلیپ داستان پر پیچ و خمی را تدارک دیده‌اند.

اما بحث بعدی که باید به آن اشاره کنیم، گیم‌پلی و سبک بازی است. سازندگان در مصاحبه اعلام کرده‌اند که سبک بازی معمایی ماجرایی اشاره و کلیک است. برای درک بهتر هم بازی مانکی آیلند را مثال زده‌اند. من هم که آن بخش کوچک را تجربه کردم کاملا متوجه این موضوع شدم. معماهای بازی حداقل در این بخش کوچک نه خیلی سخت بودند و نه خیلی راحت. کافی بود تا کمی فکر کنید و فسفر بسوزانید تا با چندبار تلاش کردن بتوانید معما را حل کنید. با یک اشاره و کلیک ساده می‌توانید خیلی زود جواب حل معماها را پیدا کنید و پیشروی کنید. در این بخش کوچک ما فقط فلیپ منزوی را شاهد بودیم که برای درمان شخصیت قهرمانش پیش دکتر رفته و در تلاش است تا قهرمان درونش را بیدار کند. قهرمانی که تنها با عطسه بیدار می‌شود. نحوه بیدار شدن این قهرمان هم جالب است. قطعا شما هم تا به حال سعی کرده‌اید که جوراب‌هایتان را درون هم جمع و گلوله کنید. فلیپ وقتی می‌خواهد تبدیل به قهرمان شود به درون خودش جمع می‌شود. انگار قهرمان ما از جنس جوراب است! به بازی برگردیم. فلیپ باید سعی کند با لوازمی که داخل مطب دکتر است قهرمان را بیدار کرده و تا بیدار نکردن آن مرحله پایان نمی‌یابد. پایان مرحله نیز با بیدار شدن قهرمان و البته حمله دشمنانی بیگانه به مردم شهر مواجه می‌شود. تجربه همین بخش کوتاه به من نشان داد که تیم توسعه بازی برای هر قدم خود برنامه‌ریزی دقیقی داشته‌اند و بعید به نظر می‌رسد که گیم‌پلی بازی در نسخه نهایی دچار ضعف خاصی باشد.

اما بحث اصلی که باید به آن بپردازیم گرافیک و به نوعی آرت استایل بازی است. راستش را بخواهید چیزی که باعث می‌شود اکثر مردم جذب فلیپینگ فلیپ شوند همین ظاهر و گرافیک آن است. طراحی منحصربه‌فرد و فوق‌العاده و انیمیشن چشم‌نواز بازی چیزی است که هر بیننده‌ای حتی افرادی که علاقه‌ای به بازی‌های ویدئویی ندارند را مجذوب خودش می‌کند. همین گرافیک شاید یکی از اصلی‌ترین دلایلی است که باعث شده تا سازندگان اعلام کنند فلیپینگ فلیپ احتمالا اوایل سال ۲۰۲۰ میلادی عرضه شود! تک به تک قسمت‌ها و جزئیات بازی با دست طراحی می‌شوند و همین موضوع پویایی خاصی به این اثر بخشیده. پویایی‌ای که باعث شد کیت ادواردز در اختتامیه TGC اعلام کند که فلیپینگ فلیپ گرافیک خیره‌کننده‌ای دارد! خوشبختانه بازی‌بازهایی که تنها دلیلشان پایین بودن گرافیک بازی‌های ایرانی برای عدم تجربه کردن است دیگر بهانه‌ای حداقل در مورد این بازی نخواهند داشت و می‌توانند به راحتی به سراغ آن بروند. به شخصه در TGC امسال متوجه یک چیز شدم. با اینکه هنوز هم عناوین عتیقه‌ای توسط برخی بزرگواران در حال ساخت است که اصلا نام بازی هم برازنده آن‌ها نیست ولی در عین این حال عناوینی در حال ساخت هستند که به شدت همه ما را امیدوار کردند. عناوینی که هم نشان دادند بازی‌سازی موبایل در حال پیشرفت دوباره است و هم نشان دادند بازی‌های رایانه‌های شخصی در ایران هنوز زنده هستند. به نظرم این بازی‌ها همگی نقش قهرمان‌هایی را دارند که می‌توانند صنعت بازی‌سازی و بازی ما را نجات دهند. قهرمانانی که می‌دانند مسیر درست چیست و می‌دانند در چه راهی باید قدم بردارند. قهرمانانی از جنس اصول و نظم و کیفیت که قرار است آینده را طور دیگری رقم بزنند. امیدوارم خیلی زود شاهد حضور قهرمان‌های مختلفی باشیم که روز به روز باعث پیشرفت بازی‌سازی در ایران شوند.

اتفاقات پیش‌بینی نشده غیر قابل پیش‌بینی!

مصاحبه با معین صمدی، نویسنده و کارگردان فلیپینگ فلیپ | سپهر ترابی، علیرضا سامانی‌پور

خودتان و استودیو را معرفی کنید و بگویید که ایده بازی‌تان چگونه شکل گرفته است؟

من معین صمدی نویسنده و کارگردان بازی فلیپینگ فلیپ هستم که البته آقای مهدی علی بیگی نیز دیگر کارگردان این کار هستند. فلیپینگ فلیپ هم دومین بازی جدی شرکت دیدما است. ایده بازی اینطوری بود که من و مهدی ایده‌ای برای کار ترنس مدیا داشتیم و شروعش به این شکل بود که ایده یک سریال تلویزیونی داشتیم و ایده از آنجا آمد که یک کاراکتری ۲ وجه دارد؛ مثل بیماری ۲ شخصیتی! ولی به‌طوری که واقعا دو نفر در یک بدن هستند و مثل یک جوراب قابلیت این را داشته باشه که کاراکتر پشت و رو بشود.

کاراکترها یکی یک شخص منزوی و بسیار خجالتی است که نمی‌خواهد در جامعه باشد و از آن طرف کاراکتر دیگر مثل یک ابرقهرمان می‌ماند و دوست دارد همیشه در جامعه باشد تا به بقیه کمک کند و دیده شود. ما هم فکر کردیم که این کاراکتر و زندگی‌اش و دردسرهایی که دو شخصیت برای هم به وجود می‌آورند می‌تواند جذاب باشد.

پایه اولیه داستان این بود که این‌ها عاشق یک نفر می‌شوند و داخل یک مثلث عشقی قرار می‌گیرند و ما هم بر همین اساس کار را ادامه دادیم. وقتی یک نگاه کلی به این طرح داشتیم با دیدما در میان گذاشتیم و آن‌ها هم استقبال کردند و تقریبا ۱۰ ماه پیش این پروژه آغاز شد و در حدود ۵ ماه، ما توانستیم یک چپتر از بازی را بسازیم.

در مورد گیم‌پلی و داستان و نوع ارتباطی که انتظار دارید مخاطب با بازی داشته باشد بگویید.

من و مهدی سابقه انیمیشن‌سازی داریم و به همین خاطر، انیمیشن بازی اول شکل گرفت و بعد از شکل‌گیری آن برای روایت داستان، مکانیک‌های اصلی مختلفی را امتحان کردیم و چیزی که به ما کمک کرد مکانیک‌های بازی‌هایی در سبک پازل ادونچر کلاسیک مثل مانکی آیلند بود و ما این سبک را به عنوان هسته اصلی گیم‌پلی انتخاب کردیم. ولی ما چند سورپرایز هم در مکانیک‌ها در نظر گرفتیم تا در برخی قسمت‌ها تنوع ایجاد شود؛ مثل یک سری اتفاقات پیش‌بینی نشده برای کاراکترهایمان که واقعا هم غیرقابل پیش‌بینی است و یک سری تغییر در گیم‌پلی ایجاد می‌کند.

استقبال از فلیپینگ فلیپ در TGC به چه شکل بود؟

خیلی خوب بود! فکرش را نمی‌کردیم داخل ایران مخاطبان زیادی با بازی ارتباط برقرار کنند، چون هدف ما بازار و مخاطبین خارجی است. ولی به‌طور کلی بازخوردها خیلی خوب بود. مخصوصا بازیسازها بازخوردها و نقدهای خوبی نسبت به بازی داشتند و باعث شد تا یک سری تغییرات در ذهن ما شکل بگیرد. نماینده‌های خارجی شرکت‌ها هم پسندیدند و آرت استایل و داستان خیلی برای آن‌ها جذاب بود.

برنامه‌تان برای انتشار بازی به چه شکلی است؟مشکلات مالی و پیدا کردن ناشر رفع شده؟

مشکل اصلی ما همچنان همان هست ولی چند گزینه خوب روی میز داریم که متاسفانه به‌خاطر اوضاع اقتصادی کشور کمی انتخاب را برای ما سخت کرده. با این حال احتمال عرضه بازی در حال حاضر خیلی بیشتر شده است.

فکر می‌کنید اگر همه چیز خوب پیش برود تاریخ انتشار بازی چه زمانی باشد؟

فکر می‌کنم اوایل سال ۲۰۲۰ میلادی!

پس زمان تقریبا زیادی باقی مانده!

آره!

تیم توسعه بازی در حال حاضر فقط روی فلیپینگ فلیپ کار می‌کنند یا بازی دیگری هم در دست ساخت دارید؟

خیر تیم ما تقریبا کوچک هست و از اول روی همین بازی تمرکز کرده بودیم ولی شرکت دیدما روی چند پروژه در حال کار کردن است و سبک‌های مختلفی را امتحان می‌کند.

توی صحبت های قبلی گفتین که هدف شما بازارهای خارجی است. حالا که این استقبال را از داخل دیده‌اید، باز هم تنها هدفتان انتشار خارجی است یا به بازار داخل هم فکر می‌کنید؟

قطعا بازار داخل برای مهم هست و بازی را اینجا هم منتشر خواهیم کرد ولی توقع استقبال زیادی نداریم چون که نگاه ما یک نگاه بین‌المللی است و برای برخی بومی‌سازی‌ها دستمان بسته است. اما اگر استقبال داخل خوب باشد برای بازی‌های بعدی‌مان برنامه‌هایی برای بازار داخل داریم.

فضای بازی‌سازی ایران را چطور می‌بینید؟

با چیزهایی که در TGC دیدم از لحاظ تکنیکی و طراحی هنری احساس می‌کنم خیلی پیشرفت کرده. فقط مدیریت کردن این نیروها باقی می‌ماند که اگر به درستی انجام شود بازی‌سازی ایران در مسیر درستی قرار می‌گیرد.

نمایشگاه‌هایی مثل TGC چقدر می‌توانند به بازی‌سازی ما کمک کنند؟

اگر ساده‌ترین اثراتش را بخواهیم ببینیم همین که بازی‌سازها کنار هم جمع می‌شوند قطعا روی همدیگر تاثیر می‌گذارند. در کنار این اگر بتوانیم ناشرهای خوبی را داشته باشیم که بتوانند توانایی‌های بازی‌سازی ما را ببینند و بازی‌ها را به‌صورت بین‌المللی منتشر کنند می‌توانیم خیلی سریع‌تر رشد کنیم. چیزهایی مثل کنفرانس‌ها هم که مسلما اتفاقات جذابی هستند.

در TGC برخی از افرادی که فلیپینگ فلیپ را دیده بودند می‌گفتند خیلی شبیه به بازی همسایه جهنمی است. به نظرتان دلیل شکل‌گیری این ذهنیت چیست؟

جالبه! چون همسایه جهنمی اصلا بین منابع الهام ما نبوده. شاید چون فضای بازی فضای شهری است و یک سری اتفاقات در آپارتمان‌ها رخ می‌دهد این احساس را منتقل کرده. ما منبع الهاممان بیشتر کامیک‌های دهه ۳۰ و ۴۰ آمریکا بوده. از بازی ولینت هارت برای هسته گیم‌پلی کمک گرفتیم. از بازی مانکی آیلند برای فضای طنز بازی کمک گرفتیم و ...

چالش‌هایی که در بخش داستانی داشتین چی بوده؟

همان‌طور که گفتم من قبلا انیمیشن کار می‌کردم ولی در بازی باید طوری محیط را طراحی کنی که مخاطب آزادانه رفتار کند و هرجا که خواست برود. آن چیزی که شما می‌خواهید را انجام بدهد و این چالش بزرگی برای ما بود. ما سعی کردیم طوری محیط را طراحی کنیم که مخاطب وقتی در بازی جلو می‌رود و مثلا اتفاق غافل‌گیرکننده‌ای می‌بیند احساس کند خودش کشفش کرده نه اینکه ما به آن سمت او را برده‌ایم.

یعنی بازی خط‌های داستانی متفاوت دارد و بازیکن می‌تواند بین آن‌ها انتخاب داشته باشد؟

نه ولی سعی کردیم طوری بازی را طراحی کنیم که حس انتخاب به بازیکن القا شود. به‌طور کلی چالش اصلی این بود که بازیکن بتواند آزادانه در بازی بچرخد و داستان را هم جلو ببرد.

رسانه‌های فعال حوزه بازی در ایران رو چطور می‌بینید؟

به نظر من رسانه‌های ایران تعدادشان خوب هست. البته رسانه‌های چاپی در این چند سال اخیر خیلی کمتر شده. به نظر من چیزی که مهم است علاقه هست. مثلا من می‌بینم کسانی که رسانه‌ها را اداره می‌کنند به جذب مخاطب بیشتر علاقه دارند. یعنی حس رقابت بالایی دارند که خب این حس خوبی است. رسانه‌هایی حوزه فیلم و انیمیشن در ایران نسبت به بازی خیلی کمتر هستند. این نشان می‌دهد که بازی‌سازی ایران با این که سنش خیلی کمتر هست ولی نیروی جوان‌تری در آن مشغول هستند و انگیزه خیلی بیشتر هست. این انگیزه را می‌شود خیلی راحت دید. اگر که رسانه‌ها بتوانند ارتباط بیشتری با مخاطب برقرار کنند و بدانند مخاطب به چه چیزی نیاز دارد به موفقیت حتمی خواهند رسید. اگر ما بازی‌های داخلی را در معرض انتقاد واقعی و شدید مثل بازی‌های خارجی قرار بدهیم و بدون سانسور تمام ایرادات و خوبی‌هایشان را بازگو کنیم قطعا در پیشرفت بازی‌ها کمک شایانی می‌کنیم.

بعضی از بازی‌سازهای ایرانی اگر بگوییم که بازی خوبی نساخته‌اند و در رسانه‌ها اشاره کنیم که بازی این ایرادات را دارد، می‌گویند چرا از بازی ما بد گفتی! طوری هست که فکر می‌کنند رسانه ایرانی از بازی ایرانی فقط باید خوب بگوید!

خب ببینید شما نباید توی این دام بیافتید. در رسانه‌های حوزه‌های دیگر مثل انیمیشن این اتفاق افتاده. واقعیت این است که این یک خیانت محسوب می‌شود. برای یک فرد خارجی این رسانه‌ها را می‌خواند و می‌بیند که چقدر خوب گفته‌اند و وقتی آن انیمیشن را می‌بیند، می‌فهمد که با چیزی که در رسانه‌ها گفته شده خیلی فرق دارد! قطعا اعتمادش را نسبت به رسانه و همین‌طور انیمیشن ایران از دست می‌دهد.

بازینامه با هدف آموزش بازی‌سازی و پوشش بازی‌های ایرانی کار خودش را شروع کرده. به نظرت اینکه رسانه‌ها بیشتر روی پوشش بازی‌های ایرانی تمرکز کنند چه تاثیری داره و اینکه آیا فقط آموزش بازی‌سازی و پوشش بازی‌های ایرانی توسط رسانه‌هایی مثل ما راه درستی است یا خیر؟

قطعا کار درستی است. من احساس می‌کنم که مجله شما برای بازی‌بازهای عادی نیست و بیشتر قشر علاقه‌مند به بازی‌سازی را پوشش می‌دهید که برای پیشرفت این صنعت قطعا راه درستی است. من امیدوارم که بتوانید اسپانسرهای خوبی پیدا کنید تا مسیر خودتان را ادامه بدهید چون بازینامه واقعا رسانه خوبی هست و خیلی به بازی‌سازی ما کمک می‌کند. حتی امیدوار هستم بتوانید روزی بازینامه را به‌صورت چاپی عرضه کنید.-

خدمات جدید تپسل

TAPSELL

تپسل، هوشمندترین و بزرگ‌ترین شبکه تبلیغات موبایلی در ایران است که همواره با ارائه خدمات نوین مبتنی بر تحلیل داده و الگوریتم‌های یادگیری ماشین در زمینه تبلیغات دیجیتال پیشگام بوده است. همزمان با سومین سالگرد شروع فعالیت تپسل، سه خدمت جدید تپسل معرفی شده است.

Analytics

#بهت_آمارشو_می‌دیم

سرویس تحلیل داده‌های کاربران (Analytics)

تحلیل مداوم داده‌های کاربران و رفتار آن‌ها درون اپلیکیشن، بهترین راه افزایش درآمد حاصل از نمایش تبلیغات درون-اپ است. توسعه‌دهندگان عزیز با پیاده‌سازی SDK نسخه 4 تپسل، می توانند به این داده‌ها دسترسی داشته باشند.

Retargeting

#حتما_برمیگرده

سرویس تحلیل داده‌های کاربران (Analytics)

تپسل، اولین پلتفرم تبلیغات هوشمند موبایلی در ایران است که سرویس ریتارگتینگ در تبلیغات درون-اپلیکیشن را راه‌اندازی کرده است. تبلیغ‌دهندگان با استفاده از این سرویس می‌توانند کاربران خود را به کاربران وفادار تبدیل کنند.

Express

#مثل_آب_خوردن

سرویس اکسپرس تپسل (Express)

تبلیغ‌دهندگان عزیز می‌توانند با استفاده از این قابلیت جدید، کمپین‌های خود را در کمترین زمان و به سادگی ایجاد کنند.

پیام‌رسان‌های موبایلی، فرهنگ خرید محتوای دیجیتالی را تضعیف کردند

درحالی که در چند سال گذشته شاهد رشد فرهنگ خرید انواع محتوای دیجیتالی مانند برنامه‌های کاربردی، کتاب‌های الکترونیکی و یا موسیقی بودیم اما این روزها با فراگیر شدن پیام‌رسان‌های موبایلی، اکوسیستم محتوای دیجیتالی تغییر پیدا کرده و همین امر باعث شده تا مخاطبان، بیشتر به دنبال دانلود محتوای مجانی و رایگان باشند.

سعید رسول‌اف، رییس انجمن تولیدکنندگان نرم‌افزار تلفن همراه ایران، با بیان این مطلب افزود: متاسفانه اکنون نقض قانون کپی‌رایت و ارایه محتوای تولید شده داخلی به‌صورت رایگان در شبکه‌های پیام‌رسان موبایلی یکی از مهم‌ترین چالش‌های حوزه محتوای دیجیتالی محسوب می‌شود. چرا که متاسفانه علاوه بر نداشتن قوانین شفاف و به‌روز، اهرم‌ها و جرایم پیش‌بینی شده نیز آنچنان که باید بازدارنده نیستند.

مدیرعامل بازار محتوایی چارخونه گفت: درکنار تصویب قوانین و حمایت‌های قضایی که می‌تواند جلوی نقض قانون کپی‌رایت را بگیرد، استفاده از روش‌های جدید و جذاب فروش محتوا می‌تواند کاربران را به خرید قانونی ترغیب و تشویق کند.

وی افزود: شیوه‌های متنوع و آسان پرداخت، راه را برای توسعه و فروش محتوا باز می‌کند. به عنوان مثال بسیاری از کاربران راضی نیستند برای چیزی که تست نکرده‌اند، پول بپردازند. در نتیجه به کار گرفتن روش‌هایی مانند پرداخت اشتراکی، یعنی پرداخت روزانه از روی شارژ سیم‌کارت و یا پرداخت نسیه، می‌توانند فروش را افزایش دهند.

رسول‌اف، با بیان این نکته که در همه دنیا صنعت تولید محتوا باعث ایجاد فرصت‌های اشتغال با هزینه کمتر می‌شود، افزود: در ایران هم اشتغال‌زایی در این بخش مناسب بوده و بر اساس آمارهایی که از سوی نهادهای مختلف منتشر می‌شود، اکنون در بخش تولید نرم افزار و محتوای دیجیتالی برای تلفن همراه نزدیک به ۳۰ هزار تیم توسعه دهنده وجود دارد که کسب و کارهای آن‌ها زمینه اشتغال مستقیم و غیر مستقیم حدود ۵۰۰ هزار نفر را فراهم است.

مدیرعامل چارخونه با بیان آمار فوق به برنامه‌های توسعه‌ای که بسیاری از کشورها در این بخش برای خود در نظر گرفته‌اند اشاره کرد و گفت: هند در دو دهه گذشته بازار نرم‌افزار دنیا را قبضه کرده است. در حال حاضر و بر اساس خبرهای منتشر شده، کشورهای عربی با راه‌اندازی یک برنامه جامع آموزشی به دنبال پرورش و اشتغال یک میلیون توسعه دهنده حرفه‌ای نرم افزار و برنامه‌های کاربردی تحت عنوان One Million Arab Coders در سال‌های آینده هستند.

وی با بیان این مطلب ادامه داد: هدف آن‌ها دستیابی به یک میلیون توسعه دهنده حرفه‌ای است و این کار را هم با تبیین برنامه‌های آموزشی و درسی تحت پلتفرم‌های آنلاین شروع کرده‌اند. آن‌ها با این برنامه، هم به دنبال تولید محتوای عربی و هم به دنبال ترویج خط و زبان خود در فضای مجازی هستند.

رییس انجمن تولیدکنندگان نرم‌افزار تلفن همراه در مورد نیروهای فارغ‌التحصیل از مراکز آموزش عالی ایران در این بخش می‌گوید: متاسفانه به دلیل سرفصل‌های درسی قدیمی که اکنون در اکثر دانشگاه‌های ما تدریس می‌شود، نیروهای فارغ‌التحصیل این بخش با نیازهای بازار متناسب نیستند. همین امر باعث شده تا ما در این صنعت و در بخش منابع انسانی با مشکلات زیادی روبرو باشیم. بسیاری از فارغ‌التحصیلان و نیروهای حرفه‌ای علاقه‌مند، بعد از دانشگاه به دنبال به‌روز کردن سطح دانش خود در مراکز آموزشی خصوصی هستند.

مدیرعامل اندروید مارکت چارخونه با بیان مطلب فوق، ادامه داد: ما در چارخونه با در اختیار داشتن ۱۶۵ هزار محتوا در گروه‌های مختلف، توسعه دهنده و تامین کننده محتوا را شریک تجاری خود می‌دانیم و معتقدیم رشد ما در کنار یکدیگر موجب افزایش اندازه بازار خواهد شد. به همین منظور در نظر داریم در آینده نزدیک در حوزه‌هایی که توسعه دهندگان ضعف دارند کارگاه‌های آموزشی و جلسات مشاوره برگزار کنیم تا علاوه بر افزایش سطح دانش فنی توسعه دهندگان، مهارت‌های آنها در حوزه کسب و کار نیز ارتقا یابد و سرعت موفقیت‌شان بیشتر شود.

رسول‌اف در پایان با بیان وجود مراکز متعدد تصمیم‌گیری در حوزه نرم افزار و محتوا و مجوزهای متعدد و دست و پاگیر، و از سویی نبود یک متولی خاص در این حوزه؛ از بروکراسی‌های اداری نهادهای موازی و مشکلات موجود در دو حوزه بیمه و مالیات، به عنوان چالش‌های پیش روی صنعت نرم‌افزارهای تلفن همراه نام برد و افزود: امروزه برنامه‌های کاربردی تلفن همراه، با فراهم کردن بستر مناسب استفاده از این تکنولوژی، زمینه پویایی صنوف مختلف را فراهم می‌سازد اما متاسفانه همچنان به این حوزه با قوانین و مقررات سنتی گذشته نگاه می‌شود. این درحالی است که این حوزه نیازمند تغییر در قوانین و بکار گرفتن قواعد جدید کسب و کارهای نوین است.

چارخونه
بـازار جـامع محتوای دیجیتال
www.charkhoneh.com
@mycharkhoneh
#charkhoneh
#چارخونه
ایده پرداز ژوبین
TM

علیرضا سامانی‌پور

آماده‌ای کاپیتان؟!
معرفی و بررسی بازی دینگومارو

بسیاری از بازی‌ها صرفا با هدف سرگرمی ساخته و تولید می‌شوند. بعضی از آن‌ها با داشتن یک داستان جذاب باعث می‌شوند تا بازی‌باز جذب شود و برخی نیز با چالش‌های خاصی که دارند مخاطب را سرگرم می‌کنند و... اما کمتر بازی‌ای پیدا می‌شود که با داشتن ویژگی اعصاب خرد کردن(!) باعث سرگرمی شود! دینگومارو از آن دسته بازی‌هایی است که اعصاب شما را خرد می‌کند ولی نمی‌توانید از آن دست بکشید.

دینگومارو یک بازی مستقل در سبک رکوردی است که در آن شما نقش یک هواپیما را دارید که باید با استفاده از جهت‌های چپ و راست و ۳ قابلیتی که بازی در اختیارتان می‌گذارد از موشک‌هایی که به سمت شما می‌آید فرار کنید.

بازی شاید در نگاه اول ساده به نظر برسد ولی خب کمی سخت است که البته همین سختی بازی را لذت بخش کرده!

شما می توانید با استفاده یا بدون استفاده از ۳ قابلیتی که بازی در اختیارتان می‌گذارد، بازی را انجام دهید ولی انجام آن بدون استفاده از قابلیت‌ها تقریبا غیر ممکن یا خیلی سخت است!

۳ قابلیت بازی عبارتند از افزایش سرعت، موشک برای شلیک به سمت موشک‌های مهاجم و سپر دفاعی که با برخورد موشک به آن هواپیما آسیب نمی‌بینند. البته استفاده از این قابلیت‌ها در بازی رایگان نیست. بازی ۲ نوع ریسورس دارد، سکه برای خرید قابلیت‌هایی که در موردشان صحبت کردیم و پیچ و مهره برای ادامه بازی از همان‌جایی که تمام شده!

سکه‌ها با انجام بازی به دست می‌آیند ولی پیچ و مهره را باید با دیدن تبلیغات داخل بازی به دست می‌آورید.

طراحی هنری بازی ساده و زیباست و به ایجاد حال و هوای مناسب کمک شایانی کرده است. دینگومارو از نظر گرافیکی توصیف‌گر سادگی و برازندگی است. راستش را بخواهید چنین عنوانی بیشتر از این خیلی جای مانور در این بخش نداشت و سازندگان موفق شده‌اند با گرافیکی ساده، حق مطلب را ادا کنند.

بازی موسیقی پس زمینه ندارد اما صداگذاری آن خوب است و ترکیب آن با طراحی هنری بازی بسیار خوب و دل نشین درآمده است و به حال و هوای بازی می‌خورد.

در مجموع دینگومارو یک بازی ساده و تقریبا اعتیادآور است که گیم‌پلی ساده‌ای دارد و برای گذراندن وقت مناسب است. در آپدیت‌های بعدی هواپیماهای جدید نیز به بازی اضافه می‌شوند که امیدوارم هر کدام قابلیت‌های خاص خود را داشته باشند و به گیم‌پلی بازی چیز جدیدی اضافه کنند.

ساده‌ترین بازی عمرتان!
معرفی و بررسی بازی واژگون

بازی واژگون یک بازی در سبک معمای کلمات است که توسط یک تیم مستقل شش نفره ساخته شده. اولین باری که بازی را اجرا می‌کنید با یک آموزش کوتاه و ساده در مورد انجام بازی مرحله اول را به اتمام می‌رسانید که البته نیازی هم به توضیح بیشتر نیست چون قرار نیست کار دیگری انجام بدهید!

اگر بدون اتصال به اینترنت بازی را اجرا کنید به شما یک هشدار خطا در ارتباط با اینترنت می‌دهد که در واقع هیچ نیازی به آن نیست؛ زیرا بازی کاملا به‌صورت آفلاین اجرا می‌شود و فقط برای دیدن تبلیغات و خرید اینترنتی از آن استفاده می‌شود و دیدن این پیام ممکن است باعث شود به اشتباه فکر کنید بازی آنلاین است.

در مجموع واژگون بازی بسیار ساده‌ای است و فقط با تکان دادن ستون‌ها در جهت عمودی و پیدا کردن کلمه مورد نظر هر مرحله به پایان می‌رسد. برای هیجان بیشتر(!) در هر مرحله یک حرف طلایی وجود دارد که با پیدا کردن کلمه مورد نظر با استفاده از آن‌ها امتیاز بیشتری می‌گیرید!

همان‌طور که بالاتر اشاره کردیم می‌توانید ستون‌ها را فقط در جهت عمودی تکان دهید و هیچ حرکتی در جهت افقی انجام نمی شود! به همین دلیل حتی به‌صورت شانسی و با آزمون و خطا هم خیلی سریع می‌توانید کلمات مورد نظر را پیدا کنید. اگر ستون‌ها در جهت افقی هم حرکت می‌کردند قطعا بازی چالش بیشتری برای ارائه می‌داشت.

امتیازها در بازی به‌صورت سکه است که با استفاده از آن‌ها می توانید از کمک‌های بازی که خیلی نیازی به آن‌ها پیدا نمی‌کنید بهره ببرید.

وقتی از یکی از کمک‌ها استفاده می‌کنید بازی به‌صورت خیلی پنهانی کمک‌تان می‌کند! یعنی در واقع در نگاه اول شما هیچ کمکی نمی‌بینید ولی با کمی دقت متوجه می‌شوید که یکی از حرف‌ها به‌طوری که تشخیصش سخت است در حال تکان خوردن است. پس هر موقع از کمک استفاده کردید حتما حواستان را جمع کنید.

طراحی هنری بازی ساده اما زیباست به طوری که حس یک بازی ایرانی و بومی را به شما القاء می کند. برخلاف خیلی از بازی‌های ایرانی که گرافیک را به‌طور کلی فراموش می‌کنند یا حتی با استفاده از محیط‌های ساده به بازی ضربه می‌زنند، واژگون با اینکه ساده است، محیط نسبتا زیبایی به مخاطب ارائه می‌دهد.

بازی موسیقی خاصی ندارد و فقط صدای کلیک‌ها و صدای تشویق کوتاهی پس از گذراندن هر مرحله می‌شنوید که اگر زمان بیشتری صرف این بخش می‌شد بازی حال و هوای بهتری داشت.

حسین جوانرای

چرخه‌ی «مرگ و زندگی» یا «تجربه و فراموشی»؟

معرفی و بررسی بازی Dead Cells

به‌طور قطع هرشخصی که حداقل یک دوره از زندگی‌اش را صرف بازی‌های ویدئویی یا حتی دنبال کردن اخبار مربوط به بازی کرده باشد نام سری Dark Souls به گوشش خورده یا حتما چیزهایی راجع به درجه سختی بالای بازی شنیده. چطور می‌شود که یک بازی مانند دارک سولز، عنصر سختی بازی نه تنها چیزی از لذت اتمام مراحل کم نمی‌کند بلکه تبدیل به یک رکن بزرگ و درخشان در میزان محبوبیت بازی در درجه اول و پس از آن به جذاب‌تر شدن بازی می‌شود؟ چرا در بقیه عناوین از میلیون‌ها بازی دیگر این مورد به چشم نمی‌خورد؟

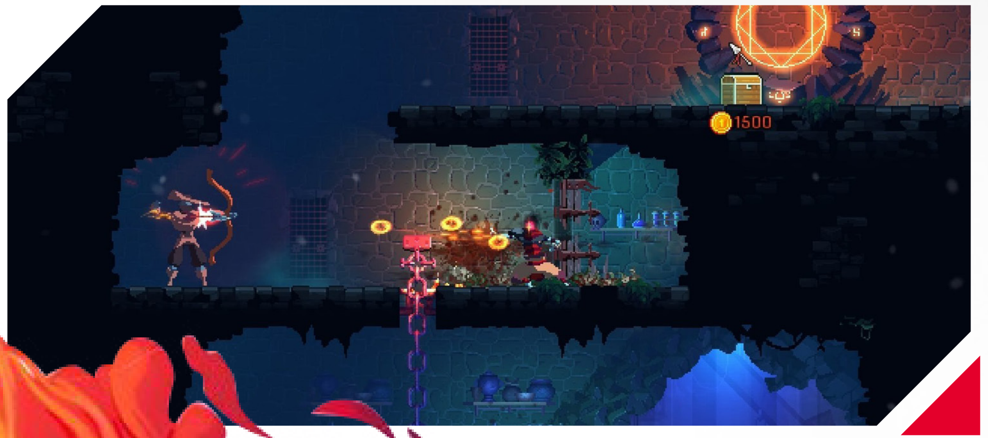
البته فراموش نکنیم (یا نکنم!) که این مقاله در مورد بازی Dead Cells هست اما با عنوان Dark Souls از لحاظ ساختار شناسی وجه اشتراک‌های زیادی می‌تواند داشته باشد.

در واقع اگر بخواهیم فنی‌تر به موضوع نگاه کنیم، بازی پیشروی عصاره‌ی شگفت‌انگیزی از نکات گیرا و مثبت بازی‌هایی از جمله Diablo Metroid، Spelunky ، Dark Souls، و همچنین الهام گرفته از فضاسازی پیچیده و در عین حال مرتبط با عنوانCastlevania هست.

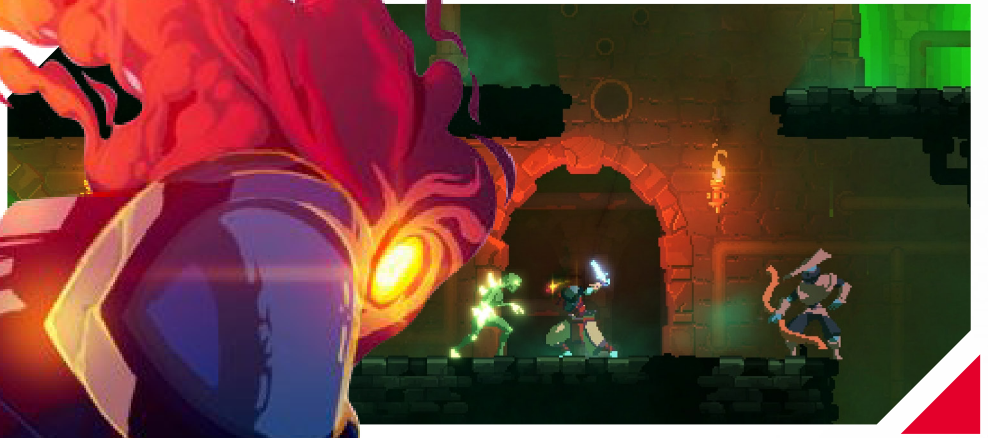
بازی Dead Cells در سبک اکشن پلتفرمر از سال پیش به‌صورت Early Access روی پلتفرم رایانه‌های شخصی در اختیار کاربران قرار گرفت که در اوایل سال جاری میلادی به‌طور رسمی توسط Motion Twin روی تمامی پلتفرم‌ها (از جمله سیستم عامل مکینتاش) توسعه و انتشار داده شد.

خب دوباره بریم سراغ سوال اصلی‌مان! چرا درجه سختی بالای برخی بازی‌ها با میزان خسته‌کنندگی بازی رابطه عکس دارند؟ جواب این سوال در این عبارت خلاصه می‌شود:Dynamic Level Design یا به زبان شیرین فارسی مقابل عبارت «طراحی مرحله‌ی پویا» قرار می‌گیرد. مصداق این موضوع در سری Dark Souls به وضوح قابل مشاهده است. بدین شکل که شخصیت اصلی بازی با وجودRespawn های متوالی رشد خطی و مطلوب خود را حفظ می‌کند و پس از هر بار زنده شدن، بازیکن تغییرات نسبتا عمده‌ای را در محیط بازی حس می‌کند. مانند تغییر موقعیت صندوقچه‌ها و محتویات آن‌ها و یا حتی محل قرارگیری دشمن‌ها و درهای عبور. همین عنصر به ظاهر کوچک می‌تواند دلیل بزرگی برای خسته‌کننده نشدن یک بازی نسبتا «دشوار» شود زیرا عملا هربار بازیکن با محیطی جدید و چالش‌هایی متفاوت روبه‌رو است. هرچند چالش‌هایی که قرار است در مقابلش قرار گیرد چندان دور از انتظار نیست و با هر بارRespawn شدن توانایی پیشبینی محیط بازی برایش آسان‌تر از قبل خواهد شد .

به این سبک از بازی در اصطلاح Rouge-like گفته می‌شود. با این ویژگی که پس از هر بار کشته شدن بازیکن مجبور به شروع از نقطه آغاز داستان بازی می‌شود. اما به‌طور مداوم روند رو به رشد شخصیت اصلی حفظ می‌شود. با هر بار برگشت، منطقه‌ی بازی تغییر و تحول پیدا می‌کند. محیطی که در آن حضور دارید را به شکل یک پازل تصور کنید. با هر بار مرگ، قطعات این پازل تغییر پیدا می‌کند و به دنبال آن، آیتم‌های بازی نیز به صورت رندوم در میان این پازل، پراکنده می‌شود.



صداگذاری مراحل در لذت بخش بودن مبارزات بازی بار بیشتری به دوش می‌کشد. Dead Cells یک عنوان پیکسل آرتی است اما شخصیت اصلی آن درست مانند عناوین پرخرج این نسل که به‌صورت فیزیکی منتشر می‌شوند هنگام قدم زدن روی هر سطح صدای متفاوتی را به گوش مخاطب می‌رساند. همچنین صداگذاری ضرباتی که با سلاح‌ها وارد می‌کنید بی نقص کار شده و عاملی هم که در کنار گرافیک باعث شده تا کشتن دشمنان تا این حد جذاب باشد، همین بخش است که شما را مجاب می‌کند تا بارها بازی را از ابتدا شروع کنید.



بازی Dead Cells تجربه نسبتا کوتاهی است، اما در طول این زمان به هیچ وجه خسته کننده نخواهد شد. این موضوع برگرفته از تنوع بسیار بالای اسلحه‌ها، کمبوها و صدالبته دشمنان بازی است. این تنوع فی نفس شرایط خوبی را برای بازی رقم خواهد زد، اما گاهی نیز گیم‌پلی را بیش از اندازه به شانس متکی می‌کند. برای مثال دشمنان بازی به اندازه کافی سخاوتمند نیستند و اگر هم باشند، گاها آن‌قدر تعدادشان کم است که نمی‌توانید در مراحل بعدی واحد پولی بازی را (سکه) برای خرید سلاح یا ارتقای آن‌ها استفاده کنید و این درحالی است که شما وجب به وجب دشمنان مراحل قبلی را شخم زده‌اید. اگر چه مبارزات از ابتدا تا انتها جذابند و درصد بزرگی از این جذابیت را نیز مدیون موسیقی‌های گوش‌نواز بازی خواهیم بود.

آرش حکیمی

مردی که یک تنه بازی درجه یک می‌سازد

معرفی و بررسی بازی Roof Rage

«مبارزه روی پشت‌بام» نام بازی‌ای است که یک نفر بازی‌ساز کره‌ای به اسم جِرمی ساخته. با دیدن تصاویر بازی در ابتدا خیال کردم یک تیم ده دوازده نفره پشتش نشسته است یا این که حداقل یک تیم مستقل کوچک سه چهار نفره هستند. ولی در عنوان‌بندی بازی اسم یک نفر بازی‌ساز و یک نفر موزیسین بیشتر دیده نمی‌شد و دو نفر هم کار پیاده سازی روی استیم را انجام داده بودند. بیشتر کنجکاو شدم و با جرمی تماس گرفتم. اولین سوالم طبیعتاً این بود که تیم سازنده بازی را کامل معرفی کند. اما جرمی در پاسخ گفت که تمام کارها را خودش انجام داده. از نوشتن کد تا ساخت کاراکترها و محیط‌ها و کلیه‌ی کارهای مربوط به دیزاین، طراحی‌های هنری و پیاده‌سازی همه چیز، آن هم در طول دو سال و نیم و بدون گرفتن سرمایه از کسی. باور کردنش برایم سخت بود.

یاد آن پروژه‌ای افتادم که در ایران بیش از یک و نیم میلیارد تومان هزینه برداشت، تعداد زیادی از بهترین بازی‌سازان ایران روی آن کار کردند بعد از دو سال و نیم، کار از یک بازی بزرگ تبدیل شد به یک توتوریال، استودیو منحل شد، سرمایه‌گذار دچار مشکلات قضایی شد و در نهایت به یادها و خاطره‌ها هم حتی سپرده نشد. بگذریم...

«مبارزه روی پشت‌بام» یک بازی مبارزه‌ای چند نفری آنلاین برای رایانه‌های شخصی است که به‌صورت پیکسل آرتی کار شده. فیزیک بازی به قدری نرم و روان است که آدم فکر می‌کند سازندگان مورتال کامبت یا تکن حتماً در آن دخالت کرده‌اند. اما این‌طور نیست و همه کار را جرمی یک تنه انجام داده. چیزی که ذهنم را مشغول کرده بود این بود که بازی با چه موتوری ساخته شده.

تقریباً مطمئن بودم که جواب این سوال که: «مبارزه روی پشت‌بام» را با چه موتوری ساختی؟ یکی از دو کلمه‌ی آنریل یا یونیتی است. اما چنین نبود. در اصل «مبارزه روی پشت‌بام» با یک ابزار چند منظوره به نام Haxe ساخته شده که امکان پیاده‌سازی انواع و اقسام کتابخانه‌ها برای نمایش تصویر و فیزیک را به سازنده می‌دهد. جرمی می‌گوید: وقتی شما دارید بازی می‌کنید در اصل دارید با یک موتور فیزیک بازی می‌کنید. اما چرا دیگر بازی سازها این کار را نمی‌کنند؟ چون بلد نیستند.

«مبارزه روی پشت‌بام» در حال حاضر ۱۱ کاراکتر قابل بازی کردن با ۱۱ محیط مختلف دارد که همین‌طور هم در حال اضافه شدن هستند. حال هوای محیط‌های بازی شبیه شهرهای شرق آسیا کار شده ولی کاراکترها همه شرقی نیستند، بعضی‌هایشان به نظر غربزده می‌رسند. یک استاد کنگفو به اسم «سوزن» در بینشان است که من او را بیشتر از بقیه دوست دارم. یک کلاه برنج‌کاران آسیای شرقی به سر دارد و لباسی شبیه لباس تایچی پوشیده است. سوزن به سبک «فنون مار» اشراف دارد و سال‌ها در معابد به آموختن هنرهای رزمی پرداخته. او بر خلاف کنگفو کاران واقعی به دنبال استفاده از نیروهای سیاه و انرژی‌های خصمانه است. بقیه‌ی کاراکترها هم توصیفات خودشان را دارند که بهتر است خودتان بخوانید.

خاصیت منحصربه‌فرد «مبارزه روی پشت‌بام» این است که کاراکترها در زمین بازی خیلی کوچکتر از بازی‌های مبارزه‌ای معروف هستند، فلذا بازی‌ساز توانسته با این ترفند ضربات خیلی بزرگنمایی شده‌تری خلق کند. یعنی مثلاً وقتی شما به حریف یک آپرکات می‌زنید، کاراکتر حریف به اندازه‌ی یک ساختمان ۱۰ طبقه به بالا پرت می‌شود. در عین حال این کار دو خاصیت دیگر هم دارد اول این که حجم کاراکترها را خیلی کم می‌کند و دوم این که این امکان را فراهم می‌کند که چندین نفر همزمان با هم در یک محیط مبارزه کنند. فکرش را بکنید که مثلاً بخواهید مورتال کامبت را ۳ به ۳ بازی کنید. اصلاً شدنی نیست، چراکه کاراکترها تمام صفحه را پر می‌کنند. اما در این بازی می‌شود این کار را کرد، چون هر کاراکتر فضای خیلی کمی از صفحه را اشغال کرده است.

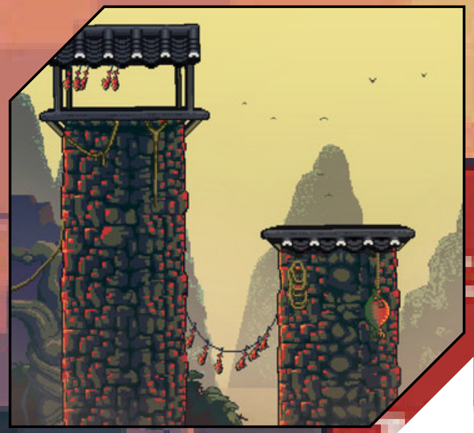
از نقاط قوت دیگر بازی می‌شود به موسیقی خیلی مناسب، سبک هنری و رنگ آمیزی بسیار با سلیقه و گیم‌پلی ساده و روان و قابلیت بازی آنلاین به صورت دستجمعی اشاره کرد. در عین حال یک ضعف هم به نظرم می‌رسد و آن هم ناخوانا بودن UI است که البته این خاصیت بازی‌های کره‌ای است. همه‌شان همین‌طور هستند.

بازی کردن «مبارزه روی پشت‌بام» با صفحه کلید خیلی سخت است و حتماً باید گیم پد داشته باشید. البته که این موضوع برای یک بازی مبارزه‌ای طبیعی است. از آن‌جایی که بازی هنوز در مرحله‌ی انتشار موقت در استیم است باگ‌های کوچک و بزرگی در آن دیده می‌شود، اما در قیاس با خیلی دیگر پروژه‌هایی که هنوز نهایی نشده‌اند واقعاً کم باگ دارد. علی‌الخصوص در قیاس با بازی‌های ایرانی که بعد از یک سال انتشار یا حتی بیشتر هنوز باگ‌های دسته اول از نوع کرش باگ و باگ‌های حیاتی دارند.

طی صحبت‌هایی که با سازنده بازی داشتم با خبر شدم که جرمی در حال کار روی ساخت یک مُد جدید است. چیزی شبیه به یک سناریوی داستان دار. در عین حال تقریباً هر هفته خبر از ساخت یک کاراکتر جدید هم می‌دهد و در آینده قرار است بازی را برای نینتندو سویچ هم منتشر کند.

«مبارزه روی پشت‌بام» یک انجمن خیلی فعال در دیسکورد دارد که بازی‌کنندگان در آن با هم تعامل می‌کنند. خود جرمی هم آن‌جا هست و هر از چندی خبری از آینده‌ی کار می‌دهد.

در کل به نظر من «مبارزه روی پشت‌بام» یک شاهکار تک نفره است که هر کسی از پسش برنمی‌آید. خیلی خوب است که بازی سازان ما موفقیت این گونه پروژه‌ها را به درستی بررسی کنند و از روش‌های ساخت و اداره کردن این گونه پروژه‌ها یاد بگیرند. بسیار تیم‌های بازی سازی دیده‌ام که آن قدر به فکر آفتابه لگن هستند که یادشان می‌رود ویدئوگیم را باید بشود بازی کرد، ویدئوگیم باید گیم‌پلی داشته باشد، ویدئوگیم حال و هوای مخصوص می‌خواهد و در کل عناصر اصلی را کنار می‌گذارند و می‌چسبند به موضوعات کشکی بی‌ربط و آن قدر این کار را ادامه می‌دهند که همان حکایت اول مقاله برایشان تکرار می شود.



امیرحسین کرمی

نبرد نیمه باشکوه تایتان‌ها

نقد و بررسی بازی Titan Quest Anniversary Edition

یکی از فرنچایزهای مهم شرکت فقید THQ، که امروزه بخشی از آن تیم را در قالب شرکت THQ Nordic می‌بینیم عنوان Titan Quest و بسته‌های الحاق مربوط Anniversary Edition به آن است. شروع به کار این سری در ماه ژوئن سال ۲۰۰۴ بود، زمانی که آقای برایان سالیوان و اعضای استودیو Iron Lore Entertainment تصمیم گرفتند یک بازی اکشن، به همراه ترکیباتی از نقش‌آفرینی و هک اند اسلش بسازند و نهایتا در ماه ژوئن سال ۲۰۰۶ موفق شدند که بازی را برای دارندگان رایانه‌های شخصی به ارمغان بیاورند.

بازی در همان ابتدای عرضه با واکنش مثبت منتقدین و مخاطبان مواجه شد، عده‌ای از نقدهای بازی اشاره به الگو بودن این بازی در سبک مربوط به خود بود و برخی از منتقدین نیز از گیم‌پلی سنتی بازی انتقاد کرده بودند.

در این مقاله ما قصد بررسی این بازی به همراه محتوای الحاق جدید آن که به تازگی منتشر شده است (Ragnar□k) را داریم تا مخاطبان بازینامه را به‌طور کامل و مفصل در جریان عملکرد این بازی محبوب قرار دهیم.

نبرد افسانه‌ای اسطوره‌ها و خدایان

در همان ابتدای بازی این امکان به بازی باز داده می‌شود که جنسیت، رنگ لباس و نام شخصیت مورد نظر خود را تنظیم کند. شروع جریان داستانی بازی از این قرار است که پس از درگیری تایتان‌ها و خدایان یونان باستان، هیولاهای عجیبی که سابق بر این با انسان‌ها کاری نداشتند، به یک باره شروع به یورش به شهرها و روستاهای محل زندگی انسان‌ها می‌کنند و هر انسانی که سر راهشان قرار بگیرد را از بین می‌برند. وظیفه شما به عنوان کارکتری که از صفر شروع می‌کند و هیچ اطلاعاتی از گذشته آن در دسترس نیست، این است که اجازه ندهید هیولاهای مذکور که آن‌ها نیز ساکن سیاره زمین هستند وارد شهرهای انسان‌ها شده و آن‌ها را مورد غارت قرار دهند. استارت کار شما از همین نقطه خواهد بود و در ادامه داستان با رخدادهای دیگری که تجربه خواهید کرد مجبور به همراهی هستید تا به پایان کاملا قابل پیش‌بینی بازی برسید!

همان‌طور که می‌بینید داستان بازی کلیشه خالص است و چیز خاصی برای گفتن ندارد. سیر روایی آن نیز هر چند ریتم مناسبی به خود می‌بیند و مخاطب را در جریان این سفر با خود همراه می‌کند؛ اما به دلیل تکراری بودن خود داستان و عدم جذابیت آن در سال ۲۰۱۷، به هیچ وجه نمی‌تواند عنصر محرکه‌ای برای تشویق مخاطب به ادامه دادن بازی و انجام ماموریت خویش در این آوردگاه سنتی باشد.

داستان اصلی بازی در سه مکان باستانی سیاره زمین جریان خواهد داشت، یونان باستان، مصر و چین که هر کدام از آن‌ها حاوی شخصیت‌ها و دشمنان خاص منطقه خود هستند. البته در بسته الحاقی‌ای که چند وقت پیش تحت عنوان Ragnarok منتشر شد؛ شمال اروپا و دوره وایکینگ‌ها نیز در دسترس بازیباز قرار می‌گیرد.

به طور کلی در این زمینه بازی عملکرد خوبی دارد، به این صورت که اگر در یکی از غارهای یونان باستان در حال مبارزه با دشمنان و هیولاها هستید، نوع دشمنان بازی و در نتیجه نحوه برخورد با آن‌ها با هیولاهای خفته در غار کشور چین یکسان نخواهد بود و هر کدام تکنیک‌های مبارزه خاص خود را طلب می‌کنند.

فضاسازی‌ها و طراحی محیط بازی شما را به یاد عنوان استراتژیک Age of Empires می‌اندازد، البته این مسئله خوشایندی است و سازندگان نیز اعلام کرده‌اند که در ساخت این بازی از عناوین دیگری الهام گرفته‌اند تا بتوانند با ارائه فضاهای آشنا مخاطب را با روایت خود همراه کنند.

گیم‌پلی بازی نیز کاملا مشابه عنوان معروف Diablo است، در بازی شما این امکان را دارید که با حرکت ماوس به اطراف حرکت کرده و با کلیک روی دشمنان به آن‌ها حمله کنید. در کنار این‌ها بخش بزرگی تحت عنوان قدرت‌های ماورایی و جادویی در بازی تعبیه شده که کاملا الزامی هستند و در قالب درخت‌های مختلفی در اختیار کاربر قرار می‌گیرند. بازیباز می‌تواند با خرج کردن پوینت‌هایی که در طول انجام بازی کسب کرده، به دلخواه خود یکی از درخت‌های مهارت را بازگشایی کرده و آن را به تدریج توسعه دهد. استفاده از این قدرت‌های جادویی نیز به دو صورت ممکن است، برخی از آن‌ها بلافاصله پس از گشوده شدن به‌صورت اتوماتیک برای کاربر فعال می‌شوند و نیازی به زدن دکمه خاصی نیست، اما برخی دیگر از این قابلیت‌ها را باید به کلیدهای روی کیبوردتان اختصاص دهید تا بتوانید در زمان مناسب واکنش نشان داده و از آن‌ها استفاده نمایید.

درخت‌های مهارت مذکور از تنوع و کارآیی مناسبی در گیم‌پلی بازی برخوردارند و استفاده از آن‌ها در بازی نیز کاملا اجباری است(!) زیرا اگر قصد داشته باشید که بدون ارتقا دادن این مهارت‌ها و بهره‌گیری از آن‌ها مسیر بازی را طی کنید شکست‌تان حتمی می‌شود چرا که مبارزات بازی به هیچ عنوان آسان نیستند و تا حد زیادی برای بازیکن چالش زیادی ایجاد می‌کنند. بنابراین هنگام مبارزات باید سریع عمل کنید و همزمان حواستان به هر دو قسمت کار باشد...هم تجهیزات نبردتان و بهره‌گیری از آن‌ها در میانه میدان و هم آیتم‌های جادویی و استفاده از آن‌ها.

پر از تهی...زرق و برق بسیاری که طبل تو خالیست

در زمینه شخصی‌سازی آیتم‌ها بازی حرف‌های زیادی برای گفتن دارد اما با زیاده‌روی و حرکت در مسیر نامناسب نمی‌تواند حرفی که در خور شان این سبک است ارائه دهد. واقعیت این است که شما در طول مسیر خود مدام در حال مبارزه با هیولاهای مختلفی هستید که هر کدام ویژگی‌های منحصر به فرد خود را دارند؛ و این تنوع بالای دشمنان یکی از نقاط قوت بازی محسوب می‌شود. بنابراین بدیهی‌ست که شیوه مبارزه با آن‌ها نیز متفاوت از یکدیگر خواهد بود. حال اینکه بازی هیچ توضیحی(!) در زمینه دشمنان مختلف و نحوه رویارویی با آن‌ها ارائه نمی‌کند و شما ساعت‌های آغازین بازی باید کاوش در رابطه با این مسئله را به‌صورت آزمون و خطا انجام دهید که مقبول مخاطب نیست. از سوی دیگر در طول این مبارزات اگر شانس این را داشته باشید که از مبارزه سربلند بیرون بیایید و دشمن را شکست دهید، تعدادی آیتم پس از مرگ آن‌ها در اختیار شما قرار می‌گیرد. بخشی از این آیتم‌ها داخل گنجینه‌های متعددی در پهنه نقشه بازی پراکنده شده‌اند که به هیچ وجه کم نیستند، در کنار این‌ها باید گنجینه‌ها و صندوق‌های موجود در غارها را اضافه کرد که با در نظر گرفتن آن ها سازنده تعداد بی‌نهایت (!) آیتم اعم از سلاح و سنگ‌های جادویی و سایر آیتم‌های مصرفی و غیر مصرفی در اختیار شما قرار می‌دهد که به جرئت می‌توان گفت بخش اعظم آن به دلیل محدود بودن Inventory شما کاملا بیهوده باقی می‌ماند و فقط چهره زشتی به محیط بازی بخشیده و بیشتر مخاطب خود را گیج‌تر می‌کند.

در پایان هر ماموریت و به‌صورت روند کلی بازی‌های این سبک، با باس فایت‌های قدرتمند و متفاوتی روبه‌رو می‌شویم که از پیش رو برداشتن آن‌ها قطعا کار سختی است و برایتان به یک چالش تمام عیار تبدیل خواهد شد، البته سیستم ذخیره بازی به گونه‌ای است که با وجود ثابت بودن محل Respawn شدن بازیکن بعد از هر بار مرگ، هر دشمنی که در منطقه خاصی از بین می‌رود و یا حتی آسیب‌هایی که در حین نبرد به دشمن وارد می‌شود به‌صورت لحظه‌ای در سیستم بازی ذخیره می‌شود و از این رو اگر چند بار در برخورد با یک باس فایت کشته شوید نباید این نگرانی را داشته باشید که چگونه دوباره از اول ماجرا سر در خواهید آورد و این به خودی خود یک نکته مثبت و کارآمد تلقی می‌گردد.

همان‌طور که حدس زدید؛ این بازی در کنار روند اصلی داستانی خود و ماموریت‌هایی که برای پیمودن این خط داستانی در اختیار بازیکن قرار می‌دهد، تعدادی ماموریت فرعی نیز در هر مرحله برایتان در نظر گرفته است. بگذارید خیالتان را از این بابت راحت کنم؛ اگر چنانچه ماموریت فرعی مذکور، مربوط به نجات دادن شخص یا وسیله خاصی از چنگال عده‌ای هیولا در جاده‌های پراکنده بازی نباشد، قطعا شما را به اعماق غارهای موجود در محیط بازی خواهد فرستاد تا برای بازیابی آیتم یا نجات دادن جان یک NPC بینوا تلاش کنید.

کل ماموریت‌های فرعی و فلسفه آن در همین چند جمله ساده خلاصه می‌شود و حقیقتا جز آشنایی با چند نام غریبه و به دست آوردن باز هم تعدادی آیتم قابل جمع‌آوری هیچ منفعت خاص دیگری برای شما ندارد، مگر اینکه قصد داشته باشید آیتم‌های به دست آمده از این ماجراجویی‌ها را نزد افراد خریدار در یکی از شهرهای بازی برده و به قیمت مناسبی بفروشید. هر چند این کار هم بعد مدتی مشخص کاملا ارزش خودش را از دست می‌دهد؛ چرا که شما در طول مسیر و رویارویی با هیولاهای مختلف بازی، انواع مختلف این آیتم‌ها را با شکست دادن آن‌ها کسب می‌کنید و دیگر نیازی به خرید آیتم از تجار حاضر در محیط بازی نیست.

به عصر طلایی تمدن‌های باستان خوش آمدید

گرافیک بازی در کل نمره قبولی می‌گیرد، اما در این زمینه نیز با فراز و نشیب‌های زیادی مواجه هستیم. مثلا فضاسازی‌های محیطی بسیار خوب کار شده‌اند و مشخص است که طراحان بازی وقت زیادی روی انجام آن گذاشته‌اند، محیط‌های بازی اعم از ساختمان‌های آن، معابد، پوشش گیاهی و تندیس‌های آن به شکل بسیار خوبی در بازی پیاده شده‌اند و سازگاری منطقی و مناسبی با روند داستان و اتمسفر بازی پیدا کرده‌اند. اما در قسمت طراحی کارکترها نمره گرافیکی بازی افت می‌کند. هر از چندگاهی هم با برخی باگ‌هایی مواجه می‌شویم که بازیباز را اذیت می‌کنند و حتی بعضا مانع از ادامه یافتن روند طبیعی بازی می‌شوند؛ البته چون تعدادشان نسبت به وسعت بازی خیلی کم است این مسئله به عنوان یک نقطه ضعف بزرگ تلقی نمی‌شود.

بخش صداگذاری بازی بی‌شک یکی از نقاط ضعف بازی محسوب می‌شود. موسیقی‌های متن بازی نه تنها کیفیت لازم را ندارند، بلکه در مواقع مختلف از لحاظ کمیت نیز تکراری عمل می‌کنند و از ارائه حس هیجان در هنگام نبرد یا حس تنش و استرس در حین حضور در محل‌های مخاطره‌آمیز محروم هستند. اما بدتر از آن قسمت صداگذاری شخصیت‌های بازی است. گذشته از شخصیت اصلی که صامت است و هیچ دیالوگی هم ندارد، سایر شخصیت‌های اصلی و فرعی بازی صداگذاری ضعیفی را تجربه می‌کنند. به نظر می‌رسد که صدای شخصیت‌های فرعی و NPC ها در نسخه انگلیسی زبان بازی توسط عده‌ای از بی خانمان‌های شهر نیویورک(!) صورت گرفته و سایر شخصیت‌های نسبتا مهم‌تر نیز اصلا صدای مطلوبی ندارند. در کنار همه این صحبت‌ها، این حس به شما القا می‌شود که گویا برخی صداهای بازی کاملا مشابه سایر صداهای شخصیت‌ها ضبط شده‌اند که این مسئله از ارزش پایین صداگذاری بازی در این عنوان حکایت دارد.

در بخش چند نفره بازی نیز با اینکه مدت زیادی از عرضه نسخه اصلی بازی می‌گذرد، تعداد کمی بازیکن را می‌توان یافت که همچنان در مودهای محدود بازی با یکدیگر یا توسط هوش مصنوعی بازی سرگرم می‌شوند. البته این بخش چندان مورد اقبال بازیبازان هم قرار نگرفت و از ابتدا بخش کمپین بازی در صدر توجهات رسانه‌ها و مخاطبین قرار داشت به همین خاطر سازندگان نیز وقت چندانی روی این قسمت نگذاشته‌اند و صرفا با کنار هم قرار دادن تعدادی از المان‌های سایر عناوین موجود در این سبک سعی بر این داشته‌اند که تا حد امکان کمبودی در این زمینه برای بازیباز احساس نگردد. اما قسمت Co-Op بازی حکایت متفاوتی دارد و لذتی که بازیکن در طی مراحل مختلف بازی به همراه دوستان کسب می‌کند اصلا قابل مقایسه با بخش چند نفره بازی و حتی بخش داستانی آن نیست. البته یافتن همراه در این بخش نیز کار سختی به حساب می‌آید، اما تجربه آن در کنار یکی از دوستان قطعا لذت بخش خواهد بود و می‌تواند تا مدتی مخاطب خود را سرگرم کند.

آراد سعدآبادی

شش ماه بعد!

گزارش چهاردهمین دوره از GDX

در تاریخ ۱۵ شهریور، با فاصله نزدیک به شش ماه پس از رویداد قبلی، GDX چهاردهم برگزار شد. در ابتدای این رویداد، آقای حاجی میرزایی خلاصه‌ای از اهداف انستیتو در رابطه با تامین نیروی متخصص برای تیم‌های بازی‌سازی، بیان کردند و یادآوری کردند که علی‌رغم تصور عمومی، مهم‌ترین مشکل تیم‌ها، مشکل مالی نیست بلکه مشکل نیروی انسانی است. سپس از دو تیم مرکز رشد دعوت شد تا تجربیاتشان در رابطه با بازی‌های اخیر را با بقیه به اشتراک بگذارند.

در آخر، نظرهای این تیم در رابطه با پاورآپ گفته شد که میان آن‌ها موارد مثبت بسیار زیادی گفته شد از جمله حمایت‌های زیاد بنیاد، فراهم کردن فرصت شرکت در گیم جم استانبول، ایجاد روابط کاری به وسیله خود اساتید و فراهم شدن فرصت کسب تجربه بود، در کنار این نکات، نکات منفی هم گفته شد که شامل تکرار بعضی مباحث میان تدریس اساتید یا نبود همخوانی میان آن‌ها، زمان بد برای ارائه پروژه‌ها، تعداد کم منتورها و کمبود اساتید بخش هنری انستیتو که مستقیما در حوزه بازی در حال کار باشند بود.

محمدرضا اصغری آهنگساز بازی، ، تجربیات ساخت این بازی را تا قبل از منحل شدن تیم با حضار در میان گذاشتند.

اولین اشتباه تیم از دید خودشان، هدف گذاری با مقیاس اشتباه در اول کار بود چرا که می‌خواستند بازی Multiplayer بسازند. پس از بررسی تعداد اعضای کم گروه و عدم توانایی آن‌ها در این مقیاس، تصمیم گرفتند از بازی کوچک‌تر شروع کنند و از این تصمیم، بازی خون آشوب (Helter Skelter) به وجود آمد. اشتاه بعدی خود را در استفاده نکردن از ابزار آماده شده توسط دیگران بود که باعث شد زمان زیادی از آن‌ها گرفته شود برای تولید آن ابزار. پس از استخدام نیروی جدید برای ساخت بازی با مقیاس بزرگ‌تر، به دلیل فاصله زمانی زیاد کارها میان تیم فنی و هنری، تصمیم گرفتند یک پروژه جانبی که بیشتر کار آن هنری است را بسازند و از نظر خودشان این کار هم اشتباه بود چرا که چیزی به عنوان پروژه جانبی برای تیم‌های بازی‌سازی وجود ندارد و عملا باعث کم شدن تمرکز روی هر دو بازی می‌شود.

تیم اول، Green Diplomats بود که پس از معرفی بازی خود و ویژگی‌هایش، از مشکلات بازی شکست خورده و اشتباهاتشان حرف زدند که برخی از آن‌ها را در اینجا آورده‌ایم:

کار در حال انجام با برنامه‌ریزی تک خطی، معایب و مزایای خود را دارد که یکی از معایب بزرگ آن، کم شدن فضای اشتباه و تعداد تست‌های کم است. کانسپت دشمنان بسیار قوی بوده ولی هنگام تبدیل آن‌ها به شیدر، خروجی چندان دلچسب نبوده و باید همواره متوجه خروجی بازی بود نه زیبایی روی کاغذ. تنظیمات دوربین خیلی بیشتر از چیزی که برنامه‌ریزی شده بود طول کشید و به دلیل آرت استایل بازی، مقیاس بازی بسیار بالا رفت، دیزاین بازی نامشخص بود و تصور و هدف اعضای تیم با هم یکسان نبود. همه این‌ها در حالی است که اگر برای مراحل ساخت بازی از روش‌های اجایل و با استفاده از اسپرینت‌ها و تکرار انجام می‌شد، این مشکلات خیلی زودتر مشخص می‌شد چون تست و مقایسه کار در جریان با دنیای نرم‌افزار به‌طور کامل یکسان نیست. در نرم‌افزار، تعریف تمام شدن به معنی قابل عرضه بودن است، در حالی که در بازی برای هر بخش، این تعریف متفاوت است. بازی باید به‌طور مرتب در حین ساخت تست شود نه در آخر چرا که وقتی کل کار در جریان باشد، در آخر تست و تولید بسیار سنگین می‌شود و جای ترمیم خیلی کمی می‌گذارد.

تیم دومی که تجربیات خود را بازگو کرد، تیم راتا بود با بازی لومانا در سبک Reverse Tower Defense (حمله به قلعه به جای دفاع از آن). پس از آن که بازی خود و ویژگی‌هایش را معرفی کردند، با جمله ((پاوراپ ویژگی‌های مثبت زیادی داشت ولی ما می‌خوایم بدی هایش را بگیم)) مستقیما به مرحله انتقاد رفتند و چند نکته را گفتند از جمله کم بودن امکان ارتباط با مسئولین و اطلاع نداشتن به موقع از خبرها. در آخر، یکی از اشتباهات تیم خود را گفتند. مراحل پیش تولید صرفا تشکیل تیم نیست و باید تا جایی که می‌توان آن را کامل انجام داد نه اینکه به مرحله تولید منتقل شود و اینکه به جای استفاده از تعداد مکانیک‌های بسیار زیاد، ترکیب چندتای آن‌ها با یکدیگر را بهتر است امتحان کرد.

پس از انتقال تجربه تیم‌ها، آقای محبوبیان از انتقادات گفته شده به دلیل ایجاد بهبود و پیشرفت در سیستم تشکر کردند و سپس چند خبر در رابطه با تغییر مدیران دپارتمان طراحی و هنری دادند و گفتند انستیتو قصد دارد عمده بخش آموزش بازی‌سازی را به دست بخش‌های خصوصی دهد و ۲۰ درصد انتهایی آن را در انستیتو انجام دهد تا بتوان بیشتر روی تخصصی‌تر شدن دانشجویان تمرکز کرد.

در آخر، سه نفر از اعضای تیم Electro Gryphon Games، آقایان فرزین جهانبخش، مدیر گروه، محمد ایرجی، برنامه نویس گروه و

این بازی، پس از جلسه‌های Brainstorming، قرار شد با تم هزار و یک شب با ژانر اشیای مخفی ساخته شود. برای پیش تولید و تحقیقات بازی، دورخوانی داستان، بررسی تاریخ پوشش ایران و جمع‌آوری عکس از موزه‌ها برای ساخت یک GDD جامع انجام شد تا در ساخت بازی سرعت افزایش یابد. برای بررسی درآمدزایی بازی نیز، به وسیله ابزار Real Statistics ناهنجاری‌های آماری را حذف و داده‌های بدست آمده را تصویری کردند تا آماری دقیق‌تر از این ژانر داشته باشند. با بررسی بازی‌های موفق این ژانر، المان‌های بیشتر دیده شده در آن‌ها کنتراست بالا در تصاویر، رنگ‌های متنوع و نور فانتزی بیشتر به چشم می‌خورد. اما هنگام ساخت با دوراهی دو یا سه بعدی بودن بازی مواجه شدند چرا که در ساخت بازی سه‌بعدی تجربه بیشتری داشتند ولی از نظر فنی، دو بعدی راحت تر بود. بنابراین تصمیم گرفتند از تصاویر سه‌بعدی، خروجی دو بعدی بگیرند تا هم از نظر حجم و هم از نظر ظاهر بهتر باشد. ساخت پروتوتایپ نیز به آن‌ها در زمینه بررسی کیفیت، ریسک، هماهنگ‌سازی تیم، مسیر ساخت و تخمین زمان آن بسیار به تیم کمک کرد. نبود Concept Artist خوب از جمله مواردی بود که برای آن‌ها در لایه‌بندی اشیا مشکل به‌وجود آورد و چون ایده انقلابی در دیزاین بازی نداشتند، برای جذب مخاطب، تلاش کردند تا تکرارپذیری مراحل را با استفاده از Combo Point بالا ببرند. برای استفاده اقتصادی از این ویژگی، مقدار انرژی لازم برای بازی کردن مرحله را در طول روز

کم کردند زیرا برای ساخت بازی Premium، باید گلوگاهی در بازی ایجاد شود تا بازیکن در آن هزینه کند. دیدگاه‌ها در رابطه با داستان منفی بود و این باعث شد تیم به این نتیجه برسد که صرفا به خاطر کمبود نفرات، کاری که در آن تخصص ندارند انجام ندهند. داشتن سورس کد آماده از پروژه قبلی در یونیتی باعث افزایش سرعت تیم برنامه‌نویسی شد و از Photoshop برای طراحی مراحل استفاده می‌شد. برای بهینه کردن بیشتر تصاویر، بجای استفاده از کیفیت ۱۰۸۰، از ۷۲۰ استفاده شد و این تصمیم بخاطر پلتفرم هدف گرفته شد چون در گوشی تفاوتش آنچنان محسوس نبود.

اما بزرگترین ضربه، بخاطر اشتباه در پیش بینی وضعیت اقتصادی بازی به تیم وارد شد و تنها دلیل آن، یک تصور غلط بود، اگر بازی خوب باشد فروش خوبی نیز خواهد داشت. این اشتباه باعث شد نتیجه بگیرند که ۶۰ درصد کار بازاریابی است و ۴۰ درصد آن، ساخت بازی. یکی از مشکلاتی که تاثیر زیادی در روند ساخت بازی داشت، مسافت زیاد بین دفتر در استرالیا و خود تیم بود و منجر به در جریان نبودن دفتر از روند ساخت بازی می‌شد.

یکی از کمک‌های بزرگی که از نظر تیم به آن‌ها شد، از طرف آقای فرزان ملک آرا بود. زمانی که ایشان برای بازی خودشان به فرانسه رفته بودند بازی شهرزاد را نیز به ناشران ارائه دادند و دو ناشر برای عرضه در خارج پیدا کردند. اما در ایران، ناشر اختصاصی برای بازی‌های گوشی نیست، این موضوع را تیم به بعد از مشکلات به وجود آمده از طرف ناشر داخلی متوجه شدند.

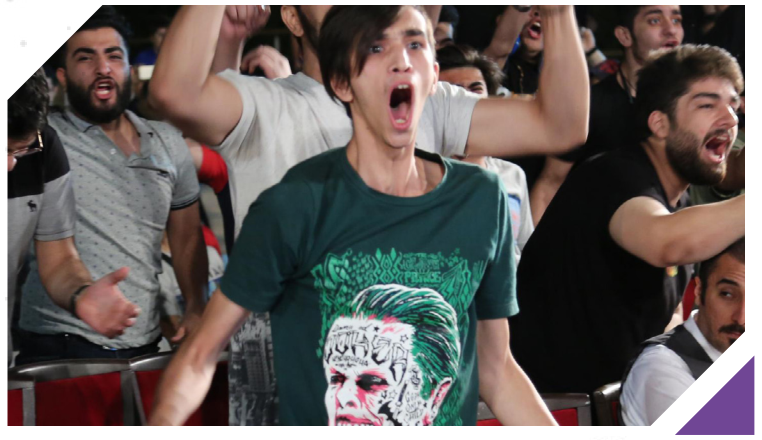
اما همه این اشتباهات و سختی‌ها باعث افزایش سرعت ساخت بازی بعدی تیم در همین سبک شد با این تفاوت که داستان را یک داستان‌نویس نوشته بود. نصیحتی که تیم به بازی‌سازها کرد، عوض نکردن ژانر به‌طور کامل بود چون با استفاده از تجربیات قبلی، می‌توان بازی فعلی خود را تا حد زیادی بهبود بخشید.

آهنگساز بازی، با گفتن چند خاطره و جایی که فهمیدند موسیقی چقدر می‌تواند در تکرار پذیری یک بازی نقش داشته باشد، مانند shinobi یا streets of rage، و این دلیلشان برای انتخاب زمینه آهنگسازی در بازی و تحصیل در آن شد، حرفهایشان را شروع کردند. به گفته ایشان تمام حس‌هایی که از یک تصویر می‌توان گرفت و تمام حس‌هایی که می‌توان از طریق همه حواس لمس کرد، در موسیقی و صدا نیز معادل دارند. مانند دیدن نور زیاد که دارای فرکانسی بالاست و ایشان در بازی برای القا حس آن از سازی با همان فرکانس مانند فلوت استفاده کردند. وقتی سازندگان همگی از یک موضوع یک ذهنیت، حس و درک داشته باشند، حتی بدون هماهنگی نیز، کار خروجی همه اعضا پیوستگی دارد.

از اینکه برای بهبود کار خود هزینه کنید ترس نداشته باشید، اگر پلاگین یا نرم‌افزاری می‌بینید که به کارتان می‌آید آن را بخرید، هرصدایی که به کارتان می‌آید را ضبط کنید و از هر قسمتی که می‌توانید شروع کنید چون این کار نقطه شروع و پایان مشخصی ندارد.

در آخر باید همواره یادتان باشد مشکلاتی هستند که شما پیش بینی نمی‌کنید، مانند صادر نشدن مجوز توسط بنیاد، بدقولی همکاران و منظم نبودن زمان اختصاص یافته توسط اعضای تیم. اما همه این موضوعات با داشتن تیم خوب قابل تحمل می‌شود و داشتن اعضای جوان دید و نظرات جدیدی به تیم اضافه می‌کند. به گفته اعضای تیم، برای شناخت بیشتر یکدیگر با هم به سفر می‌رفتند، برای انتقاد از یکدیگر صندلی داغ برگزار می‌کردند و مانند یک خانواده بودند و همین ویژگی ها باعث ادامه کارشان حتی بعد از منحل شدن تیم شد.

بیان این دست از صحبت‌ها و نکات در GDX چهاردهم سبب شد تا تجربیات خوبی به دست بیاید. پس از پایان صحبت‌ها نیز نوبت به گپ و گفت شد. گپ و گفتی که این بار در نوع خودش خاص بود و حضور کاسپلی‌ها در آن جذابیت خاصی ایجاد کرد. قطعا وجود چنین دورهمی‌هایی سبب انتقال تجربیات و بهبود شرایط خواهد شد.



لیگی برای تمام سلیقه‌ها

گزارش چهارمین لیگ بازی‌های رایانه‌ای

آراد سعدآبادی

امسال شاهد برگزاری چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای بودیم. راستش را بخواهید لیگ به‌طور کلی نسبت به دوره‌های قبلی خود خیلی بهتر بانظم‌تر شده بود. نظم و ترتیبی که ما را به دوره‌های بعدی بیشتر از هر زمان دیگری امیدوار کرد. مسابقات طبق قرعه‌کشی مشخص شدند و از شش تا شانزده شهریور برگزار شدند. در طول این شش روز مسابقات بازی‌های مختلف برگزار شد و نمایندگان مسابقات پایانی مشخص شدند. پس از برگزاری این مسابقات نفرات برگزیده برای اختتامیه و مسابقات فینال انتخاب شدند. مراسم اختتامیه چهارمین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای که با اجرای آقای مزدک میرزایی، گزارش مسابقات توسط آقای رفیعی و حضور آقای کریمی قدوسی همراه بود، در محوطه برج میلاد برگزار شد و برنده فینال مسابقات PES، FIFA و بازی ایرانی Quiz of Kings مشخص شدند.

درابتدا فینال بازی PES بین محمد حسین عچرش و دانیال اسدی برگزار شد که با برد ۳ به ۲ محمد حسین، جایزه نفر اول را گرفت. پس از آن آقای مزدک میرزایی و آقای قدوسی در بازی PES قرار بود مسابقه دهند ولی آقای قدوسی بیشتر طرفدار FIFA بودند به همین دلیل مسابقه در آن با انتخاب یوونتوس توسط آقای قدوسی و بارسلونا توسط آقای مزدک برگزار شد و با نتیجه چهار به یک توسط آقای قدوسی پایان یافت.

پس از مسابقه، فینالیست‌های فیفا، آقایان نیما صادقی و محمد کمالی برای آخرین بازی خود روی سکو آمدند. البته از همان ابتدا برایشان برد آنچنان فرقی نداشت چون هم تیمی بودند. در بازی قبلیشان آقای صادقی از شدت هیجان که بالا پریده بودند زانویشان خالی کرده بود به همین دلیل رقیبش، نیما به او برای بالا آمدن کمک می‌کرد. نیما قهرمان هر دو مسابقه دوره‌های گذشته بود و محمد بیشترین مقام در PES را داشت و این اولین دوره مسابقاتش در بازی فیفا بود. بازی در پایان نیمه اول دو به هیچ به نفع نیما تمام شد اما به دلیل پخش زنده نیمه دوم از تلویزیون بین دو نیمه وقفه انداختند. با اینکه مسئولین صدا و سیما قول داده بودند نیمه دوم فینال فیفا و مسابقه Quiz of Kings به‌صورت زنده پخش شود، تنها نیمه دوم را زنده نشان دادند. در آخر بازی با نتیجه دو به یک تمام شد و نیما جایزه نفر اول را برد.

فینال آخر، مسابقه نهایی بازی Quiz of Kings بود که به دلیل سیاست حمایت از بازی‌های داخلی بنیاد ملی، بیشترین جایزه را داشت که مجموعا از نفر اول تا سوم ۴۰ میلیون تومان بود. این مسابقه به دلیل خاص بودن بازی در شرایطی متفاوت انجام شد، چون بازیکنان نباید صدای تماشاچیان را می‌شنیدند یا آن‌ها را می‌دیدند. سوالات در شش زمینه فرهنگ و هنر، بازی، ریاضی، سینما، جغرافیا و علم و دانش انتخاب شد که جمعا شامل ۱۸ سوال می‌شود و در صورت مساوی شدن امتیاز، اولویت با کسی بود که بیشترین پاسخ در سوالات حریف را داده باشد. پس از پایان مسابقه، نفر دوم به ناعادلانه بودن شرایط مسابقه اعتراض داشتند با این که حتی در صورت درست گفتنشان، باز هم اول نمی‌شدند. جوایز این بازی توسط آقای نادری، مدیر عامل این بازی داده شد.

پس از آن، آقای قدوسی خاطر نشان کردند که کم لطفی مسئولین صدا و سیما را برای حمایت از بازی‌های داخلی خودشان به نحوی جبران می‌کنند برای بازی‌ها چون زمان پخش زنده در دقایق آخر به صورت بی‌خبر کم شده بود در حالی که مسئولین و تیم‌های پشتیبانی بازی چندین هفته زحمت کشیده بودند.

در آخر دیگر جوایز لیگ داده شد. آقای زهتابی مدیر تیم سازنده بازی پسر خوانده از موفقیت‌های بازی گفتند و خبر عرضه جهانی بازی را در آینده نزدیک اعلام کردند. نفر اول در بازی پسر خوانده آقای محسن گندم کار، آقای محمد جواد سیفی تبار نفر اول بازی Clash Royale و تیم ویوا برنده اول بازی Counter Strike بودند. پس از اهدای جوایز لیگ، شرکت رانی، یکی از اسپانسرهای اصلی این لیگ، یک کنسول PS٤ و مودیسه پانصد هزار تومان بن خرید به قید قرعه هدیه دادند و مراسم با تقدیر از کادر اجرایی به پایان رسید.

انیمه با چاشنی خنده

به مناسبت یک سالگی پادکست «یووری!!! بر رادیو»؛ اولین پادکست انیمه و مانگا در ایران

شبنم شهراد، مائده ساینا

واژه‌های «انیمه» و «مانگا» امروز خیلی آشناتر از گذشته هستند، اما هنوز هم بسیاری از وجود و لذت دیدن انیمیشن‌های ژاپنی و کُمیک‌های ژاپنی با داستان‌های زیبا و طراحی‌های منحصربه‌فردشان بی‌بهره هستند و یا از وجودشان خبر ندارند یا درک درستی از این آثار ندارند.

شاید همین باعث شد ایده یک پادکست (رادیوی اینترنتی) به ذهن دانشجوهای کلاس داستان‌پردازی برسد. یا شاید کمبود شادی و خنده و امید بین جوان‌هایی مانند خودشان بود. اما یک روز که در همهمه حاکم بر یک کافه نشسته بودند و مشغول تحلیل و بررسی انیمه و مانگا مورد علاقشان بودند که یک فکر مشترک در ذهن همه جرقه خورد: اگر صدای این خنده¬ها را به گوش بقیه برسانیم چی؟

پادکست «یووری!!! بر رادیو» این پاییز یک ساله می‌شود. چند هفته پیش به همین مناسبت گردهمایی با نام «یوراکان» با حضور مخاطبان و شنوندگان پادکست برگزار شد. از عاطفه بهسام می‌پرسیم چی شد که ایده به ذهنش رسید و چرا از دانشجوهای نویسندگی‌اش برای تیم گویندگان و تهیه‌کنندگان استفاده کرد. می‌گوید:چون انیمه و مانگا یعنی نویسندگی و داستان، و هیچ‌کس بهتر از نویسنده‌های جوان ایرانی ارزش و اهمیت داستان‌پردازی را درک و برای ترویج و بهبودش تلاش نمی‌کنند. علاوه بر این، چه کسی بهتر از شما؟ خنده و انرژی زیاد، همیشه راه درست و مثبت را پیدا می‌کنید و مثل یک خانواده برای خواسته‌هایتان می‌جنگید. شنونده، تمام این‌ها را در صدای شما می‌شنود.

چرا نام «یووری!!! بر رادیو»؟

قبل از آنکه پادکست به اولین پادکست رسمی انیمه و مانگای کشور تبدیل شود، قرار بود برنامه کوتاه بیست دقیقه‌ای باشد با نامی به معنای عشق؛ «یووری» در ژاپنی اسم دختر و پسر است و معانی زیادی از جمله عشق دارد. همیشه از ما سوال می‌شود چرا نام پادکست مشابه انیمه یوری بر یخ (در شماره پانزدهم بازینامه معرفی شد) است. تیم پادکست با شباهت نام هیچ‌گونه مشکلی ندارد. علاوه بر این، برای موضوع و نام پادکست در همه قسمت‌ها از صدای جوبینچی سوابه و توشیوکی تویوناگا استفاده شده که صداپیشگان اصلی همین انیمه هستند و امسال جایزه بهترین صداپیشگان ژاپن را دریافت کردند.

شنوتو و یک آغاز

پس از پخش قسمت اول «یووری!!! بر رادیو» بود که پای تیم ساخت به پلتفورم بزرگ پادکست ایران، شنوتو (shenoto.com) باز شد. با آغاز همکاری این دو، «یووری!!! بر رادیو» به اولین پادکست رسمی انیمه و مانگای ایران تبدیل شد. تاکنون پادکست «یووری!!! بر رادیو» بیش از پانزده هزاربار شنیده شده است و تیم پادکست به دنبال جمع‌آوری و ایجاد وحدت در میان دوست‌داران انیمه و مانگا، و همچنین ترویج فرهنگ بهره‌وری از این دو مدیای داستان‌پردازی است.

بازی و فیلم؟

با افزایش محبوبیت و بالا رفتن انتظارات شنوندگان، با اعتقاد و دانش پایه مشترک داستان‌پردازی انیمه، مانگا، فیلم، بازی و حتی کمیک، در اتاق فکر پادکست گروه‌های گوناگون برای این مدیاها تشکیل شد آغاز به کار کرد. از آنجایی‌که پادکست همواره نظرسنجی مخاطبان را الگوی اصلی کار خود قرار می‌دهد مشخص می‌کنند کدام بخش‌های اضافه شده طبق خواسته شنوندگان پیش می‌رود. ایده اصلی معرفی بازی و فیلم‌های مشابه به انیمه و مانگاها است.

ANIME
یووری!!! بر رادیو

علاوه بر این، قسمت‌های ویژه‌ای در نظر گرفته شده است که به بخش‌های گوناگون و یا انیمه، مانگا، فیلم و بازی‌های گوناگون می‌پردازد.

برای مثال در قسمت پنجم فصل دوم پادکست، برنامه ویژه‌ای برای مجموعه بازی «فاینال فانتزی» ساخته و پخش شد که علاوه بر معرفی و بررسی این بازی های محبوب، انیمه، مانگا، فیلم و کمیک مشابه به این بازی‌ها را نیز معرفی کرد.

داستان‌پردازی و سرگرمی، تمرکز اصلی «یووری!!! بر رادیو»

از آنجایی‌که پادکست، بر مبنای ترویج داستان‌پردازی حرفه‌ای موجود در انیمه و مانگا، و همچنین سرگرمی مخاطبان بنا شده است، بخش‌های آموزش داستان و شخصیت‌پردازی، توصیف و آموزش‌هایی در زمینه صنعت انیمه و مانگا و ساخت این دو، معرفی مشاهیری همچنون هایائو میازاکی، صداپیشگان انیمه‌ها و همچنین سازندگان موسیقی‌های بیادماندنی در انیمه بخش‌های دیگری از پادکست هستند.

اواخر شهریورماه، گردهمایی با نام «یوراکان» (Yuri On Radio Anime Convention) با حضور و شنوندگان پادکست و جمعی از انیمه دوستان ایران در کافه هایکو تهران برگزار شد. فصل دوم «یووری!!! بر رادیو» در تابستان ۹۷ به اتمام رسید و فصل سوم به‌زودی پخش خواهد شد.

«یووری!!! بر رادیو» در فصل اول خود (۲۲ قسمت) انیمه‌های حمله به تایتان، جنگ غذا، باراکامون، گاتسو نو لاین، دفترچه مرگ، کیمیاگر تمام فلزی: برادری، انسداد خونین، پیشخدمت سیاه، دریفترز، اومارو چان، پادشاهی، فیت اپوکرایفا، اوساماتسو سان، شهری که تنها من در آن گم شدم، وان‌پیس، ناروتو، اُورلرد، سرزمین یاقوت‌ها، آخرین سفر دختران، اشتاینز گیت (استینز گیت)، آلدوناه زیرو، گاندام سید، پاندورا هارتز، موب سایکو ۱۰۰، انگل، فراتر از محدودیت، زمزمه قلب، از من به تو، خاطرات پلاستیکی، پنج سانتی‌متر بر ثانیه، ویولت اورگاردن، هفت گناه کبیره، دویل من: کرای بیبی (مرد شیطانی: بچه ننه)، تاکاگی آزار دهنده ماهر، دورارارا و گینتاما را به‌طور کامل معرفی و بررسی کرد.

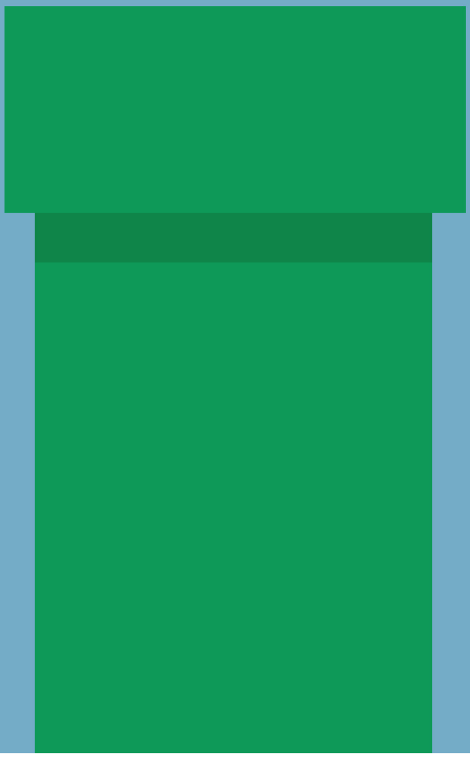
همچنین در فصل دوم (۱۲ قسمت) انیمه‌های کلاس درس آدم کشی، نوراگامی: خدای ولگرد، دارلینگ این د فرنکس، ناتسومه و کتاب دوستان، عشق برای اوتاکو ها سخته، سگ های ولگرد بونگو، دختران کمیک، ۹۱ روز، تاکا هرگز عاشق نمی‌شود، فاینال فانتزی: برادری، آکامه گا کیل (آکامه قاتل)، وقتی آن‌ها می‌گریند، پرنسس کاگویا، برسرک، گربه سیاه، آکادمی قهرمان من، توکیو غول، هایکیو(آبشار سرنوشت)، فری بسکتبال کوروکو ، و یوری بر یخ معرفی و بررسی شدند.

برنامه‌های ویژه پادکست تاکنون شامل برنامه ویژه ناروتو و وان‌پیس (قسمت ۱۰ فصل اول)، قسمت ویژه فیلم‌های نامزد اسکار ۲۰۱۸ (قسمت ۱۶ فصل اول)، ویژه برترین موسیقی‌ها و فیلم‌های ۲۰۱۷ (قسمت ۲۰ فصل اول)، انیمه‌های بهتر ۱۳۹۷ (قسمت ۲۲/آخر فصل اول)، مانگای نوراگامی: خدای ولگرد (قسمت ۲ و ۳ فصل دوم)، مجموعه بازی فاینال فانتزی (قسمت ۵ فصل دوم)، بتمن (قسمت ۶ فصل دوم)، سریال بازی تاج و تخت (قسمت ۱۰ فصل دوم)، مانگای توکیو غول (قسمت ۱۱ فصل دوم) و انیمه‌های ورزشی (قسمت ۱۲ فصل دوم) بوده است.

با دو فصل و سوم در راه، و با بیش از ۳۷ قسمت پادکست که بسیاری از آن‌ها بنا به درخواست‌های متعدد شنوندگان بیش از یک ساعت زمان دارند، «یووری!!! بر رادیو» هم‌اکنون علاوه بر اولین پادکست رسمی انیمه-مانگای کشور، به یکی از پرشنونده‌ترین پادکست‌ها تبدیل شده است. از این رو تیم پادکست قصد دارد در راستای بهبود هرچه بیشتر و گسترده‌تر کردن جمعیت شنوندگان تلاش کند.

گیم‌نیوز

اخبار دنیای سرگرمی



gamenews.ir

@GameNewsIR

gamenews_ir