۳۱

تابستان ۱۳۹۹ – شماره سی و یکم
فصل‌نامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی

پدرکشتگی

بررسی بازی The Last of Us Part II

پلی‌پاد ابری که از آن بازی می‌بارد

بدون سخت افزار بازی

بدون دانلود و نصب

بدون معطلی فقط با اینترنت

PlayPod.ir

اخبار تحلیلی

۶ – اخبار تحلیلی
ساموراییِ‌های تمام دیجیتالی!
سرویس‌های نسل نهم!
چرا بازسازی Resident Evil ۴ پر ریسک و خطرناک است؟
دهکده‌ی مه آلود یا چیزهایی که از Resident Evil Village می‌دانیم

۱۰ – یادداشت ویدئو
کلون نباش - ۴ – قسمت چهارم

۱۲ – آموزشی
۵ نکته برای افزایش بهره‌وری بازی‌سازی به‌صورت انفرادی
ذهن راحت‌طلب؛ چهارچوبی برای بهبود تجربه‌ی کاربری – قسمت دوم
داستان در بازی‌های ویدئویی
معیارهای اندازه‌گیری فضایی: طراحی مرحله‌ی تاکتیکی

۳۲ – یادداشت ویژه
جایی که خلاقیت نباشد خبری از ترس نیست
ترسیدن بدون واسطه

۴۰ – معرفی بازی
وحشت به سبک D&D – معرفی بازی World of Horror، ملقمه‌ای از چندین ژانر
بوی خون و بوی فرار – شب خوش، موفق باشی! معرفی بازی Dying Light

۴۴ – نقد و بررسی
خورشید تاریک – Close to the Sun، ایده‌ای خوب و بازی‌ای بد
یک ملودرام عاشقانه در سبک وحشت بقا –یک بازسازی که عامدانه تلاش می‌کند تجربه‌ای منحصر به فرد باشد و... موفق می‌شود
ولنتاین ترسناک من – پازل بازسازی رزیدنت اویل ۳ فقط سه قطعه کم دارد
چی شد؟! من کجام؟! – نقد بازی What Happened، بازی عجیب ایرانی در سطح بین‌المللی
پدر کشتگی – این یک نقد نیست!
فراتر از گذشته – لذتی زودگذر با یک بازی شاخص از استودیویی ایرانی

۶۸ – مصاحبه
فراتر از گذشته – مصاحبه با ابراهیم مسجدیان، مدیر استودیو گلیم گیمز
گفتگوی شینجی میکامی و برندن شفیلد درباره طراحی مکانیک‌های بازی ترسناک – ترجمه

۸۰ – گزارش
جشنواره‌ای برای بازی‌سازها – گزارش اولین دوره جشنواره ویگما، جشنواره‌ای بر دوش اهل رسانه

سرمقاله

جانِ خسته

اگر این وحشت فراگیر که امروز همچون کابوسی به حقیقت بدل شده، مردم روزگار را می‌خورَد و می‌آزارَد اتفاق نیفتاده و یا دست کم مهار شده بود، حداقل دو ماه زودتر این شماره از بازینامه را تقدیم حضورتان می‌کردیم. هر بار که پیش از این تاخیری رخ می‌داد و شرایط به گونه‌ای رقم می‌خورد که دیر و زود و بدون سوخت و سوز بازینامه را منتشر می‌کردیم حداقل اندکی از تقصیرات بر گردن ما بود. اما این بار، جان‌های خسته‌ای داریم آکنده از وحشت روزگار و اذهانی پرمخاطره که در گیر و دار کلمات و بند معانی فرسوده شده‌اند. با این همه هر چه در چنته داشتیم را با ناملایمات طبیعت و انسان علیه هم، درآمیختیم که شده است آن‌چه در این شماره‌ی دیرهنگام می‌خوانید.

تفکر آب به آسیاب شرایط اضطراری نریختن به واسطه‌ی وصل کردن مقاله به وضع موجود تا حدی مورد قبول است. تا آن‌جا که بتوانیم راه‌های دیگری برای برون رفت ذهنی و روانی از وضعیتی که پیرامون ما را فرا گرفته بیابیم. اگر امروز همه‌جا سخن از ویروس ناشناخته‌ی چینی و مرگ و میر ناشی از آن است و ما درست وسط ماجراییم، پس بهتر است جایی جز اطلاع‌رسانی‌های ضروری و پیگیری‌های خیرخواهانه به آن ورود نکنیم. به ویژه که سابق بر این، آثار تخیل بشر و حدس او درباره یک چنین فراگیری هولناکی به فیلم و سریال و بازی ویدئویی تبدیل شده باشد. حال اگر مجالی باشد که به آن‌ها رجوع کنیم و پایان‌های خوش فانتزی‌های آمیخته به ترس بشر از نابودی را به مثابه قرص آرامبخشی در این شرایط اضطراری نوش جان کنیم، هنوز هم از آن تفکر مورد قبول چندان دور نشده‌ایم.

قطعا در چنین شرایطی خلق اثر کاری دردناک و دردآور است و همه می‌توانیم به این مدعا گواه شویم که اگر خالق اثری در این اوضاع از آن‌چه در میان آن غوطه‌ور هستیم خلق کند، مستوجب نکوهش و در معرض اتهام سوء استفاده از شرایط است. شما اگر یک روز پس از مرگ گل سرخی از آن یک سوگنامه بنویسید و برای صاحبش بفرستید، اثری خلق نکرده‌اید که سزاوار قدردانی باشد، بلکه نمک روی زخمی پاشیده‌اید که به سمت التیام در حرکت بوده. اما اگر از روزنه‌ای دیگر، از آن‌چه با اتفاق حاضر مشابهت دارد و در نهایت به خیر می‌گذرد بنویسید، دقیقا برعکس.

تلاش برای زنده‌ماندن، زندگی در عصر وحشت زیستی، به پایان رسیدن دنیا به واسطه طغیان یک بیماری فراگیر، و دیگر مضامینی که بازی‌سازان در سال‌های متمادی از آن‌ها آثاری با کلیدواژه‌ی «ترس» خلق کرده‌اند موضوع اصلی این شماره از بازینامه‌اند. اگرچه به شکل خاص این موارد را می‌توانیم از حیث روان‌شناختی و فلسفی مورد بررسی قرار دهیم، چون به نظر می‌رسد برای چنین اقدامی هنوز بیش از حد وسط ماجرا ایستاده و توسط انواع این وحشت‌ها در محاصره‌ایم، این کار را به تعویق می‌اندازیم. در عوض به ریشه‌های ژانر و شاخه‌های آن می‌پردازیم و چند اثر مهم که در چند سال اخیر منتشر شده‌اند را بررسی می‌کنیم. به بازی‌های ایرانی که تلاشی در این حوزه کرده‌اند نگاهی می‌اندازیم و بعد با چند گفتگو با صاحبان سبک به سمت و سوی مطالب آموزشی خیز برمی‌داریم تا رفته رفته از فضای وحشتناک و ویروسی جدا شویم و با چند مبحث تخصصی جان خسته را اندکی بیاساییم.

سردبیر بازینامه – تابستان ۹۹

ماهنامه اینترنتی آموزشی، اطلاع‌رسانی و فرهنگی بازینامه

سال چهارم، شماره سی و یکم، تابستان ۹۹

صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی

سردبیر: سعید زعفرانی

دبیر تحریریه: فرزانه شریفی

صفحه آرا: یونس میرزایی

طراح جلد: عاطفه بهسام

تحریریه: میلاد بنکدار سخی، امیرحسین کرمی، علیرضا مرادی، محسن صفری لنگرودی، دانیال عبدالهی، عاطفه بهسام، آراد سعدآبادی، امیرحسین والی، شایان تربیت دوست، علیرضا سامانی‌پور، محمد علیزاده، آرتین پرویز، امیرپاشا سجاد، ایمان بهبانی‌نیا، پرستو منطقی، ریحانه رفیع‌زاده و مصطفی کریمی

با تشکر از محمد امینی، رضا قرالو، نوید غلامی، محسن وفانژاد، حامد افرومند، سینا فراهانی، بهرام حبیبی 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.

راهنمای سیستم امتیازدهی

اصل جنس
امتیاز ۸ تا ۱۰

میشه باهاش کنار اومد
امتیاز ۶ تا ۷

چرا بدی، چرا بدی؟!
امتیاز ۴ تا ۵

خداوکیلی سمتش نرید
امتیاز ۱ تا ۳

سامورایی‌های تمام دیجیتالی!

سینا فراهانی

شرکت سونی بالاخره سکوتش را در ۱۱ ژوئن شکست و برنامه‌ای تمام دیجیتالی برای نمایش بازی‌های نسل نهمی و البته سخت‌افزار نسل نهمی‌اش ترتیب داد. مراسمی که به هیچ عنوان هیجان کنفرانس‌هایی با حضور تماشاگران را نداشت، ولی به هر حال وظیفه‌ی خود را برای نمایش بازی‌های جدید به خوبی انجام داد.

حتماً شما هم مانند من و خیلی‌های دیگر، در همان ابتدای نمایش و با دیدن لوگوی راکستار هیجان‌زده شدید و منتظر بازی جدید این شرکت خوش‌نام و محبوب بودید، ولی خب همانطور که دیدید GTA V برای نسل نهم و سال ۲۰۲۱ تایید شد. البته سونی در ادامه نشان داد که قرار نیست رویداد را به نمایش ریمسترها اختصاص دهد و برنامه‌های زیادی برای نسل بعد دارد.

استودیو دوست‌داشتنی Insomniac دستش از همه پُرتر بود و با دو بازی جلو آمد. یکی قسمت جدید مجموعه‌ي قدیمی استودیو بود. Ratchet and Clank: Rift Apart که با نمایش گیم‌پلی حسابی خوش درخشید و نشان داد که آن حافظه‌ی SSD که سونی تا این حد روی آن مانور می‌داد به چه دردی می‌خورد. بازی بعدی هم بازی جدید مرد عنکبوتی بود. Spider-Man: Miles Morales که تا چند روز نمی‌دانستیم یک اسپین‌آف از بازی سال ۲۰۱۸ است، با محوریت شخصیت مایلز که در بازی اصلی با او ملاقات کردیم برای تعطیلات سال ۲۰۲۰ آماده می‌شود. تیم گوریالا هم دنباله‌ی هورایزون را تحت عنوان Horizon: Forbidden West به رویداد آورده بود. بازسازی Demon's Souls هم با یک تریلر CGI معرفی شد. هفتمین نسخه‌ی اصلی Gran Turismo هم با نمایشی دل عاشقان اتومبیل‌رانی را شاد کرد. خالقان Dishonored هم با بازی جدیدشان Death Loop، که در انحصار کنسولی PS5 است به نمایش آمده بودند. کپکام هم با دو عنوان در این برنامه حضور داشت. اول، هشتمین نسخه‌ی اصلی Resident Evil تحت عنوان Village و دوم، بازی مرموز Pragmata که اطلاعاتی مگر انتشارش در ۲۰۲۲ از آن منتشر نشد. بازی جدید شینجی میکامی، یعنی GhostWire: Tokyo هم بالاخره بخش‌هایی از گیم‌پلی خود را به نمایش گذاشت. معرفی یک بازی عجیب به اسم Bug snax هم توجه زیادی را به خود جلب کرد! بازی‌های دیگر مثل Godfall، Oddworld، Hitman 3، Sackboy: A Big Advanture و... هم هرکدام زمانی از نمایش را به خود اختصاص دادند.

در این نمایش موفق شدیم نگاه نزدیک‌تری به کنترلر جدید خانواده پلی‌استیشن داشته باشیم و با قابلیت‌های Dual Sense بیشتر آشنا شویم. در نهایت و در انتهای برنامه، بالاخره سونی از ظاهر کنسول نسل نهمی‌اش رونمایی کرد. کنسولی بزرگ که قرار است شش هفت سالی میزبان بازی‌های استودیوهای سونی باشد. پنجمین پلی‌استیشن در دو مدل استاندارد و دیجیتال که امکان استفاده از دیسک را ندارد عرضه می‌شود و هنوز هم نه قیمت آن را می‌دانیم و نه زمان عرضه‌ی آن را.

با توجه به انحصاری زمانی بودن بازی‌هایی مثل Death Loop و در کنار آن، بازی‌های انحصاری همیشگی سونی می‌توان آینده‌ی خوبی را برای پنجمین و بزرگ‌ترین پلی‌استیشن ساخته شده متصور شد. تنها بخشی که می‌تواند نگرانی‌هایی را (به شکل شدیدتری برای مخاطب ایرانی) به وجود بیاورد، قیمت نهایی کنسول با توجه به هزینه‌ی بالای ساخت آن است.

سرویس‌های نسل نهم!

سینا فراهانی

همان‌طور که وعده داده شده بود، مایکروسافت در ۲۳ جولای، نمایشی اینترنتی از بازی‌های انحصاری کنسول‌هایش را پخش کرد. نمایشی که پر شده بود از بازی‌های کوچک و بزرگ. از HALO infinite تا Fable، از Forza Motorsport بعدی تا نقش‌آفرینی جدید آبسیدین، یعنی Avowed. بازی جدید تیم فرانسوی Dontnod، یعنی Tell me why هم در نمایش حاضر بود. قسمت دوم بازی محبوب STALKER هم برای سری اکس تائید شد. در این نمایش از وجود سومین State of Decay هم مطمئن شدیم. بازی‌های تحسین‌شده‌ی TETRIS Effect و Outer world هم هرکدام صاحب بسته‌های الحاقی خودشان شدند. بازی مستقل Medium هم دل طرفداران بازی‌های ترسناک را با ترکیب دو جهان و دو واقعیت برد! تیم بانجی هم مجدداً با رفیق قدیمی‌اش وارد معامله شد و جدیدترین گسترش‌دهنده‌ی شوتر آنلاینش، یعنی Beyond Light را برای گیم‌پس تائید کرد. سازندگان Hellblade 2 جلوی دوربین آمدند و از روند توسعه‌ی بازی مورد انتظارشان گفتند. در این نمایش تائید شد که Phantasy Star Online 2 هم در سال بعدی میلادی مهمان کنسول نسل نهمی اکس‌باکس می‌شود تا ژاپنی‌بازها هم دلیل خوبی برای تهیه سری اکس داشته باشند و البته رمدی دوست‌داشتنی هم با نمایشی از بخش تک‌نفره‌ی Crossfire X به مراسم مایکروسافت آمده بود.

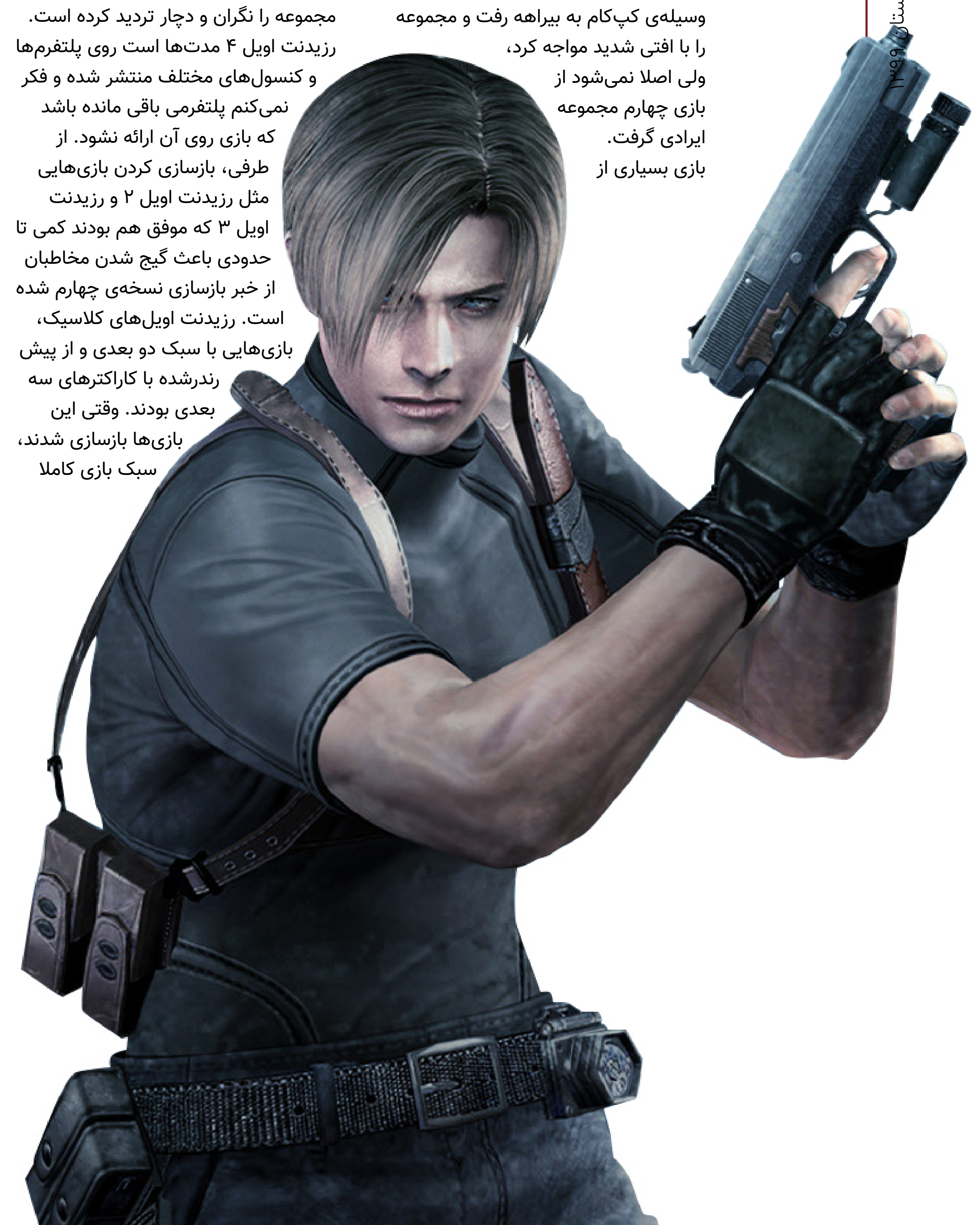
اما خب این نمایش نتوانست همه‌ی انتظاراتی که ایجاد کرده بود را برآورده کند. نمایش آخرین هیلو معرفی شده، تقریباً تنها نمایش گیم‌پلی‌ای بود که ردموندی‌ها برای شب موعود تدارک دیده بودند. به عنوان یک طرفدار هیلو از گیم‌پلی و موسیقی بازی لذت بردم و یقین پیدا کردم که قرار است همان اکشن همیشگی سری را تجربه کنم، ولی گرافیک بازی مورد بحث اصلا و ابداً در حد و اندازه‌ی پرچم‌دار سخت‌افزاری، که طبق ادعای سازندگانش، قوی‌ترین کنسول تاریخ است نبود. سایه‌زنی‌ها، بافت‌ها و... خبر از آماده نبودن بازی می‌داد که در نهایت هم بازی دچار تاخیر شد و انتشارش به زمانی نامعلوم در ۲۰۲۱ موکول شد، یعنی چند ماه پس از عرضه‌ی اکس‌باکس سری اکس.

از مستر چیف که بگذریم به تعداد زیادی بازی می‌رسیم که نمایش‌های جذابی داشتند. البته نمایش‌هایی بدون گیم‌پلی! به شخصه مبهوت Everwild، آخرین مخلوق استودیو Rare شدم، به سختی می‌توانم برای تجربه‌ی Avowed و Fable صبر کنم و شدیداً منتظر و امیدوار به تغییر استانداردهای ژانر اتوموبیل‌رانی توسط فورتزای جدید هستم؛ اما حقیقت این است که ما با این بازی‌ها فاصله‌ی زیادی داریم و قرار نیست به این زودی‌ها موفق به تجربه‌ی آن‌ها شویم. معرفی این بازی‌ها در برنامه‌ی مایکروسافت این حس را القا می‌کند که اسپنسر و استودیوهایش هنوز برای شروع نسل جدید آماده نیستند! برندی که نسل فعلی را با Ryse، Dead Rising 3 و Forza Motorsport 5 آغاز کرد، حالا برای سخت‌افزار جدید، دستش از همیشه خالی‌تر است. دلیل تاکید اسپنسر روی سرویس‌های برند اکس‌باکس هم همین آماده نبودن بازی‌های مهم برای زمان انتشار کنسول است. سرویس‌هایی شدیداً جذاب، مقرون به صرفه و وسوسه‌کننده که وجودشان برای هر گیمری لذت‌بخش است، اما گمان نمی‌کنم دلیل موجهی برای تهیه‌ی کنسول‌های جدید اکس‌باکس باشند. نمایش مایکروسافت بیشتر تبلیغی بود برای پلتفرمی که قرار است بیش از هر محصولی، XBOX Game Pass را میزبانی کند.

چرا بازسازی Resident Evil 4 پر ریسک و خطرناک است؟

رضا قرالو

هربار شینجی میکامی دست به ساختن بازی زده، چیز جدیدی برای رو کردن داشته است. چه وقتی اولین رزیدنت اویل‌ها را ساخت و چه وقتی با رزیدنت اویل ۴ با یک تغییر سبک، مجموعه را به سمت جدیدی هدایت کرد. با اینکه این تغییر سبک به وسیله‌ی کپ‌کام به بیراهه رفت و مجموعه را با افتی شدید مواجه کرد، ولی اصلا نمی‌شود از بازی چهارم مجموعه ایرادی گرفت. بازی بسیاری از المان‌ها ماجرایی را داشت در کنار اینکه تغییر ناگزیر زاویه‌ی دوربین کاربران را وارد بعد جدیدی کرده بود که لذت تجربه‌ی بازی را کم نمی‌کرد. با این حال اخباری که چند وقت پیش در مورد بازسازی کردن این نسخه به گوش رسیده، خیلی از طرفداران مجموعه را نگران و دچار تردید کرده است. رزیدنت اویل ۴ مدت‌ها است روی پلتفرم‌ها و کنسول‌های مختلف منتشر شده و فکر نمی‌کنم پلتفرمی باقی مانده باشد که بازی روی آن ارائه نشود. از طرفی، بازسازی کردن بازی‌هایی مثل رزیدنت اویل ۲ و رزیدنت اویل ۳ که موفق هم بودند کمی تا حدودی باعث گیج شدن مخاطبان از خبر بازسازی نسخه‌ی چهارم شده است. رزیدنت اویل‌های کلاسیک، بازی‌هایی با سبک دو بعدی و از پیش رندرشده با کاراکترهای سه بعدی بودند. وقتی این بازی‌ها بازسازی شدند، سبک بازی کاملا سه بعدی و سوم شخص شد. از طرفی بسیاری از سناریوهای بازی به واسطه‌ی تغییر سبک و زاویه‌ی دوربین تغییر کرد یا بسط داده شد. در واقع اگر بخواهیم معنی بازسازی را برای یک بازی تعریف بکنیم باید رزیدنت اویل ۲ و ۳ و خصوصا نسخه‌ی دوم را مثال بزنیم؛ که غایت یک بازی از نو ساخته شده بود. اما رزیدنت اویل ۴ تقریبا سبکی مثل بازسازی‌های اخیر کپ‌کام دارد. گرچه اکشن و عناصر ماجرایی در بازسازی‌ها در تعادلی شگرف با هم بودند و رزیدنت اویل ۴ بیشتر به سمت اکشن تمایل داشت. اما به نظر نمی‌رسد کپ‌کام قصد کم کردن عنصر اکشن در بازی و تبدیل آن به یک ماجرایی شبیه به بازسازی‌ها را داشته باشد. اگر هم قصد تغییر دادن سناریوها یا سبک را دارد، ریسک بزرگی را به جان خریده است. به این دلیل که اولا ترکیب برنده را دست نمی‌زنند. و اگر هم بزنند، به میزان زیادی شانس و مهارت برای ساختن چیزی بسیار بهتر از نسخه‌ی کلاسیک نیاز دارند. تنها چیزی که می‌توان خیلی راحت تصور کرد، تغییرات گسترده‌ی گرافیکی در بازی است. مگر اینکه رزیدنت اویل ۴ با سبکی کاملا متفاوت عرضه شود. یعنی مثل نسخه‌ی هفتم و هشتم با یک بازی اول‌شخص روبرو باشیم که خیلی بعید به نظر می‌رسد. حتی اول شخص کردن رزیدنت اویل ۴ هم کار پرخطری است و نیازمند ایجاد تغییراتی در مکانیک‌ها و سناریوهایی که فقط در یک بازی سوم شخص قابل ارائه کردن بودند. فعلا که کپ‌کام اطلاعات ویژه‌ای از این تغییرات و بازسازی‌ها ارائه نکرده. و همین حواشی پیرامون بازسازی شماره‌ی چهارم را پر از سوال، تردید و نگرانی کرده است.



دهکده‌ی مه آلود یا چیزهایی که از Resident Evil Village می‌دانیم

رضا قرالو

اولین چیزی که بعد از رونمایی Resident Evil Village توی چشم می‌زد، تم کلی بازی بود. ظاهرا قرار است بازی در یک روستای اروپایی جریان پیدا بکند. روستا هم ما را به یاد رزیدنت اویل ۴ می‌اندازد و دردسرهایی که در آن روستای اروپایی پر از زامبی‌های باهوش از سر گذراندیم. از سوی دیگر تجربه‌ی رزیدنت اویل ۷ که یک جورهایی اتودزنی در کنار بازسازی اول شخص بازی اول بود، سرنخ‌هایی به دست مان می‌دهد که هم هیجان‌انگیز هستند و هم نگران کننده. تجربه‌ی کپ‌کام در رزیدنت اویل ۷ که به ساخت یک بازی موفق که تلفیقی از اکشن و ماجراجویی بود و ترس و وحشت را به مجموعه بازگرداند، بیش از هر چیزی مخاطبان را یاد تجربه کردن بازی اول مجموعه انداخت؛ گویی با یک اقتباس آزاد جمع و جور طرف بودیم که هم سعی داشت یاد و خاطر شماره‌های کلاسیک را به یادمان بیاورد، هم اکشن را به عنوان یک مکانیک مهم در بازی حفظ بکند و هم با تغییر زاویه‌ی دوربین حال و هوایی تازه به بازی بدهد. به همین خاطر بسیاری به این نتیجه رسیدند که این بازی یک اتودزنی برای بازی بعدی مجموعه است که قطعا بزرگ‌تر و مفصل‌تر از بازی هفتم خواهد بود. حالا با اطلاعات اندکی که با کمک تریلر بازی به آن دست یافته‌ایم، می‌دانیم که بازی ادامه‌ی داستان ایتن، شخصیت اصلی بازی قبل است، کریس ردفیلد در بازی حضور دارد، دشمن‌های بازی فقط زامبی‌ها نیستند و گرگینه‌ها، دشمن‌های انسانی و چیزهایی که شکل و شمایل افسانه‌های جادوگران قرن ۱۶ سِیلم را به یاد می‌آورند اکشن و ترس را برای‌مان به ارمغان خواهند آورد. در کنار اینکه بازی عمارتی پیچ در پیچ و گشت و گذار در روستا و همچنین اکشن بیشتری خواهد داشت. معما و پازل هم در بازی هست و این نشان می‌دهد کپ‌کام دست روی پروژه‌ی بزرگ و بسیار سختی گذاشته است. گذشته از داستان که قطعا به آمبرلا و ویروس مشهورش مربوط است، هنوز نمی‌دانیم که عناصر ماوراء الطبیعه و افسانه‌های گاتیک چطور با منطق این سری چفت و بسط داده شده‌اند. اگر بازی بخواهد مثل شماره‌ی هفتم باشد ولی بزرگ‌تر و جاه‌طلبانه‌تر، کپ‌کام ریسک بزرگی کرده است. تجمیع آن همه عنصر آشنا و جدید و مکانیک‌های تازه در کنار داستانی که ظاهرا به فانتزی وحشت آفرین نزدیک است کار بسیار سختی است. اینکه بازی یک نیمه جهان باز است یا نه را هنوز نمی‌دانیم. اینکه با یک بازی خطی طرف هستیم را هم همین‌طور؛ ولی احتمال اینکه کپ‌کام برای ما یک بازی مفصل با مدت زمان گیم‌پلی خیلی بیشتر از شماره‌ی هفتم را تدارک دیده باشد بیشتر است. بسط دادن همه‌ی این ایده‌ها برای ساختن یک بازی کامل آنقدر ریسک به همراه دارد که از همین حالا با بیم و امید به شماره‌ی هشتم یا آن‌طور که سازنده‌ها اصرار دارند Village نگاه می‌کنیم. شاید بشود گفت این بازی در تاریخ فرنچایز رزیدنت اویل آنقدر مهم است که موفقیت یا عدم موفقیت آن ادامه‌ی مجموعه را تا مدت‌ها تحت تاثیر قرار خواهد داد.

کلون نباش - ۴

یادداشت ویدئو — قسمت چهارم

تا کنون چهار قسمت از برنامه کلون نباش پخش شده که البته ما امیدوار بودیم که در این زمان قسمت‌های بیشتری از این مجموعه را به انتشار برسانیم. اما مشکلاتی که از اسفند ماه سال ۹۸ به خاطر شیوع ویروس کرونا در کشور به وجود آمدند، مانع از پیش رفتن روند ساخت و انتشار ویدئوهای بعدی در زمان مقرر شدند. با این‌که نمی‌خواستیم در این احوالات روند ساخت کلون نباش قطع شود، امیدوار بودیم با اندکی تاخیر بتوانیم قسمت‌های دیگر را نیز به همان سبک قبلی ضبط کنیم.

اما با ادامه‌دار شدن شیوع بیماری و پیچیده‌تر شدن اوضاع، متوجه شدیم که فعلا ضبط برنامه به صورت قبلی در یک استودیوی واحد برای ما مقدور نیست، چرا که برای ساخت هر قسمت مجبور بودیم به شهرهای دیگری سفر کنیم. به همین خاطر، تصمیم گرفتیم ویدئو را به صورت ریموت ساخته و به بهترین شکل تدوین کنیم تا نه حس و حال ویدئوهای قبلی و فضای مشترکی که بین مجریان برنامه وجود داشت تا جای ممکن خدشه‌دار شود، و نه از برنامه بیش از این عقب بمانیم و تداوم انتشار را از دست بدهیم.

همین شد که علاوه بر تاخیر پیش آمده که به واقع در حالی به وجود آمده که تقریبا کنترل اوضاع از دست ما خارج شده بود و به شرایط کشور و سلامت جامعه بستگی داشت، حالا حداقل برای چند قسمت بعدی هم شاهد کلون نباش با شمایل و سبک تازه‌ای هستیم.

همان‌طور که در ویدئو خواهید دید، ما هم از این فرمت جدید چندان راضی نیستیم، اما باید توجه داشت که مهم حرف‌هایی است که می‌خواهیم شما بشنوید و لازم نیست حتما آن را در قالب بی‌نقصی که پیش از این به آن رسیده‌ایم منتقل کنیم. حداقل برای این چند قسمت که در شرایط دورکاری و قرنطینه ساخته شده‌اند این اوضاع را تحمل کنید و به اصل ماجرا بپردازید که مهم‌تر از چیزهای دیگر است.

در کلون نباش ٤ به سراغ یک بازی خوب رفته‌ایم تا بگوییم که بازی‌های خوب هم می‌توانند کلون باشند و موفقیت به دست آورند، اما کلون بودن آن‌ها چیزهایی را از ارزش‌هایشان کم می‌کند! اگرچه این بازی خوب حتی می‌تواند جایگزین بازی اصلی هم بشود، اما در هر حال کلون است و ما از سازنده‌اش هم انتظار خلاقیت و ساخت بازی اصیل و بهتری را داریم.

این قسمت از برنامه کلون نباش را می‌توانید در سایت بازینامه و همچنین کانال آپارات مجله بازینامه تماشا کنید و نظرات خود درباره آن را با ما در میان بگذارید.

ALTITUDE 0.0 M X ZOOM 20.0x PITCH 5.8 ° YAW 305.3 ° ROLL 0.0 °

۵ نکته برای افزایش بهره‌وری بازی‌سازی به‌صورت انفرادی

محمد علیزاده

ساخت بازی به‌صورت مستقل کار بسیار دشواری است. در این مسیر رئیسی نخواهید داشت که به شما بگوید چه کاری باید انجام شود و سعی کند شما را در مسیر درستی هدایت کند. یا اکثر روزها همکاری در اطرافتان نخواهید دید تا برای عصر با هم قرار دیدن فیلم یا فوتبال بگذارید.

به عبارت دیگر در اکثر روزها تنها همدمی که دارید کامپیوترتان خواهد بود که به وسیله آن می خواهید محصولی تولید کنید که شاید ماه‌ها یا سال ها به طول بیانجامد. در طول این مدت باید سعی کنید در مسیر درست باقی بمانید و هر روز به بهترین شکل کارهایتان را به اتمام برسانید. همواره این احتمال می‌رود که در این مسیر تمرکزتان را از دست دهید و روزهای متعددی را بدون بهره‌وری به پایان برسانید یا حتی به‌طور کامل، پروژه را رها کنید.

حدود ۸ سال است که به تنهایی مشغول بازی‌سازی هستم. هرچند در واقع به‌طور کامل تنها نبوده‌ام (همیشه با طراحان صدا و موسیقی همکاری کرده‌ام) اما اکثر دوران بازی سازی مستقلم را در خانه و به تنهایی به برنامه‌نویسی، طراحی بازی و پیاده‌سازی بخش هنری پرداخته‌ام.

و در این مسیر متوجه شدم که کار کردن به تنهایی چالش‌های فراوانی دارد.

چگونه در این مسیر متمرکز باقی بمانم؟ چگونه انگیزه کافی برای ادامه کار را کسب کنم؟ چگونه در حین ساخت این بازی که حداقل دو سال زمان لازم دارد، از مسیر اصلی خارج نشوم؟ چرا باید به خودم زحمت پوشیدن لباس رسمی یا حتی شلوار دهم؟ آیا می توانم تمام روز را در رختخواب بمانم؟

البته باید موضوعی را اقرار کنم: قبل از اینکه به‌صورت مستقل کار کنم، بیش از ده سال به عنوان تهیه کننده (Producer) در صنعت AAA بازی‌سازی مشغول به کار بوده‌ام. همیشه علاقه شدیدی به مدیریت پروژه و بهره‌وری داشتم. من از آن دسته افراد هستم که کتاب‌های مدیریت پروژه را به عنوان سرگرمی مطالعه می‌کند. همچنین به‌صورت فریلنس، مشاوره و آموزش مدیریت پروژه انجام می‌دهم. من در زمینه بهره‌وری یک خوره‌ی به تمام عیار هستم!

این علاقه‌ی من به بهره‌وری در دوران بازی‌سازی مستقل نیز از بین نرفت. من همواره از سایر بازی‌سازان می‌پرسم که چگونه کار می‌کنند و فرآیند کاری خودم را مورد ارزیابی قرار می‌دهم تا بتوانم هر چه بیشتر در این زمینه پیشرفت کنم. این ۵ نکته‌ای که در ادامه مطرح می‌کنم، نتیجه‌ی هشت سال کار، تحقیق و تجربه است:

۱- همواره یک لاگ (Backlog) داشته باشید

به‌طور خلاصه یک لاگ همان لیست کارهایی است که باید انجام دهید. مهم‌ترین کار در بالای این لیست و کم اهمیت‌ترین در پایین لیست قرار می‌گیرد و بسیار محتمل است که ترتیب لیست تغییر کند یا آیتمی حذف یا اضافه شود. بک لاگ در واقع نسخه‌ی بهتری از to-do list است.

می‌توانید بک لاگ‌تان را با جدول‌های اکسل طراحی کنید یا از نرم‌افزارهای مخصوص این زمینه استفاده کنید (من از Pivotal Tracker استفاده می‌کنم که برای یک فرد یا تیم‌های کوچک رایگان است)، خیلی فرقی نمی‌کند از چه تکنولوژی و ابزاری استفاده کنید، تنها موضوعی که اهمیت دارد این است که بتوانید کارهایتان را به لیست اضافه کنید و این امکان فراهم باشد که دائما آن را آپدیت کنید.

موضوع مهم دیگر این است که بتوانید تعداد آیتم‌های بک لاگ‌تان را درست تخمین بزنید و محاسبه کنید. من ترجیح می‌دهم که کارها را تا حد ممکن کوچک در نظر بگیرم. وقتی در طول روز چندین کار را تکمیل می‌کنم و تیک آن‌ها را به عنوان انجام شده می‌زنم، احساس خیلی خوبی دارم. اگر قرار باشد بخش بزرگی را انجام دهم، حتما آن را به بخش‌های کوچکتری که به تنهایی قابل پیاده‌سازی هستند، تقسیم می‌کنم.

اگر در حال پیاده‌سازی قسمتی هستید و ناگهان ایده‌ی جدیدی در مورد بازی به ذهنتان رسید، کاری که در حال انجام آن هستید را متوقف نکنید، بلکه آن ایده را به بک لاگ اضافه کنید. کاربران در توییتر درخواست بخش جدیدی کرده‌اند؟ آن را هم به بک لاگ اضافه کنید. باگ جدیدی پیدا کردید؟ آن را هم به بک لاگ اضافه کنید. اگر اولویت انجام کارها تغییر کرد، فقط کافی است که ترتیب آیتم‌ها را در لیست جا به جا کنید. بک لاگ باید مانند یک موجود زنده، دائم در حال آپدیت و تغییر باشد.

اگر با چک کردن روزانه بک لاگ در صبح‌ها مشکل دارید، پیشنهاد من این است که در آخر هر روز این لیست را چک کنید، کارهای روز بعد را بررسی کنید و بگذارید وقتی به خواب می‌روید ناخودآگاه‌تان آن‌ها را مرور و بررسی کند. به این ترتیب وقتی از خواب بیدار می‌شوید، آماده‌ی شروع آن کارها خواهید بود.

بک لاگ نقشه‌ی راهتان خواهد بود. به شما می‌گوید که کجا هستید، پیش از این کجا بوده‌اید و به کدام سمت می‌خواهید حرکت کنید. اگر همواره از آن استفاده کنید،گم نخواهید شد.

۲- ساعات بهره‌وری را بشناسید

آیا شب زنده دارید یا سحر خیز؟ آیا بعد از پایان کار روزانه که به خانه برمیگردید کاملا خسته اید و نمی توانید کار دیگری انجام دهید؟ آیا وقتی هم اتاقی یا خانواده تان اطرافتان هستند نمی توانید بر روی کار تمرکز کنید؟ آیا بعد از خوردن ناهار به حالتِ کما می روید ؟!

اینکه چه ساعتی بهترین زمان کار کردن تان است بسیار مهم و کلیدی است. پیدا کردن بهترین زمانِ کاری تان نیازمند آزمون و خطا و خود آگاهی بسیار زیاد است. اما هنگامی که از آن مطلع شدید، از آن مراقبت کنید و سعی کنید همواره در آن ساعات مشغول به کار شوید.

به شخصه بهترین زمان کاری من، صبح‌ها است و معمولا ساعت دو تمرکزم را از دست می‌دهم. اما بعد از ظهرها اگر بلافاصله بعد از خوردن نهار به کار برگردم هم می‌توانم مفید باشم و ادامه کارم را پیش ببرم. اما عصر یا غروب دیگر کارایی ندارم! به راحتی تمرکزم را از دست می‌دهم و نمی‌توانم مسائل پیچیده را حل کنم. به همین دلیل همیشه سعی می‌کنم از صبح‌ها نهایت استفاده را ببرم.

پیش از اینکه به‌صورت مستقل کار کنم، صبح‌ها ساعت ۵ بیدار می‌شدم و روی پروژه‌های خودم کار می‌کردم. به این شکل قبل از شروع کار روزانه‌ام، حدود دو یا سه ساعت زمان داشتم تا پروژه‌هایم را پیش ببرم. البته چندین بار سعی کردم که عصرها نیز روی بازی کار کنم که همواره با شکست مواجه شد. ولی از زمانی که برنامه کار در صبح‌ها را انجام می‌دهم تا حالا یک روز هم برنامه‌ام را نشکستم.

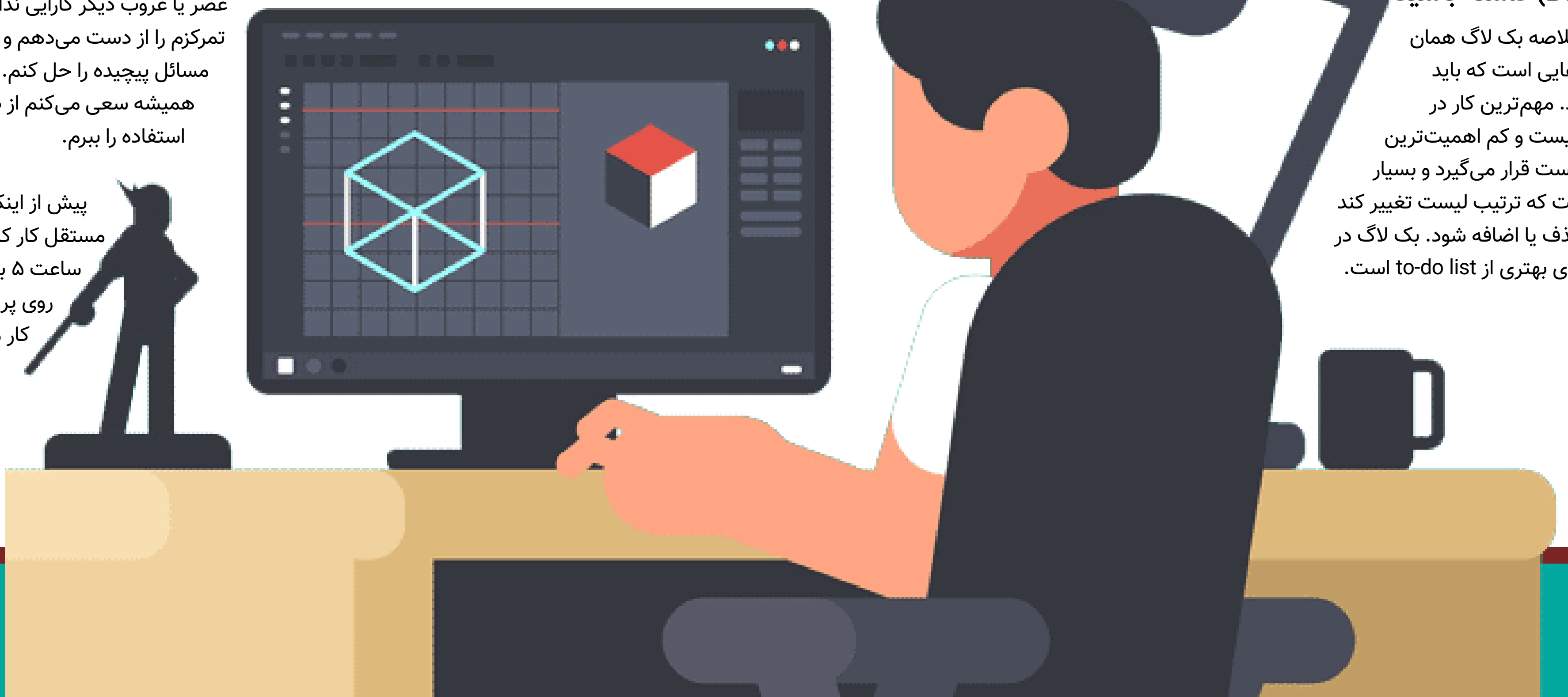
در گذشته که هنوز خانه مستقل ونکوور (Vancouver Indie House) تعطیل نشده بود، اگر به آنجا سری می‌زدید متوجه می‌شدید که هر شخص ساعت و روش کاری مخصوص به خود دارد. بعضی‌ها دور میز صبحانه جمع می‌شدند و به‌صورت جمعی کار می‌کردند، در حالی که بعضی‌ها دیرتر از خواب بیدار می‌شدند و تا نیمه‌های شب در اتاقشان به تنهایی مشغول به کار بودند. در هر ساعتی از شبانه روز که به آنجا می‌رفتید، افرادی را مشغول به کار می‌دیدید.

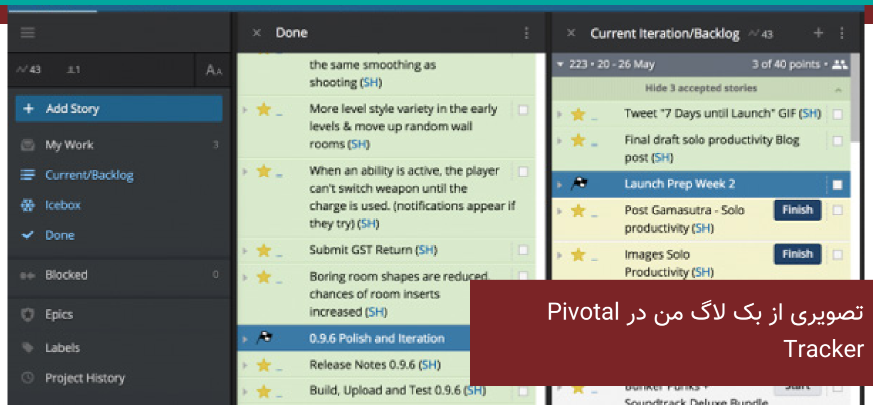
نکته‌ی خوب این موضوع این است که وقتی در بهترین ساعات کاری‌تان مشغول به کار هستید می‌توانید با خیال راحت بقیه روز را استراحت کنید و مطمئن باشید که در آن روز به بهترین و موثرترین شکل روی بازی‌تان کار کرده‌اید.

۳- یک هدف شفاف داشته باشید

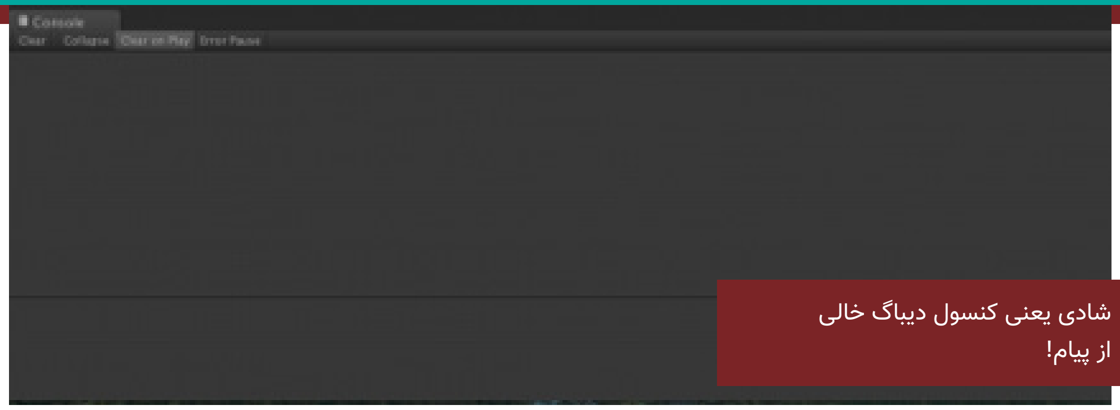
یکی از بهترین شیوه‌ها برای متمرکز ماندن این است که هر روز تنها یک هدف داشته باشید.

انتخاب یک هدف شفاف در روز، تفاوتی چشمگیر در بهره‌وری کارم ایجاد کرده است و به نظرم بزرگترین پیشرفتی بوده که طی این چند سال در روش کار کردنم انتخاب کرده‌ام.





تصویری از بک لاگ من در Pivotal Tracker



شادی یعنی کنسول دیباگ خالی از پیام!

تمایل اجسام به حفظ حالت قبلی را اینرسی گویند.

داشتن یک هدف، کمک کرده که از به تعویق انداختن کارها جلوگیری کنم، کارها را به شکل صحیح به پایان برسانم و روی تنها هدفی که تعیین کرده‌ام متمرکز بمانم. اما بارها پیش می‌آید که وسوسه شوید چندین هدف انتخاب کنید، اما اصلا این کار را نکنید. نباید دو یا چند هدف برای آن روز در نظر بگیرید. تنها یک هدف داشته باشید و وقتی به اتمام رسید، آن‌گاه می‌توانید روی بخش دیگری کار کنید.

هدف باید منطقی و شدنی باشد و معمولا مهم‌ترین آیتم یا گروه آیتم‌های بک لاگ خواهد بود. هدف می‌تواند راه رفتن کاراکتر در پروتوتایپ بازی جدیدتان، اضافه کردن تایل ست محیط بازی پیکسل آرت‌تان یا ضبط کردن ویدیو از گیم‌پلی برای ساخت تریلر باشد. مهم‌ترین نکته این است که شفاف و قابل انجام باشد.

۴- اینرسی خلاقیت

اینرسی خلاقیت (Creative Inertia) حقیقت دارد و مفهوم آن نیز بسیار ساده است:

اگر هر روز کار می‌کنید، این احتمال بسیار وجود دارد که در آینده نیز به کار کردن ادامه دهید. اگر وقفه‌ای در کار روی آن پروژه ایجاد کردید، برگشتن و ادامه دادن آن پروژه بسیار سخت خواهد بود.

من شاهد این موضوع بوده‌ام که اینرسی خلاقیت بیش از هر عامل دیگری باعث مرگ پروژه‌های انفرادی شده است.

در تمام رسانه‌های خلاق رویدادهایی برای بهره بردن از اینرسی خلاقیت وجود دارد که عبارتند از؛ هر روز ترسیم کن (DrawEveryDay)، من می‌نویسیم (AmWriting)، نقاشی روزانه (DailyPainting). همه‌ی این‌ها می‌خواهند به یک موضوع اشاره کنند: کار کردن روزانه روی مهارت‌تان، کلید بهره‌وری و پیشرفت در کار است.

اگر شغل تمام وقت دارید، درگیر خانواده هستید، شرایط پزشکی خاصی دارید یا به هر شکلی سرتان شلوغ است و به سختی می‌توانید وقت‌تان را خالی کنید حتما در نظر داشته باشید که یک ساعت کار کردن روی بازی‌تان در طول پنج روز بسیار بهتر از پنج ساعت کار کردن در یک روز است. زیرا شما همواره در حال حرکت خواهید بود و پروژه‌تان در نهایت تکمیل خواهد شد.

به خاطر داشته باشید که اینرسی خلاقیت بسیار قدرتمند است. به آن احترام بگذارید، خودتان را برای آن آماده کنید و هنگامی که پس از هفته‌ها تعویق می‌خواهید دوباره سراغ پروژه‌تان برگردید ولی می‌ترسید که آن را باز کنید، بدانید این اینرسی خلاقیت است که دارد شما را اذیت می‌کند، سپس پروژه‌تان را باز کنید تا نشان دهید رئیس کیست!

۵- باگ زدایی کنید!

هیچ چیز سریعتر از باگ نمی‌تواند سرعت پیشرفت پروژه‌تان را بگیرد و مشکلات فراوانی برایتان ایجاد کند. مشکلاتی مانند اینکه: مانع پیاده‌سازی فیچرهای جدید شوند، با از بین بردن باگ‌های قبلی، باگ‌های جدیدی بوجود آیند و نهایتا لطمه وارد کردن به تجربه‌ی کاربری. پس تعلل نکنید و هر چه زودتر

اسکرین شات از بازی Bunker Punks: بخاطر داشته باشید که تنها روی یک هدف تمرکز کنید

منبع
• https://www.gamasutra.com/blogs/ShaneNeville/20180522/318486/Five_Productivity_Tips_for_Solo_Devs.php

آن‌ها را از بین ببرید. حتی دشوارترین آن‌ها و به‌خصوص آن‌هایی که هیچ‌کس غیر از شما متوجه آن نشده است.

اگر در حال پیاده‌سازی قسمت پیچیده‌ای از بازی هستید و باگی پیدا می‌کنید، آن را به بک لاگ اضافه کنید و بعد سراغ آن بروند.

تلاش کنید که ساخت بازی بدون باگ، به عنوان یک نوع نگرش در ذهنتان شکل بگیرد و همواره سعی در پیاده‌سازی آن داشته باشید. این موضوع به شما این امکان را می‌دهد که بدون ترس از وجود باگ و با تمرکز بیشتری کارتان را پیش ببرید زیرا به زیرساخت و کد بیسی که روی آن کار می‌کنید مطمئن هستید. علاوه بر این هر زمانی که خواستید، می‌توانید یک دموی قابل بازی را ارائه دهید. در ضمن همواره سعی کنید که پیام‌های کنسول را جدی بگیرید و آن‌ها را برطرف کنید.

این پنج نکته‌ای بود که به نظرم می‌تواند به بالا بردن راندمان اشخاص کمک کند. این نکات کاملا مستقل از همدیگر هستند و پیشنهاد می‌کنم که آن‌ها را با هم انجام ندهید. اول با یکی از این‌ها شروع کنید و هر وقت وارد روتین کاری‌تان شد آن‌گاه سراغ بعدی بروید. اگر بخواهید تغییرات زیادی را یکباره انجام دهید، به احتمال زیاد نمی‌توانید هیچ تغییری ایجاد کنید.

ذهن راحت‌طلب؛ چهارچوبی برای بهبود تجربه‌ی کاربری

قسمت دوم — محمد امینی

در بخش قبلی این مقاله، به اصول اولیه و ویژگی‌های یک تجربه‌ی کاربری خوب پرداختیم و دیدیم چگونه طراحان تجربه‌ی کاربری تلاش می‌کنند با محوریت قرار دادن مخاطب و در نظر گرفتن محدودیت‌هایی که ذهن انسان با آن‌ها مواجه است، بار ذهنی غیر ضروری را تا حد امکان کاهش داده و از بروز خطاها و بدفهمی‌ها جلوگیری کنند. در بخش دوم این مطلب، به روش‌های کیفیت‌سنجی و تست تجربه‌ی کاربری در یک محصول پرداخته و می‌بینیم تیم‌های مختلف چطور بر اساس ابعاد محصول، ویژگی‌های مخاطبین و ساختار تولید تیم، راهکارهای متفاوتی در این زمینه اتخاذ می‌کنند.

۱-۱- کیفیت‌سنجی و اندازه‌گیری المان‌های مرتبط با تجربه‌ی کاربری

سنجش و اندازه‌گیری کیفیت عملکرد المان‌های مرتبط با تجربه‌ی کاربری برخلاف المان‌های فنی و هنری و مانند بسیاری از المان‌های طراحی بازی می‌بایست با تست گرفتن از کاربران واقعی صورت پذیرد. البته قطعا در بسیاری مواردی افراد متخصص این حوزه می‌توانند پیش از تست توسط کاربران، آن‌ها را بررسی کنند. هم‌چنین طراحی فرآیندهای مختلف تست نیز فعالیتی تخصصی است که می‌بایست با دقت و در نظر داشتن ویژگی‌های محصول و مخاطبین صورت پذیرد. در این بخش به انواع روش‌ها و فرآیندهای رایج در مقوله کیفیت‌سنجی تجربه‌ی کاربری می‌پردازیم.

۱-۱-۱- چک‌لیست کیفیت اولیه

اولین گام در دستیابی به یک تجربه‌ی کاربری با کیفیت، مشخص کردن اولویت‌ها، ارزش‌ها و بایدها و نبایدهای تجربه‌ی کاربری است. برای مشخص کردن این موارد، لازم است فرد یا تیمی که روی این مقوله کار می‌کند اطلاعات دقیقی نسبت به هسته و ستون‌های اصلی طراحی و احساسات و تجربه‌هایی که قرار است در بازی به بازیکن منتقل شود داشته باشد. برای مثال در صورتی که حس ترس و تعلیق در هسته‌ی اصلی گیم‌پلی باشد و واقع‌گرایی، عدم نمایش خشونت و بیشینه‌کردن حس باورپذیری جزو ستون‌های اصلی طراحی در نظر گرفته شود، طراح تجربه‌ی کاربری با آگاهی از این معیارها می‌تواند نسبت به طراحی بخش‌های مختلف تجربه‌ی کاربری، از طراحی و چیدمان رابط کاربری گرفته تا المان‌های گرافیکی مربوط به فیدبک‌ها و حتی فیدبک‌های حسی دسته تصمیم‌گیری کند. به‌جز این مورد، شناخت دقیق مخاطبان هدف بازی پیش‌نیاز دیگر شروع کار طراحی تجربه‌ی کاربری و کیفیت‌سنجی آن است. در صورتی که همین بازی ترسناک برای مخاطبین باتجربه‌ی کنسول‌ها خانگی طراحی شود، معیارهای متفاوتی نسبت به یک بازی برای کاربران کژوال‌تر موبایل خواهد داشت. پس از آن‌که طراح تجربه‌ی کاربری از این موارد آگاه شد، می‌تواند دستورالعمل یا نقشه‌ی راهی تبیین کند که در فرآیندهای بعدی طراحی بخش‌های مختلف، از سیستم‌ها گرفته تا مراحل، به عنوان راهنمای مرجع عمل کند.

به جز این سند که نقش مرجعی دارد، طراح تجربه‌ی کاربری اقدام به تعریف لیستی از کیفیت‌های مطلوب مورد نیاز در بازی می‌کند تا تیم تولید در فرآیند توسعه اطیمنان یابد تمام اصول و قواعد مورد نظر تجربه‌ی کاربری رعایت شده‌است. در ادامه به بررسی اصلی‌ترین مواردی که در این چک‌لیست به آن‌ها پرداخته خواهد شد می‌پردازیم.

۱-۱-۱-۱- وجود نشانه برای تمام عناصر تعامل‌پذیر

باید لیستی از تمام موجودات و اشیاء داخل بازی که دارای معنی هستند، یعنی بازیکن می‌تواند با آن‌ها تعامل کند و یا اطلاعات و مفهومی از آن‌ها دریافت کند تهیه شود و اطمینان حاصل شود که در طراحی آن نشانه‌هایی که به بازیکن منتقل شود در نظر گرفته شده است. برای مثال لیستی از تعامل پذیر در مرحله تهیه شود و اطمینان حاصل شود که برای انتقال امکان تعامل با آن‌ها، چاره‌ای اندیشیده شده است. مثلا حجم‌دار بودن دکمه‌ها، کنتراست رنگی اجزای قابل تعامل با محیط، استفاده از برچسب‌های متنی، پخش انیمیشن هنگام بیکار بودن بازیکن و مواردی از این دست.

۱-۱-۱-۲- وجود بازخورد برای تمام تعاملات بازیکن

برای این مورد نیز مانند نشانه‌ها لازم است لیستی از اجزای قابل تعامل تهیه شود و اطمینان حاصل شود که برای تعامل با آن‌ها به بازیکن بازخورد قابل فهم داده می‌شود. مثلا بزرگ‌شدن و پخش صدا هنگام زدن روی دکمه‌ها، واکنش نشان دادن آواتار بازیکن هنگام فشردن دکمه‌های حرکت، بروزرسانی اطلاعات موجود در HUD بر اساس فعالیت‌های متناسب و مواردی این چنین. هم‌چنین توجه شود در صورتی که اجزایی در بازی وجود دارند که قابل تعامل نیستند، بهتر است هم‌چنان بازخوردی خنثی به بازیکن داده شود. برای مثال در صورت تپ کردن روی یک قسمت غیرقابل تعامل در یک بازی موبایل، می‌توان با یک افکت ساده به بازیکن فهماند که تپ کردن وی دریافت شده اما معنی ندارد.

۱-۱-۱-۳- دیدن فرآیند معرفی برای تمام ویژگی‌های بازی

ویژگی‌های اصلی بازی باید در یک ساختار فکرشده به بازیکن معرفی شوند. مکانیک‌ها، قوانین، عناصر تعامل پذیر، دشمنان و هر چیزی که تعامل با آن قسمتی از گیم‌پلی به‌شمار می‌رود باید به شکلی معرفی شوند. این معرفی گاهی می‌تواند به صورت نمایش یک ویدیو یا مشاهده‌ی انجام آن توسط یک شخصیت دیگر، معرفی در قسمت آموزشی، معرفی در پاپ‌آپ و یا بهتر از همه‌ی این حالات، طی یک سناریوی معرفی از پیش در جریان گیم‌پلی اتفاق بیافتد. برای مثال تصور کنید بازیکن با یک اسلحه و یک در قفل در یک اتاق گیر بیافتد و یک قفل بزرگ روی در نصب باشد. در این حالت بسیاری از بازیکنان که قبلا شلیک را یاد گرفته‌اند، بالاخره به قفل شلیک خواهند کرد و مکانیک شکستن قفل با استفاده از تفنگ به آن‌ها معرفی خواهد شد. بسیاری از بازی‌هایی که امروزه به عنوان مثال‌های عالی مطالعه می‌شوند، از این روش‌ها استفاده کرده اند. طراح تجربه‌ی کاربری باید توجه داشته باشد هیچ عنصری در بازی بدون معرفی و به‌یکباره به عنوان چالش جدی به بازیکن داده نشود.

۱-۱-۱-۴- پیش‌بینی خطاهای احتمالی و تعریف مکانیزم‌های پیشگیری

فرآیندهای غیرقابل بازگشت که ممکن است به نوعی بر ضد اراده و منفعت بازیکن باشد باید توسط طراح تجربه‌ی کاربری شناسایی شده و اطمینان حاصل شود تا حد امکان بازیکنان نسبت به انجام اشتباه آنان مصون هستند. یک مثال ساده از این مورد پیغام ذخیره کردن بازی هنگام خروج است که به بازیکنان تذکر داده می‌شود که ممکن است بخشی از پیشرفت‌شان در بازی از بین برود. در موارد مهم‌تر و غیرقابل جبران‌تر، ممکن است دو یا حتی ۳ بار تایید گرفته شده و یا از یک فرآیند پیچیده‌تر برای تایید استفاده شود. مثلا از بازیکن خواسته شود یک متن را تایپ کرده و یا چندین دکمه را فشار دهد تا بتواند فایل ذخیره‌ی بازی را حذف کند. در شکل پایین مشخص است که با شلیک به سر حریف، یک بازخورد بصری به بازیکن داده می‌شود.

۱-۱-۱-۵- پیش‌بینی تفاوت‌های ممکن روی سخت‌افزارهای مختلف

یکی دیگر از مواردی که طراح تجربه‌ی کاربری باید به آن توجه کند، تفاوت در سخت‌افزارهایی است که کاربران مختلف ممکن است استفاده کنند. برای مثال یک بازی ممکن است روی یک رایانه با قدرت پردازش مطابق انتظار و بسیار عالی اجرا شود اما روی یک رایانه‌ی ضعیف‌تر، بخاطر کند شدن بازی تجربه‌ی درستی به بازیکن منتقل نشود. این مورد زمانی حساس است که برای مثال در یک بازی رقابتی، افرادی که از سخت‌افزارهای خیلی قوی استفاده می‌کنند برتری قابل توجهی نسبت به افراد با رایانه‌های معمولی‌تر پیدا کنند. به همین دلیل است که بسیاری از بازی‌های رقابتی روی یک فریم ریت ثابت اجرا شده و از لحاظ فنی نیز بسیار بسیار بهینه و با گرافیک بعضا ساده‌تر عرضه می‌شوند. این مورد راجع به موبایل‌ها نیز صادق است. بسیاری از افراد با صدای بسته روی موبایل بازی می‌کنند و در صورتی که در یک بازی برای مثال یک نشانه‌ی صوتی برای حل یک معما به بازیکن داده شود، اگر صدای گوشی بسته باشد بازیکن هرگز نشانه را دریافت نکرده و قادر به ادامه‌ی بازی نخواهد بود. طراح تجربه‌ی کاربری باید برای تمام این موارد برنامه‌ریزی و چاره‌اندیشی کرده باشد. در شکل زیر مشاهده می‌شود که ویژگی ناچ گوشی مانع دسترسی کاربر به چند دکمه شده است.

شکل ۱- استفاده از المان انگشت دارای انیمیشن در بازی دیو و دیوار

شکل ۲- معرفی مکانیک زنده‌شدن پس از مرگ در بازی Sekiro

۱-۱-۲- جلسات تست درون تیمی بازی

در طول فرآیند توسعه، تیم‌های بازی‌سازی عموما به‌صورت ماهانه جلسات تست بازی تیمی خواهند داشت. حضور آماده‌ی کارشناس تجربه‌ی کاربری در این جلسات و مشاهده‌ی دقیق رفتار بازیکنان در بازی یکی از اولین مراحل در بهبود و اصلاح تجربه‌ی کاربری بازی است. طراح رابط کاربری باید با مشاهده‌ی دقیق نحوه‌ی بازی‌کردن، نوع تعامل، خطاها یا بدفهمی‌های مختلف، سوالات مطرح شده برای بازیکنان و هر موردی که مانع تجربه‌ی کاربری مطلوب می‌شود، در مرحله‌ی اول علت آن‌ها را شناسایی و سپس در راستای بهبود آن‌ها با تیم‌های طراحی بازی و هنری و فنی تعامل نزدیک داشته باشد. البته همواره باید توجه داشت که رفتار توسعه‌دهندگان بازی در این جلسات به‌هیچ عنوان معیار خوبی نسبت به کاربران واقعی بازی نیست چرا که این افراد نسبت به قسمت‌های مختلف بازی آگاهی به‌مراتب بیشتری داشته و بسیاری از سوالات و ابهاماتی که ممکن است برای کاربران واقعی پیش بیاید برای این افراد بروز نخواهد داشت. هم‌چنین در موارد دیگر ممکن است این افراد به‌خاطر آشنایی با لایه‌های رویی، به ایرادات یا ابهاماتی در لایه‌های پایین‌تر حساس شوند که در عمل اولویت بالایی نداشته و ممکن است وسواس اضافی در فرآیند به‌وجود بیاورد. از این رو بسیار مهم است که طراح تجربه‌ی کاربری در این جلسات مشاهده‌کننده و شنونده‌ی خوبی نسبت به مشکلات باشد نه راه حل‌ها.

۱-۱-۳- جلسات تست بازی با کاربران

اصلی‌ترین فرآیند در بررسی کیفیت یک محصول خصوصا در بازی‌های GaaP جلسات تست بازی با کاربران واقعی است. منظور از کاربران واقعی افرادی است که به عنوان مخاطبین بالقوه‌ی بازی شناخته می‌شوند، در فرآیند ساخت بازی دخیل نبوده‌اند و برای بسیاری از تست‌ها برای اولین بار است که با بازی در حال ساخت مواجه می‌شوند. حتی در بعضی بازی‌ها از تسترهایی که قبلا بازی‌های آن سری را بازی نکرده‌اند استفاده می‌شود. در ادامه به جزئیات این فرآیند در ساختارهای مختلف می‌پردازیم.

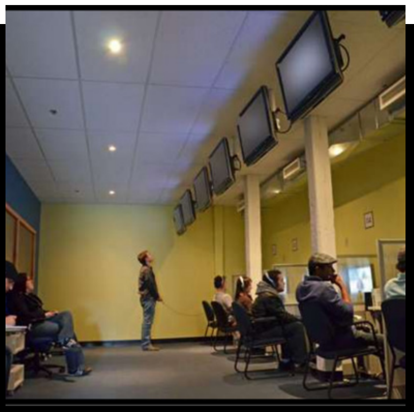
۱-۱-۳-۱- تست بازی در استودیوهای AAA

استودیوهای بزرگ AAA به دو شکل کلی اقدام به تست بازی‌ها می‌کنند. توجه شود که در این بخش منظور از تست فرآیند کنترل کیفیت نیست و اولویت تمام تست‌های این قسمت تجربه‌ی کاربری در نظر گرفته می‌شود. اولین شکل تست‌ها مربوط به بالانس سیستم‌های اقتصادی و درجه سختی بازی می‌شود که برای آن از تسترهای رسمی استودیو استفاده می‌شود. این افراد معمولا از میان طرفداران و افراد فعال در communityهای بازی انتخاب شده و با شناخت دقیقی که از بازی دارند می‌توانند معیار خوبی برای بهبود تجربه‌ی کاربری در زمینه سختی و جریان باشند. این افراد به‌صورت مرتب در استودیو حضور یافته و یا در بعضی موارد نسخه‌هایی از بازی برایشان ارسال می‌شود تا همزمان با فرآیند توسعه‌ی بازی به انجام آن پرداخته و مشکلات یا نقص‌های احتمالی موجود در گیم‌پلی را کشف و به تیم اعلام کنند. در نهایت می‌توان گفت این نوع از تست‌ها بیشتر روی جنبه‌ی سرگرم‌کنندگی تجربه‌ی کاربری بازی تمرکز می‌کند.

دسته‌ی دیگری از تست‌ها که روی جنبه‌ی کاربری‌پذیری یا سهولت کاربری تجربه‌ی بازی متمرکزاند، با کاربرانی که تجربه‌ی انجام آن بازی را ندارند انجام می‌شود. استودیوهای AAA معمولا آزمایشگاه‌های بسیار پیشرفته‌ای برای انجام این تست‌ها دارند که در آن‌ها از روش‌های بسیار پیشرفته و متنوع برای بررسی اجزای مختلف تجربه‌ی کاربری استفاده می‌شود. در ادامه به بررسی انواع این تست‌ها می‌پردازیم.

تست عمومی کاربری پذیری

در این تست‌ها متخصص رابط کاربری مانند جلسات تست تیمی به صورت خنثی به مشاهده‌ی بازی کردن کاربران می‌پردازد. ممکن است پیش از شروع جلسه‌ی تست، توضیحات اولیه‌ای به بازیکنان داده شود یا نشود. هم‌چنین ممکن است در صورت عدم وجود قسمت آموزشی، کارشناس تجربه‌ی کاربری اطلاعات بسیار ابتدایی راجع به قوانین ابتدایی و نحوه‌ی کنترل و تعامل به بازی به تستر بدهد. هدف اصلی از انجام این تست مشاهده‌ی نحوه‌ی تعامل یک کاربر بالقوه در اولین مواجهه با بازی است. بسیاری از ایرادات تجربه‌ی کاربری به سادگی در این جلسات مشاهده و پیدا کردن راه‌حل متناسب برای آن‌ها در دستور کار تیم قرار می‌گیرد. باید توجه شود که هنگام انجام این نوع تست، کارشناس تجربه‌ی کاربری یا در اتاق حضور ندارد و کاربر و بازی را از طریق دوربین و یا شیشه‌های یک‌طرفه مشاهده می‌کند و یا فیلمی از چهره‌ی کاربر و صفحه نمایش ضبط شده و بعدا بررسی می‌شود. این نوع تست‌ها بصورت غیر حضوری نیز با داشتن دوربین قابل انجام است. هم‌چنین در صورتی که کارشناس بخواهد از نزدیک فرآیند تست را مشاهده کند، نباید در طول جلسه هیچ صحبتی کند و یا به سوالات پاسخ دهد بلکه تنها به یادداشت برداری از تجربه و روند بازی کردن کاربر بپردازد. در بسیاری از این جلسات از کاربر خواسته می‌شود بلند بلند فکر کند تا کارشناس در جریان برداشت‌های کاربر از اجزای مختلف بازی قرار بگیرد. تنها در صورتی که بازیکن در جایی از بازی بخاطر مشکل UX، سختی بیش از حد و یا مشکل فنی کاملا گیر بیافتد و به هیچ وجه نتواند آن را رد کند، کارشناس می‌تواند به او کمک کرده تا از آن مانع عبور کند. بدیهی است که این سکته در فرآیند تست حتما به همراه دلایل احتمالی باید یادداشت برداری شود.



شکل ۳- یک تستر در حال تست کردن تحت نظارت حسگرهای مختلف

تست با حسگرها

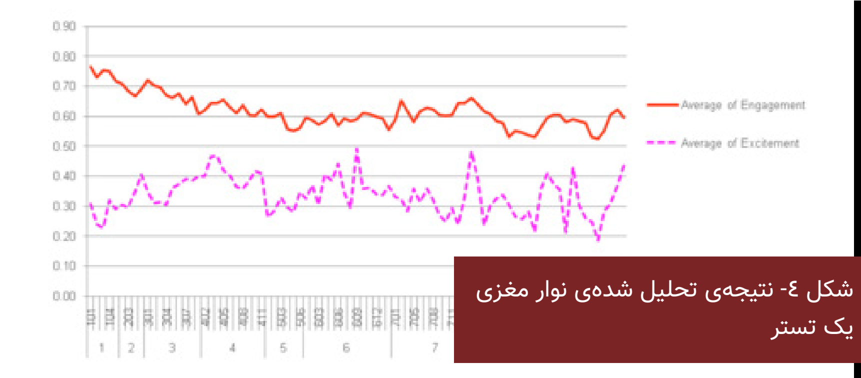
در این نوع از تست‌ها که در آزمایشگاه‌های بسیار پیشرفته استفاده می‌شود، حسگرهای مختلفی به بازیکنان متصل شده و واکنش‌های فیزیکی او به دقت مشاهده می‌شود. اصلی‌ترین این حس‌گرها دنبال‌کننده‌های مردمک چشم، حسگرهای غدد تعریقی، گیرنده‌های نوار مغزی و حسگرهای ضربان قلب می‌باشند. کارشناسان تجربه‌ی کاربری با استفاده از هرکدام از این حسگرها بخشی از تجربه‌ی کاربری را بدون واسطه و به‌صورت کاملا خام و طبیعی مشاهده می‌کنند. از دنبال‌کننده‌های مردمک چشم برای تشخیص نقاط تمرکز بازیکن در طول بازی استفاده می‌شود. برای مثال اگر یک المان رابط کاربری در نقطه‌ای صفحه باشد که بازیکن هربار برای پیدا کردن آن به قسمت‌های مختلف صفحه نگاه می‌کند تا آن را پیدا کند، احتمالا محل قرار گیری یا رنگ آن مناسب نیست. از طرف دیگر در صورتی که بازیکن برای تعامل با یک بازی نیاز به اسکن کردن هرباره‌ی تمام تصویر داشته باشد، حس خستگی ایجاد شده می‌تواند موجب تضعیف کیفیت تجربه‌ی او شود. از گیرنده‌های فعالیت مغزی و نوار مغزی می‌توان برای اندازه‌گیری هیجان و سرگرمی استفاده کرد. توجه شود که این تست‌ها بسیار پیچیده بوده و علاوه بر پرهزینه بودن، فقط توسط افراد متخصص انجام می‌گیرد. حسگرهای تعریقی و ضربان قلب نیز می‌توانند در موارد خاص مانند بازی‌های ترسناک مورد استفاده قرار گرفته و به بهبود Pacing بازی کمک کنند.

تست تحلیلی جریان

این نوع تست در مراحلی پایانی فاز بتا صورت می‌گیرد و تلاش کارشناسان تجربه‌ی کاربری بی‌نقص کردن و صیقل‌زدن تجربه‌ی کاربری است. در این فاز تمام محتوای بازی در بازی قرار گرفته و بازیکن می‌تواند تجربه‌ای بسیار نزدیک به محصول نهای داشته باشد. در این مرحله،کارشناس با استفاده از ترکیبی از المان‌های مختلف مانند حسگرها، ضبط تصویر چهره و نمایشگر و همین‌طور سیستم‌های جمع‌آوری داده‌ای که در بازی پیاده‌سازی شده، تجربه‌ی کاربری بازیکنان را با دقت مشاهده کرده و در راستای بهبود آن برنامه ریزی می‌کند. برای مثال مرحله‌ی آموزشی یک بازی توسط چندین کاربر تست می‌شود و پس از آن نمودارهای حرارتی بر اساس نقاط مورد توجه بازیکن بر اساس مردمک چشم، دکمه‌هایی که بازیکن فشارداده، قسمت‌هایی از مرحله که در آن‌ها شکست خورده یا مرده و بسیاری موارد دیگر از این دست مشخص می‌شود. کارشناسان تجربه‌ی کاربری با کنار هم گذاشتن این اطلاعات و تحلیل آن‌ها تلاش می‌کنند روند «جریان» را در قسمت‌های مختلف بازی با این نوع از تست‌ها بهینه کنند.

۱-۱-۳-۲- تست بازی در استودیوهای Indie

استودیوهای مستقل امکانات و بودجه‌ی نامحدود بسیاری از استودیوهای AAA را نداشته و قادر به استفاده از بسیاری از تجهیزات و روش‌های تست تجربه‌ی کاربری مشابه استودیوهای بزرگ نیستند اما این مسئله باعث کاهش اهمیت این تست‌ها در این تیم‌ها نشده و تیم‌های کوچکتر موفق نیز از این مقوله‌ی پراهمیت غافل نمی‌شوند. در این استودیوهای کوچک بیشتر تمرکز تجربه‌ی کاربری معطوف به تعادل سیستم‌ها و درجه‌سختی بازی شده و از تست‌های پرجزئیات تجربه‌ی کاربری، مانند استفاده از حسگرهای مغزی و غدد چشم‌پوشی می‌شود. استفاده از تست‌های عمومی کاربری پذیری در این تیم‌ها بسیار رایج بوده و در بسیار از موارد دوستان و آشنایان اعضای تیم با تست بازی‌ها به آن‌ها کمک می‌کنند. البته در مراحل انتهایی تولید ممکن است از اعضای Community شکل گرفته حول بازی و افراد فعال در آن برای تست‌های نهایی تجربه‌ی کاربری دعوت



شکل ٤- نتیجه‌ی تحلیل شده‌ی نوار مغزی یک تستر

شکل ٥- نمودار حرارتی از نقاطی از یک مرحله که بازیکن در آن‌ها مرده

به عمل بیاید اما عموما بیشتر تست‌ها به‌صورت رفاقتی و یا با پرداخت مبلغی بسیار کم در غالب هدایا یا حتی خوراکی انجام می‌گیرد.

یکی دیگر از شیوه‌های اخیرا رایج شده در بازی‌های مستقل استفاده از ابزارهای جمع‌آوری دیتا و امکانات دسترسی اولیه بر روی مارکت‌ها به منظور تست‌های اولیه‌ی کاربری پذیری است. در واقع توسعه‌دهندگان با پیاده‌سازی نرم‌افزارهای جمع‌آوری داده در بازی خود و قرار دادن نسخه‌های در حال توسعه روی مارکت‌های مختلف، رفتار بازیکنان را در همان مراحل اولیه‌ی تولید مشاهده کرده و نسبت به بهبود کاربری‌پذیری و سرگرمی‌پذیری بازی برنامه‌ریزی می‌کنند.

۱-۱-۳-۳- تست بازی در بازی‌های موبایل F۲P

تست‌های مربوط به UX در بازی‌های موبایل تفاوت‌های عمده‌ای با تست‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها دارد. اولین تفاوت اهمیت بسیار بالاتر مقوله‌ی تجربه‌ی کاربری در این بازی‌هاست. از آن‌جاییکه این بازی‌ها رایگان بوده و کاربران پولی در ازای آن نپرداخته‌اند، هیچ انگیزه‌ای به جز سرگرم‌کنندگی و ارتباط گرفتن با بازی در دقایق اولیه نمی‌تواند کاربر را به تلاش برای یادگیری و لذت بردن از بازی سوق دهد. این مسئله اهمیت کیفیت بالای تجربه‌ی کاربری در مدل F۲P را دوچندان می‌کند. به‌جز این مسئله، گستردگی بسیار وسیع طیف مخاطبین این بازی‌ها، شرایط مختلفی که کاربران بازی را در آن تجربه می‌کنند، ویژگی‌ها خاص پلتفرم موبایل مانند اندازه‌ی صفحه نمایش و نحوه‌ی کنترل و موارد مشابه آن باعث می‌شوند معیارهای تجربه‌ی کاربری خصوصا از لحاظ کاربری‌پذیری در این مدل متفاوت باشد.

به منظور بهینه‌کردن فرآیند جمع‌آوری اطلاعات و سنجش کیفیت تجربه‌ی کاربری در این بازی‌ها، لازم است فرآیندهای تست این بازی‌ها نیز با در نظر داشتن این موارد تعریف شود. به صورت کلی دو نوع تست برای سنج کیفیت تجربه‌ی کاربری در بازی‌های پلتفرم موبایل بسیار رایج است.

تست عمومی کاربری‌پذیری

این تست شباهت‌های فراوانی به تست عمومی بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای دارد اما باید توجه داشت که حتما از تمام گروه‌های مختلف مخاطبین بالقوه‌ی بازی باید در آن حضور داشته باشند. هم‌چنین لازم است کاربران آزادی توقف تست در هر لحظه‌ای از فرآیند را داشته باشند و یا حتی در صورت اجبار به ادامه، این نکته که چه زمانی بازی را ترک خواهند کرد گفته شود. یکی دیگر از مواردی که در تست عمومی باید به آن توجه داشت غیرواقعی بودن طول Session تستر خواهد بود که این امر می‌تواند با آزاد گذاشتن تستر در استفاده از گوشی خود در طول تست و یا امکان انجام فرآیند تست در یک بازه‌ی چند ساعته به واقعیت نزدیک‌تر شود. در نهایت لازم است حتما راجع به بازی‌هایی که تستر قبلا تجربه کرده، میزان علاقه به بازی‌ها و در نهایت اطلاعاتی که منجر به تشکیل یک پرسونا برای وی شود از وی سوال شود.

تست بزرگ با جمع‌آوری دیتا

یکی از ویژگی‌های بسیار مهم در تولید بازی‌های موبایل، سرعت زیاد و نیاز به بررسی سنجه‌های کیفی معیار در سریع‌ترین زمان ممکن است. بسیار از شرکت‌ها ترجیح می‌دهند در مراحل اولیه تولید، با تست‌های عمومی بسیار ساده و سریع، با تعداد کمی از کاربران، به جمع‌بندی رسیده و بخش اصلی تست را به بعد موکول کنند. یکی از تست‌هایی که برای بسیاری از توسعه‌دهندگان موبایل رایج‌تر است، عرضه‌ی یک نسخه‌ی بسیار اولیه حتی ناقص از بازی برای گروه‌هایی از کاربران از طریق کانال‌های مختلف از شبکه‌های اجتماعی گرفته تا Community های بازی‌های دیگر موجود در پورتفولیوی استودیو است. در این نسخه سیستم‌های جمع‌آوری داده پیاده‌سازی شده و رفتار بازیکنان می‌تواند جمع‌آوری و مورد تحلیل قرار بگیرد. یکی دیگر از دلایل رواج بیشتر این روش تشابه بسیار زیاد بازی‌های موبایل به یکدیگر و رعایت بسیاری از قواعد UXای مشترک در بازی‌های یک سبک است. در واقع مواردی مانند سبک هنری، درجه‌سختی، حال و هوای بازی و مواردی از این دست، عناصر تعیین‌کننده‌ی اصلی هستند که در تست‌های عمومی به‌خاطر تعداد نفرات به‌مراتب کمتر و دارای پیش‌زمینه و حتی تعارف، قابل مشاهده نیستند. بسیاری از استودیوها در کنار جمع‌آوری دیتا، از فرم‌های نظرسنجی نیز استفاده می‌کنند.

۱-۱-٤- نظرسنجی‌ها

یکی دیگر از روش‌های بسیار رایج در جمع‌آوری اطلاعات و بررسی کیفیت تجربه‌ی کاربری در آن‌ها استفاده از فرم‌های نظرسنجی و مصاحبه‌های رو در رو پس از فرآیند تست است.

شکل ٦- تست بدون تشریفات در یک تیم مستقل

پرسش‌نامه‌ها یا فرم‌های نظرسنجی به تسترها اجازه می‌دهند پس از تجربه‌ی بازی و با اندکی تامل در فضایی آرام و به‌دور از احساس مشاهده شدن بعضی احساسات واقعی خود را بدون ترس، تعارف یا هرگونه بایاس ذهنی بیان کنند. کارشناسان تجربه‌ی کاربری تقریبا در تمام تست‌های حضوری از این نظرسنجی‌های یا مصاحبه‌ها استفاده کرده تا علاوه بر اطمینان از فهم ادراک بازیکن نسبت به بازی، به بعضی سوالات کیفی نیز پاسخ دهند. هم‌چنین در این نظرسنجی‌ها سوالاتی طراحی می‌شود که بوسیله‌ی آن‌ها ارزش تست بازیکن نسبت به نزدیکی وی به جامعه‌ی هدف بازی مشخص شود. برای مثال اگر یک بازی پازل برای یک تستر که در فرم نظرسنجی چند بازی معمایی را به عنوان بازی‌های مورد علاقه‌ی خود مطرح کرده سخت باشد، نتیجه‌ی تست او از اهمیت بیشتری نسبت به یک مخاطب کژوال برخوردار خواهد بود چرا که در صورت سخت بودن بازی برای یک بازیکن حرفه‌ای در همان سبک، بازیکنان معمولی‌تر مشکلات جدی با بازی خواهند داشت. تعدادی از سوالات رایج که در این نظرسنجی‌ها از تسترها پرسیده می‌شود در ادامه مشخص شده‌اند.

مشخصات مربوط به جنسیت و سن، میزان آشنایی با بازی‌های ویدیویی، گرفتن لیستی از فعالیت‌های اوقات فراغت، گرفتن لیستی از بازی‌های مورد علاقه، دلیل تست کردن بازی ما، شغل، میزان استفاده از اینترنت، میزان ارتباط با تم یا موضوع مورد استفاده در بازی، انگیزه‌ی اصلی از بازی کردن، توصیف بازی در یک جمله، مواردی که در بازی دوست داشته‌اند و دوست نداشته‌اند (حتما ذکر شود که لزوما نباید چیزی را در بازی دوست داشته باشند)، تمایل برای معرفی محصول به یک دوست و تمایل برای تست نسخه‌های بعدی بازی و …

به عنوان آخرین نکته در خصوص نظرسنجی‌ها باید توجه داشت که اولا سوالات موجود در آن ابدا نباید هدایت کننده باشند. برای مثال از بازیکن پرسیده نشود چرا به بازی‌های معمایی علاقه‌مند است بلکه پرسیده شود در صورت بازی‌کردن، ترجیح می‌دهد کدام سبک‌ها را بازی کند و سبک‌های مختلف در زیر سوال لیست شوند. مورد بعدی پرسیدن سوالات کیفی و کلی از بازیکنان است. مثلا اینکه آیا بازی را یاد گرفته‌اند یا نه؟ به جای این سوال باید از سوالاتی نظیر «شرط برد در مرحله چیست» و یا نمایش اجزای رابط کاربری و سوال راجع به عملکرد آن‌ها استفاده کرد. در نهایت باید توجه داشت تا حد امکان از سوالات با پاسخ‌های کوتاه و یا چندگزینه‌ای، خصوصا برای سوالات کیفی، استفاده و همواره بخشی برای توضیحات اضافه برای تستر در نظر گرفته شود.

۱-۱-٥- سخن آخر

در این مقاله‌ی دو بخشی، تلاش کردیم به‌شکلی خلاصه اما عملگرایانه به مفاهیم، قواعد اولیه و روش‌های اجرای آن‌ها در بازی‌های مختلف روی پلتفرم‌های متفاوت پرداختیم. قطعا این مقاله در نقش یک مقدمه‌ی بسیار ساده برای مقوله‌ای مهم و بسیار پیچیده و تخصصی یعنی تجربه‌ی کاربری به‌شمار می‌رود و هدف از نگارش آن آشنایی اولیه با این مفاهیم بوده است. امید می‌رود افرادی که برای اولین بار با این مفاهیم آشنا می‌شوند، از طریق منابع متعددی که در فضای اینترنت موجود است، نسبت به این موضوع مطالعه‌ی بیشتری کرده و افراد فعال در صنعت، خصوصا طراحان بازی و طراحان کاربری، از مطالب مطرح شده در این مقاله به‌عنوان یادآوری استفاده نمایند.

داستان در بازی‌های ویدئویی

ریحانه رفیع زاده

مفاهیم مختلفی در نقد هنری مورد استفاده محققین قرار می‌گیرد اما هیچ کدام به لحاظ فلسفی به اندازه داستان یا فیکشن برای آنها مشکل آفرین نبوده است. در داستان با وجود تاکید بر حضور عناصر خیالی و غیرواقعی، برخی از عناصر روایت وجود دارند که ادعای آنها در مورد موجودات واقعی دارای صحت و درستی است. مثلا در داستان «خانه قانون زده» اثر چارلز دیکنز مطالبی صحیح و واقعی در باره لندن در دوره ویکتوریا ارائه می‌شود. از سوی دیگر برخی آثار غیر داستانی نظیر متون تاریخی نامعتبر نیز توصیفاتی دارند که بر هیچ شخص، مکان یا مصداق واقعی دلالت نمی‌کند. در بازی‌های ویدئویی نیز استفاده از داستان و تخیل امری محتمل است. بازی رستگاری سرخپوست مرده را در نظر بگیرید؛ در این بازی داستان مردی به نام جان مارستون و جستجوی وی برای یافتن اعضای باند قدیمی‌اش روایت می‌شود. مارستون و جهانی که او در آن زندگی می‌کند و همچنین رویدادهایی که در اطراف او رخ می‌دهند همگی نمایشگر جهانی هستند که در سایر رسانه‌ها نظیر سینما نیز پیدا می‌شوند؛ اما تفاوت مهم در اینجا مشارکت گیم پلی بازی در داستان آن است. در بازی‌های ویدئویی اگرچه بازیکن وقت خود را به شکار، جستجوی گنج‌های قدیمی و یافتن اسلحه می‌گذراند اما در حقیقت فردِ بازیکن تمام این فعالیت‌ها را واقعا انجام نمی‌دهد بلکه تنها توهمی از این مساله وجود دارد که بازیکن مشغول به انجام کارها است.
در این مقاله به مفهوم فیکشن در بازیهای ویدئویی پرداخته می‌شود. در متن مقاله و برای معادل واژه فیکشن از کلمات داستان و خیال و مشتقات آن استفاده شده است.

انتقادها بر سر چیست؟

در حوزه مطالعات بازی هنوز بر سر این مساله که بازی‌های ویدئویی، تخیلی هستند شک وجود دارد. انتقادها بر سر تخیلی بودن بازی‌ها بر این مساله تاکید دارند که حتی اگر در بازی‌ها عناصری ساختگی و غیر واقعی وجود دارند نسبت به قوانین موجود در بازی دارای اهمیت کمتری هستند. در واقع در توصیف جهان بازی استفاده از اصلاح‌های جهان مجازی یا جهان مصنوعی متداول تر است. به باور اسپن آرسث بازی‌های ویدئویی و عناصر درونی آن بیش از آنکه تخیلی باشند مجازی هستند. او در مقاله خود با ارجاع به رمان‌ها و فیلمها بیان می‌کند که عناصر موجود در بازی به لحاظ هستی شناختی با فیکشن و داستان تفاوت دارند؛ در حالیکه اژدها در داستان تنها از نشانه‌های زبانی ساخته شده است در بازی یک مدل سه بعدی پویا به این مفهوم اضافه می‌شود. بنابراین در حالیکه در جهان شبیه سازی -مانند دنیای واقعی- ما می‌توانیم مرزها و محدودیت‌ها را درک کنیم و با اتخاذ استراتژی بر عناصر آن تاثیر بگذاریم، عناصر و چیزها در دنیای تخیلی نمی‌توانند در معرض کنش مخاطب قرار گیرند. در نگاهی معتدل تر جسپر جول اگرچه نقش فیکشن در بازی‌های رایانه ای را انکار نمی‌کند اما به دلایل مختلف آنها را چندان مهم نمی‌داند:

- این قوانین هستند که باعث می‌شود بازی به یک بازی تبدیل شود.
- داستان در بازی بودن یک بازی یک مساله ضمنی و حاشیه ای است.
- بازی بدون داستان هم می‌تواند جالب باشد.
- یک بازی با دنیای داستانی جذاب می‌تواند پدیده ای وحشتناک باشد.
- داستان در بازی‌ها بی اهمیت هستند.

جول بیان می‌کند که میان قوانین و تخیل در بازی‌ها یک رابطه نامتقارن وجود دارد چنانکه قوانین می‌توانند مستقل از داستان باشند اما عناصر خیالی در بازی مبتنی بر قوانین هستند. بنابراین قوانین دارای نوعی تقدم بر داستان بوده و سازنده اصلی بازی‌ها هستند. دراینجا تخیل تنها پوششی در بازی و مساله‌ای بی اهمیت برای موجودیت یک بازی است.

با توجه به انتقادها و ایجاد تمایزات بر سر داستانی بودن بازی‌های ویدئویی، این مساله روشن است که برخی از بازی‌های ویدئویی با وجود گیم پلی قوی، داستان ضعیفی دارند و برخی با وجود داستان خوب چندان به عنوان بازی شناخته نمی‌شوند. بنابراین گیم پلی و تخیل می‌توانند به دو مساله متفاوت در بازی اشاره کنند. علاوه بر این وقتی به عنوان مثال دریک فیلم گرافیک و جلوه‌های ویژه بسیار قوی‌تر از روایت داستان است (مانند فیلم آواتار) این مساله برای یک فیلم خاص و نه برای کل رسانه سینما قابل طرح است. بنابراین می‌توان گفت تخیل و مکانیک بازی می‌توانند جدا از هم درنظر گرفته شده و شکست یا موفقیت هریک مستقل از دیگری بررسی شود.

داستان یا فیکشن در بازی‌های ویدئویی

بازی‌های ویدئویی از ابتدای کار خود از داستان‌ها استفاده کرده‌اند. بازی‌های اولیه دارای نمایش ساده تری از داستان نظیر رسیدن بازیکن به یک هدف خاص بوده‌اند. در این بازی‌ها که نمایشگر الگوهایی روی اسیلوسکوپ و یا پیکسل‌ها در صفحه بودند شرایطی غیر واقعی مثل جنگ فضایی به نمایش گذاشته شدند. پیشرفت‌های اخیر شاهد رشد باورنکردنی در پیچیدگی خصوصیات داستانی بازی‌های ویدئویی بوده است. با وجود این هنوز در این بازی‌های پیشرفته می‌توانیم فرم اصلی کشف شده در اواخر دهه ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ میلادی را مشاهده کنیم: یک سناریوی ساختگی که برای قرار گرفتن در شرایط یک بازی استفاده می‌شود. می‌توان گفت آنچه در این میان تغییر کرده است، غنا و عمق بیشتر در بازنمودها و متعاقب آن، گسترش و ایجاد تنوع در روش‌های ارتباط برقرار کردن بازیکن با داستان بازی است.

در اینجا برای پیشبرد مطلب، بهتر است به تعریفی از داستان یا فیکشن بپردازیم. محققان مختلفی به تعریف اصطلاح فیکشن پرداخته‌اند که از آن جمله کندل والتون در کتاب خود با جزییات به تشریح این مفهوم پرداخته است. گرانت تاوانیر در مقاله خود با در نظر گرفتن تعاریف مختلف چنین بیان می‌کند که «داستان یا فیکشن شامل بازنمایی وقایع، افراد و مکان‌هایی با موجودیتی تخیلی است و ما به عنوان مخاطبان داستان با به کار بردن تخیل خود با آن ارتباط برقرار می‌کنیم». از آنجا که این مفهوم از بازنمودهای تخیلی سرچشمه

می‌گیرد به هیچ رسانه خاصی محدود نیست. علاوه بر این اگرچه روایت‌های داستانی گونه مورد توجه در این زمینه هستند تمام داستان‌ها در ذات خودشان روایت نیستند؛ همینطور روایت‌ها می‌توانند تخیلی یا غیر تخیلی باشند. به عنوان مثال مجسمه‌ای نظیر «پرنده در فضا» - اثر هنرمند رومانیایی برانکوزی- می‌تواند به خاطر سناریوی خیالی که به نمایش می‌گذارد به عنوان یک داستان در نظر گرفته شود.

در بازی‌های ویدئویی نیز رویدادها و اشیای تخیلی به تصویر کشیده می‌شوند. داستانی را در نظر بگیرید که فردی به نام لیبرتی والانس مورد اصابت گلوله تفنگ قرار میگیرد. در یک داستان کوتاه درباره این واقعه، اسلحه از طریق توضیحات موجود در متن توصیف می‌شود و برای تکمیل شکاف‌های موجود در بازنمایی به تخیل خواننده تکیه می‌شود. بنابراین خوانندگان مختلف ممکن است اسلحه را به طرق کاملاً متفاوتی تصور کنند. همین داستان ممکن است از طریق یک کتاب تصویری نشان داده شود: در این حالت از خطوط ساده نقاشی، علاوه بر متن، برای نمایش اسلحه استفاده می‌شود. اگرچه اکنون به اسلحه ظاهری بسیار معین تر داده می‌شود - شاید اکنون به وضوح یک شش لول باشد – این اسلحه هنوز در این مساله که وجود واقعی ندارد تخیلی است. اگر این داستان را در رسانه فیلم در نظر بگیریم در اینجا اطلاعات بازنمودی بیشتری به ما داده می‌شود. مثلا ممکن است مشخص شود این یک اسلحه شش لول با برند اسمیت و وسون است. دراینجا ممکن است به جای استفاده از اسلحه از جلوه‌های ویژه کامپیوتری نیز استفاده شود. ولی چه این اسلحه از جنس چوب و فلز باشد و چه توسط چندضلعی‌های گرافیکی در کامپیوتر ساخته شده باشد همچنان دارای جنبه تخیلی است چرا که این مساله که لیبرتی والاس مورد اصابت گلوله قرار می‌گیرد غیرواقعی است. در مرحله بعد این اسلحه را در بافتار بازی در نظر می‌گیریم که فرد بازیکن کسی است که به لیبرتی والاس شلیک می‌کند. این اسلحه از نظر داستانی با آنچه در یک فیلم سینمایی به کمک گرافیک رایانه ای ایجاد می‌شود تفاوتی نخواهد داشت. نکته مهم در تفاوت میان اسلحه در بازی و اسلحه در فیلم در این است که کنترل اسلحه در دست چه کسی است. مخاطب فیلم کنترلی بر اسلحه ندارد و داستان فیلم توسط نویسنده، کارگردان و بازیکنان اداره می‌شود، در حالیکه در بازیهای ویدئویی اختیار سلاح در دست بازیکن است. در واقع تفاوت اصلی در اینجا روشن می‌شود که مخاطب فیلم پس از رندر شدن داستان آن را تماشا می‌کند اما در بازی ویدئویی، بازیکن با کنش خود و تولید ورودی در فرآیند پردازش داستان بازی شرکت می‌کند. این مساله که چه کسی محتوای داستان را تولید می‌کند نمی‌تواند سازنده این نظریه باشد که رسانه ای تخیلی هست و رسانه ای دیگر نیست.

آیا بازی تتریس تصویرگر یک داستان است؟ در هر حال در این بازی نیز اشیایی از بالا به پایین صفحه می‌افتند و این می‌تواند بازی را داستانی کند. در واقع با توجه به تعریفی که ارائه کردیم به سختی می‌توان یک بازی را غیر تخیلی دانست. بیشتر بازی‌های ویدئویی به وضوح تخیلی هستند چرا که مکان‌ها، رویدادها و کاراکترهایی را به تصویر می‌کشند که هویت تخیلی دارند. شخصیت مارستون در بازی رستگاری سرخپوست مرده یک وجود تخیلی است. همچنین مکان بازی حتی اگر به مکانی واقعی در آمریکا ارجاع دهد تخیلی است. بازیکنان برای ارتباط و انقیاد با این بازی و عناصر آن نیازمند به کارگیری تخیل خود و شناخت داستان آن هستند. در اینجا اگرچه بازیکن اینگونه تعریف می‌کند که سوار اسب شدم یا شکار کردم اما تمام کنش‌های بازیکن در گیم پلی بازی تخیلی است. بنابراین فیکشن در بازیهای ویدیویی از سطح روایت فراتر رفته و فعالیت‌های بازیکن را نیز در برمی‌گیرد. دراینجا می‌توان این ایده که بازیهای ویدئویی مجازی یا شبیه سازی هستند را با ایده تخیلی بودن تطبیق داد. آثار تخیلی از بخش‌هایی تشکیل شده اند که امکان ساخت جهان تخیلی را فراهم می‌کنند و این بخش‌ها در رسانه‌های مختلف وجود دارند. به عنوان مثال در رمان این جمله‌ها هستند که به ما در خلق داستان کمک می‌کنند و در سینما این وظیفه بر عهده مصنوعات سمعی-بصری است. در بازیهای ویدئویی عناصر گرافیکی و صوتی بخش‌های سازنده تخیل در بازی هستند. در بازی سرخپوست مرده مدل سه بعدی اسب، موسیقی متن یا صدای زمینه مانند صدای سم اسب‌ها و حتی عملکرد کنترلگر بازی می‌تواند سازنده جهان داستانی بازی باشند. تنها تفاوت در اینجا امکان تعاملی بودن این عناصر است. همین تمایز در رسانه‌ها به دلیل تعاملی بودن آنها منجر به نفی جنبه‌های داستانی آن توسط نظریه پردازانی نظیر آرسث شده است. اما توجه به تعامل باعث می‌شود که رابطه

جنبه داستانی و مجازی را بهتر درک کنیم. یک عنصر مجازی وظایف یک عنصر واقعی را به شیوه ای غیر واقعی به عهده دارد. عناصر مجازی متجانس به ماجازه می‌دهند همانطور که با اشیا واقعی کار می‌کنیم کار کنیم. بنابراین به کمک اینترنت می‌توان از یک فروشگاه مجازی خرید کرد بدون آنکه از مبل بلند شویم. به همین ترتیب اسب درون بازی برای حمل و نقل مورد استفاده قرار می‌گیرد. اما این به معنای تخیلی نبودن اسب نیست بلکه در اینجا داستان و فیکشن از نوع تعاملی است. به زبان ساده تر بازی‌های ویدیویی با نوع داستانی که از قبل با آن آشنا بوده ایم متفاوت هستند.

نقش تخیل در بازی‌های ویدئویی

جنبه خیالی و داستانی در هستی شناسی بازی‌های ویدیویی چه نقشی دارند؟ یک نظریه هستی شناختی نظری است که در مورد هستی و وجود عناصر، ضرورت وجود آنها، نحوه خلق و نابودی و چگونگی تولید یک عنصر از یک نوع صحبت می‌کند. هستی شناسی بازی‌های ویدیویی بر پایه الگوریتم‌های رایانه ای است. این الگوریتم‌ها با دریافت ورودی از کاربر خروجی مناسب را برای او تولید می‌کنند و می‌توانند الگوهای خنثی در نظر گرفته شوند که با عناصر مادی مختلف پر می‌شوند و خروجی‌های مختلفی تولید میکنند.

بنابراین مصنوع محاسباتی که بنیاد کار در بازی‌های دیجیتال قرار می‌گیرد یک الگوریتم است که با مجموعه‌ای از دارایی‌های هنری تفسیر می‌شود. در اینجا منظور از تفسیر به معنای مورد استفاده در منطق گزاره‌ای اشاره دارد که در آن یک فرمول با پر کردن متغیرهای آن یک تفسیر مادی ارائه می‌دهد. ترکیب الگوریتم و طراحی هنری به نظریه این امکان را می‌دهد که بیان کند چگونه بازی‌های مختلف می‌توانند مکانیک بازی نزدیک به هم داشته باشند و تکرارهای متفاوتی از بازی که شامل ملاحظات جداگانه از الگوریتم بازی و تفسیر هنری است تولید شود. در بازی‌هایی که مکانیک نزدیک به هم دارند وجه تمایز بازی‌ها در هنر مورد استفاده شده در آن و دنیای داستانی و تخیلی در آن‌ها است. درحالیکه یک بازی جهانی گوتیک و دارای اژدها و شمشیر را به تصویر می‌کشد بازی دیگری وضعیت آخرالزمانی و تفنگ‌های لیزری پیشرفته را نمایش می‌دهد. بنابراین تفاوت موجود در بازی‌ها ناشی از تفاوت در فیکشن در این بازی‌ها است که به گونه تفسیر مادی عمل می‌کند و از الگوریتم‌های خنثی برای هویت بخشی به بازی استفاده می‌کند. از این رو داستان در بازی‌های ویدیویی نظیر رستگاری سرخپوست مرده صرفاً یک تنظیمات، پیش زمینه یا قاب روایی برای بازی نیست، بلکه روشی است که به کمک آن الگوریتم بازی برای بازیکن ترسیم می‌شود. بنابراین هستی شناسی بازی‌های ویدئویی (تا حدی) ریشه در تخیل و داستان آن‌ها دارد.

پی نوشت

1. Espen J. Aarseth- Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games
2. Jesper Juul
3. Kendall L. Walton-Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representational Arts
4. Smith & Wesson

منابع

- Gaut, B., & Lopes, D. (Eds.). (2013). The Routledge companion to aesthetics. Routledge.
- Tavinor, G. (2009). The art of videogames. John Wiley & Sons.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). (2014). The Routledge companion to video game studies. Routledge.

معیارهای اندازه‌گیری فضایی: طراحی مرحله‌ی تاکتیکی

لوک مک‌میلیان — مترجم: پرستو منطقی

چه چیزهایی یک طراحی مرحله‌ی خوب را ایجاد می‌کنند؟ مک‌میلیان دارای مدرک دکتری و مدرس (که در خلق برنامه‌ای آموزشی برای طراحی بازی با شرکت یوبیسافت همکاری داشته)، با مطرح کردن سناریوهای گوناگون از روند بازی‌هایی که نشان دهنده‌ی انتخاب‌های تاکتیکی هستند که ممکن است بازی‌باز با آن‌ها مواجه شود، مسئله‌ی چگونگی تاثیرگذاری زاویه‌ی دید بر بازی‌باز را بررسی می‌کند.

برای فهم این امر که نوع ادراک از فضاهای سه بعدی در بازی‌ها چگونه باعث دگرگونی حالات عاطفی بازی‌باز می‌شوند راه‌های گوناگونی وجود دارد.

یکی از روش‌هایی که در طراحی مرحله استفاده می‌شود دیدگاه معماریست (رابطه‌ی بازی-باز و فضاهایی که در موقعیت‌های داده شده اشغال می‌کند). بسیاری از مواقع در هنگام اجرای چنین رویکردی، ارتباط پویای بازی‌باز با فضا، دیگر عوامل و محیط در نظر گرفته نمی‌شود.

این مقاله با بررسی روابط پویای درون فضاهای سه بعدی به درک ما از نحوه‌ی استفاده از اشیاء متحرکی کمک می‌کند که در پیوند با هندسه‌ی مرحله وجود دارند، تا بتوانیم شدت دشواری بازی و حالات عاطفی بازی‌باز را با هم تطبیق دهیم. برای رسیدن به این هدف، در مقاله‌ی حاضر جهت سنجش تاکتیک‌های بازی‌بازها در بستر بازی‌های تیراندازی اول شخص سه‌بعدی امروزی، رویکردی نوین اتخاذ شده است.

اهداف:

- درک این‌که در بازی‌ها از طریق شناخت بهتر آن‌چه که تعیین کننده‌ی میزان سختی مراحل یک بازی تیراندازی اول شخص سه بعدی است، چگونه می‌توان شدت سختی فضاهای مجازی را تنظیم کرد.
- نگاهی بر این امر که با استفاده از رویکردهای گوناگون، چطور می‌توان به شناختی درست از چگونگی طراحی میزان سختی بازی‌ها رسید.

معیارهای اندازه‌گیری فضایی

برای انتخاب رویکردی منطقی نسبت به طراحی فضا در بازی‌های سه‌بعدی، لازم است برخی از معیارهای اندازه‌گیری را شناسایی کنیم. اولین معیاری که موجب تغییر شدت سختی در بازی‌ها می‌شود خط دید بازی‌باز است. هرچه این خط دید وسیع‌تر باشد، بازی‌باز بیش‌تر قادر است که برای ادامه‌ی مسیر حرکت و درباره‌ی جهان بازی به‌طور استراتژیک تأمل کند.

همچنین داشتن خط دید وسیع‌تر امکاناتی را برای به‌کارگیری انتخاب‌های تاکتیکی بیش‌تر فراهم می‌کند، زیرا به بازی‌باز زمان بیش‌تری برای برنامه‌ریزی و کسب آگاهی بیش‌تر نسبت به موقعیت داده می‌شود. از طرف دیگر، کاهش دادن خط دید بازی‌باز منجر به محروم کردن او می‌شود، زیرا آگاهی او نسبت به شرایط و زمانش برای نشان دادن عکس العمل نسبت به مسائلی مشخص تقلیل می‌یابد.

در این‌جا باید به این نکته اشاره کنم که این مقاله در اصل در رابطه با سبک تیراندازی اول شخص نوشته شده است. همچنین برای توضیح عبارات دیگر مانند «آگاهی بازی‌باز نسبت به شرایط» نیز همین نتیجه را می‌گیریم، با این وجود از آن‌جا که مقاله‌ی حاضر با محوریت طراحی مرحله نوشته شده، در عوض منظور از «خط دید» در این‌جا را شرح خواهم داد.

می‌توان با استفاده از دو اصل کلیدی، خط دید را اندازه‌گیری کرد: زاویه‌ای که توسط میدان دید هندسی (GFOV) خلق می‌شود و همچنین دقت وضوح تصاویر گرافیکی، که به ما وسعت دید دقیق هر بازی‌باز را نشان خواهد داد. (شکل ۱)

میدان دید هندسی و میدان دید صفحه‌ی نمایش

زمانی که با پرداخت و رندر کردن فضاهای سه بعدی سروکار دارید، پایه‌ای‌ترین دغدغه میدان دید هندسی است (شکل ۲). این نوع میدان دید رایج‌ترین نوع میدان دید در نماهای متریک است، زیرا از دوربین بازی‌باز قابل مشاهده است. پهنا نیز به‌عنوان زاویه‌ای نشان داده می‌شود که طول افقی هرم بریده را اندازه‌گیری می‌کند. برش سطحی دورتر نقطه‌ایست که موتور بازی در آن، روند رندر گرفتن را متوقف می‌کند. گاهی شنیده‌اید که به این امر «رسم فاصله» نیز گفته می‌شود. نظام‌های رندرینگ پیچیده این عنصر دقت دیداری را در قالب «آرک دقیقه» بیان می‌کنند.

مبحثی که کم‌تر به آن پرداخته شده است مفهوم میدان دید صفحه نمایش یا DFOV (شکل ۳) است. این همان میدان دیدی است که ازطریق فاصله‌ی بازی‌باز با صفحه‌ی نمایش و اندازه‌ی صفحه که در آن بازی می‌کنند، تعیین می‌شود. لازم به ذکر است که میدان دید صفحه نمایش در جهت‌یابی و متعاقباً شدت سختی فضای سه بعدی نقش بسیار مهمی ایفا می‌کند، اما تنها برای بازی‌بازهای خانم! پژوهشی که توسط تَن(Tan)، زروینسکی (Czerwinski) و رابرتسون (Robertson) در سال ۲۰۰۶ انجام شد، نشان می‌دهد زمانی که زاویه‌ی میدان دید صفحه‌ی نمایش و هندسی در ارتباط ۱:۱ هستند، بازی‌بازهای خانم بیش‌ترین میزان دریافت را خواهند داشت. همچنین، به نظر می‌رسد که درهنگام جهت‌یابی فضاهای سه بعدی و در صورت تغییر هرچند زیاد این نوع ارتباط، آقایان کم‌تر تحت تأثیر قرار می‌گیرند.

درگاه‌ها و مسدودکننده‌ها، و خط دید

پورتال یا درگاه به هر ابزاری در بازی گفته می‌شود که امکان وجود خط دید گسترده‌تری از حد معمول را فراهم کند. می‌توان داربستی را به عنوان پورتال در نظر گرفت که طبقه‌ی بالای یک کارخانه را در بازی در بر گرفته، این‌گونه بازی‌باز قادر است از نقشه‌ی باز طبقه‌ها برای مشاهده‌ی طبقه‌ی پایین‌تر استفاده کند (شکل ۴). به همین دلیل است که اغلب اوقات بازی‌بازهایی را می‌بینیم که در سناریوهای تاکتیکی از «طبقه‌ی بالا» در بازی استفاده می‌کنند، زیرا برعکس استقرار بازی‌باز در قسمت‌های پایینی نقشه، این بلندی ارتفاع به کسب آگاهی بیش‌تر نسبت به موقعیت کمک می‌کند. پنجره‌ها و درها نیز در مراحل بازی جزو پورتال‌ها به شمار می‌روند.

هر نوع اسلحه به عنوان یک شئ در بازی که به بازی‌باز امکان احاطه‌ی دیداری گسترده-تری در فضای مجازی را بدهد به شدت قدرت‌مند است. سلاح‌هایی مانند تفنگ دوربین‌دار یا تفنگ تک‌تیرانداز به دلیل دارا بودن قابلیت افزایش خط دید، بسیار قدرتمند هستند. هرچند که چنین قابلیت‌های نیرومندی معمولاً به نحوی دچار نقص می‌شوند. تفنگ دوربین‌دار، با وجود فراهم کردن خط دید گسترده‌تر، همواره میدان دید هندسی بازی‌باز را کاهش می‌دهد (شکل ۵). یا زمانی که در بازی آنریِل تورنمت از موشک‌های هدایتگر استفاده می‌شود، بازی‌باز در معرض حمله قرار می‌گیرد.

همچنین مسدودکننده‌ها قابلیت تنظیم میزان وضوح و دقت تصویر را دارا هستند، در نتیجه دید محیطی یا فاصله‌ی دید بازی‌باز را کاهش می‌دهند. چراغ قوه‌ای که در بازی Doom ۳ به کار می‌رود بهترین نمونه از ابزار مسدودکننده به‌شمار می‌رود که هر دو کار ذکر شده را انجام می‌دهد (شکل ۶).

همچنین از دیدگاه فضایی، استفاده از تکنیک چراغ قوه بسیار جالب است زیرا باعث می‌شود فضاهای کوچک به‌طور مصنوعی بزرگ‌تر به نظر بیایند و بازی‌باز را برای جستجوی بخش‌های اتاق یا مرحله ترغیب می‌کند، درصورتی که اگر فضا کاملاً روشن بود بازی‌باز چنین عمل‌کردی نمی‌داشت. از نظر ارزش ظاهری، مراحل بازی Doom ۳ در مقایسه با نسخه‌های قبلی این بازی دارای طراحی بسیار خطی هستند، با این وجود بازی‌باز برای مدت طولانی‌تری در فضاهای کوچک‌تر می‌ماند زیرا استفاده از مسدود کننده‌ها به این معناست که برای به دست آوردن آگاهی نسبت به شرایط هر اتاق، زمان بیش‌تری لازم است.

جلوه‌ی «سر وصدایی» که در بازی سایلنت هیل ۲(شکل ۷) نیزنوعی دیگر از ابزار مسدود کننده می‌باشد که برای کاهش خط دید بازی‌باز و درنتیجه هشدار دادن به آن‌ها برای توجه بیش‌تر به کار می‌رود. این نکته قابل توجه است که چنین جلوه‌هایی اهداف فنی مهمی را برآورده می‌کنند، و این کار را از طریق کاهش دادن به رسم فاصله‌ی مورد نیاز برای محیط‌های باز و بزرگ انجام می‌دهند و این در حالیست که توهم بزرگ‌تر بودن محیط نسبت به آن‌چه به نظر می‌رسد را نیز ایجاد می‌کنند. معمولاً جلوه‌های شبیه‌سازی شده‌ی آب و هوایی مانند باران، مه و برف نیز برای رسیدن به هدف‌های مشابه به کار می‌روند.

طراحان مرحله برای تنظیم شدت سختی فضای مجازی بازی می‌توانند از قواعد پورتال‌ها و مسدودکننده‌ها در بتن و بستر بازی‌ها استفاده کنند. شکل ۸ نشان‌دهنده‌ی اختلاف شدت سختی است که استفاده از مسدودکننده‌ها به همراه دارد. در مثال سمت چپ، بازی‌باز به وضوح دارای حس ارتقاء یافته‌ی آگاهی نسبت به شرایط می‌باشد، زیرا قادر است از درون دیوارها محیط را مشاهده کند. این امر به معنای آن است که در هنگام مواجه با دشمن، بازی‌باز بر او مسلط است.

در نمونه‌ی سمت راست، برای محدود کردن آگاهی بازی‌باز نسبت به شرایط از مسدودکننده استفاده شده است. به‌این‌ترتیب بازی‌باز در هنگام جستجو در فضاهای جدید، لحظاتی از اضطراب را تجربه خواهد کرد، زیرا مجبور است به سرعت با چیدمان فضا آشنا شود تا بتواند برای برخی احتمالات به‌طور استراتژیک برنامه‌ریزی کند. با وجود زیاد بودن نتایج روان‌شناختی چنین فرآیندهایی،

در محتوای این مقاله در اصل با مبحث مسدودکننده‌ها و پورتال‌ها سروکار داریم که به‌عنوان نوعی عمل‌کرد از تنظیم شدت سختی با استفاده از فضا-های سه بعدی به حساب می‌آیند.

معیارهای اندازه‌گیری ثانویه: قابلیت حرکت کردن، و امکانات حرکتی

زمانی که با طراحی عقلانی و منطقی فضاهای سه بعدی سروکار داریم، طراح باید بداند که رابط‌های کنترل قادر به تولید حرکت در یک فضای سه‌بعدی کمابیش سخت هستند.

زمانی که بازی‌باز فضای بیش‌تری برای فعالیت داشته باشد، احتمال درگیری با دشمن و حجوم دشمن نیز بیش‌تر است. همچنین فضا شکل‌دهنده‌ی پایه‌ی عواطف حیاتی در روند بازیست. در هندسه‌ی مرحله، تغییرات اندازه‌ها باید به‌طریقی استفاده شود که بازی‌باز قادر به مشاهده‌ی تضادها در محیط باشد.

لازم است مبحث استفاده از فضا را با معیار اندازه‌گیری اولیه یعنی همان خط دید نیز تجزیه و تحلیل کنیم.

با وجود این‌که احتمال دارد یک فضای بزرگ به بازی‌باز فرصت‌های بیش‌تری بدهد، خط دید محدود تمامی مزایایی که آن فضا در بر دارد را باطل خواهد کرد، و این امر مشابه استفاده از چراغ‌قوه در بازی Doom ۳ است. (شکل ۹)

از طرف دیگر، زمانی که نمای هرم بریده نمای بازی‌باز در مقایسه با فضای مجازی به میزان کافی بزرگ باشد، او به بیش‌ترین میزان قدرت خواهد رسید (شکل ۱۰). یک راه ساده برای متصور شدن تلفیق این دو عنصر با هم این است که در نظر داشته باشیم اندازه‌ی فضای بازی همواره ازطریق میدان دید هرم بریده‌ی نمای بازی‌باز فیلتر می‌شود، بنابراین؛ به لحاظ سلسله مراتب معیارهای اندازه‌گیری شدت سختی، فضای مجازی همیشه درجایگاه دوم جای دارد، زیرا جهان دست‌آخر از طریق سیستم دوربین به بازی‌باز انتقال داده می‌شود.

بردارهای نزدیک شدن دشمن

برای بازی‌باز فضای مجازی بده‌بستانی است میان امکان حرکت و امکان کمین کردن. بهترین راه شناخت این بده‌بستان با درنظر گرفتن رابطه‌ی خط دید، فضای مجازی و بردارهای نزدیک شدن دشمن رخ می‌دهد.

سه راه برای درک چگونگی تأثیرگذاری بردارهای نزدیک شدن دشمن بر میزان سختی بازی وجود دارد. میزان سختی بردارهای نزدیک شدن دشمن این‌گونه تعیین می‌شود که آیا دشمن در هرم بریده‌ی میدان دید بازی‌باز جای دارد و آیا لازم است هرم بریده‌ی میدان دید جابه‌جا شود یا خیر، و این‌که برای درگیر شدن در بازی آیا لازم است هرم بریده‌ی میدان دید جابه‌جا شود و جای جهان تغییر کند.

- ساده‌ترین بردارهای نزدیک شدن دشمن: آن‌هایی هستند که در هرم بریده‌ی نمای آنی بازی‌باز قابل مشاهده هستند و برای دیدن آن‌ها نیازی به تغییر مکان یا نمای دید بازی‌باز نیست. (شکل ۱۱)
- بردارهای نزدیک شدن دشمن، در حد متوسط : آن بردارهایی هستند که بازی باز برای مشاهده‌ی آن‌ها در جهان سه بعدی و نه لزوماً در جهان واقعی باید مکان خود را تغییر دهند. (شکل ۱۲)
- دشوارترین بردارها: هر بردار در جهت هدف که نیاز باشد بازی‌باز برای مشاهده‌ی آن نمای خود از موقعیت فعلی را کاملاً تغییر دهد.

زمانی که برای مشاهده‌ی یکی از بردارهای نزدیک شدن دشمن، نیاز است بازی‌باز هرم بریده‌ی نمای خود و مکانش در جهان را تغییر دهد، امکان مرتکب شدن به اشتباه را برای او خلق کرده‌ایم. این عنصر افزوده شده که امکان ارتکاب اشتباه را در طراحی بازی تولید می-کند همان چیزیست که میزان سختی بازی را تنظیم می‌کند. با این وجود، برای شناخت بیش‌تر این معیار اندازه‌گیری، لازم است درباره‌ی روانشناسی بازی‌باز بیش‌تر بدانیم.

روانشناسی بازی‌باز: چرخه‌های اصلاحی

انسان‌ها بهترین «تخمین‌زننده‌گان» هستند. ما انسان‌ها از طریق حدس زدن‌ها، مشاهدات و اصلاحات مکرر، همواره و دائماً در حال تخمین زدن راه مناسب برای رفع اشکالات هستیم. تصور کنید که دست خود را برای گرفتن لیوان قهوه‌تان دراز کرده‌اید. دستتان را تکان خواهید داد، مکان جدیدش را مشاهده کرده و سپس میزان حرکت لازم برای دستیابی به هدف را مجدداً تنظیم خواهید کرد. ممکن است تا هنگام رسیدن به هدفتان، این اتفاق در هر ثانیه بارها تکرار شود. (شکل ۱۴) (این بحث مشابه مثال «کیک‌لیوانی لذیذ» است که استیو سوئینک در مقاله‌ی Game Feel یا حس بازی آورده است.)

در اصل، هرچه بیش‌تر از بازی‌باز انتظار تغییر مکان یا خط دید را داشته باشیم، تحمل چرخه‌های اصلاحات بیش‌تری را به آن‌ها تحمیل خواهیم کرد. هرچه تعداد چرخه‌های اصلاحات کمتر باشد، پیش رفتن به سوی هدف برای بازی‌باز آسان‌تر است.

شکل ۱۴ نمونه‌ای از روند تخمین زدن شرایط توسط بازی‌بازدر هنگام پیش رفتن به سوی یک هدف ایستا را نشان می‌دهد. مثلث‌های قرمز بزرگ، مرز خطا در هر فاز از روند تخمین زدن رانشان می‌دهند؛ هر چه مثلث بزرگ‌تر، احتمال خطا در آن گام از روند تخمین بیش‌تر.

درحالی که بازی‌باز از طریق حرکت، مشاهده و تصحیح (تنظیم مکرر) به سمت هدف نشانه می‌رود، به تدریج مرز خطا نیز کاهش می‌یابد. با این وجود، اگر شئ‌ای به حرکت خود ادامه دهد، آن‌گاه میزان احتمالات به صورت خطی کاهش نخواهد یافت، شکل ۱۴ نمونه‌ای از این دست است.

نمونه‌ای دیگر چنین است که متصور شویم بازی‌باز نیز دارد روند مشابه‌ای از حرکات، مشاهدات و تنظیمات حرکت برای رسیدن به شئ ثابتی را متحمل می‌شود - - به‌عبارتی بازی‌باز سعی دارد مگسک اسلحه را طوری تنظیم کند که هدف را نشانه برود. این‌گونه که مگسک را به تدریج حرکت می‌دهد تا زمانی که از طریق روند اصلاح، مرز خطا کم‌تر و کم‌تر شود.

حالا تصور کنید، هدف به‌ناگهان عکس‌العملی نسبت به بازی‌باز نشان دهد و تلاش کند تا ازطریق شلیک گلوله به او حمله‌ور شود (شکل ۱۵). اکنون واضح است که بازی‌باز نیاز دارد روند تخمین زدنش را همواره تغییر دهد و اصلاح کند، در نتیجه با افزایش میزان احتمالات و بیش‌تر شدن مرز خطا تا زمانی که دوباره به دشمن نزدیک شود این روند را ادامه خواهد داد.

بردارهای حمله

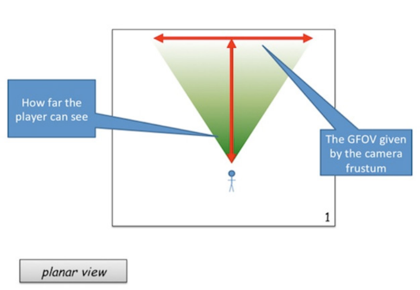
با وجود این‌که فضاهای باز این امکان را فراهم می‌کنند که دشمن از طریق بردارهای حمله-ی بیش‌تری به سمت بازی‌باز برود و به او نزدیک شود، وجود همین فضاهای باز همچنین امکان مانوور هوشمندانه‌تری را برای بازی‌باز به‌وجود می آورد.

در شکل ۱۶، وجود بردارهای حمله‌ی بیش‌تر نسبت به بردارهای نزدیک شدن دشمن، به نفع بازی‌باز است. در یکی از مقاله‌های قبلی سعی بر بررسی مبحث فشرده‌سازی و قیف تجمع در مرکز را داشتم (the notion of compression and funneling)، و این نوع بردار-ها را «بردارهای گسترشی» نام‌گذاری کردم – عنصری که تنش وارد شده به بازی‌باز که حاصل فشار ناشی از حمله‌ی دشمن است را کاهش می‌دهد.

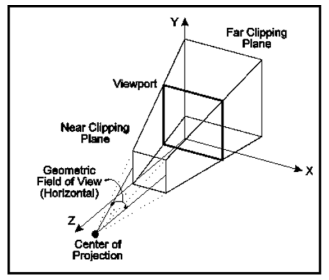
در بیش‌تر موارد در یک بازی با نمای اول شخص، بازی‌باز ترجیح می‌دهد ابتدا موقعیت مکانی خود را در جهان طوری تنظیم کند که بیش‌ترین میزان دشمن را در زاویه‌ی دید خود در آن لحظه جای دهد - - اگر فردی را در حال انجام بازی سیرِیس سَم تحت نظر قرار دهید، خواهید دید که معمولاً برای متمرکز کردن هرم بریده‌ی نمای خود ترجیح می‌دهد از دشمن دور شود. تغییر حرکت جهان نسبت به تغییراتِ بیش از اندازه‌ی هرم بریده‌ی نما ارجحیت دارد. اکثراً یک بازی‌باز در ابتدا با اعمال کم‌ترین میزان تغییرات در موقعیت نما، عقب-نشینی را انتخاب می‌کند. (شکل ۱۷)

در یک روایت داستانی تاکتیکی، شلیک کردن به اطراف یک دشمن همواره از امتیازات زیادی برخوردار است، زیرا دشمن برای حمله به یک هدف در حال شلیک گلوله تعداد بیش-تری از چرخه‌های اصلاح را نیاز دارد، نسبت به هدفی که تنها دارای حرکتی ساده به سمت عقب یا به سوی دشمن باشد. می‌توان این مبحث را از جنبه‌ی حرکت مگسک در بازی مد نظر قرار داد. اگر یک بازی‌باز از دشمن عقب نشینی کند، با وجود تبدیل شدن او به هدفی کوچکتر، میزان چرخه‌های اصلاح مورد نیاز او برای تنظیم مگسک به وضوح کم‌تر می شود. (شکل ۱۸)

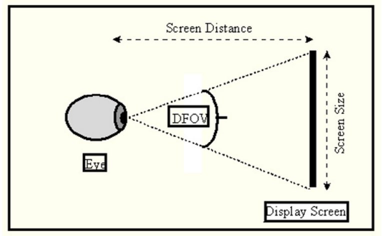
هنگامی که حرکت دشمن به‌صورتیست که منجر به تنظیمات مکرر هرم بریده‌ی نما از سمت بازی باز می شود، سناریو به دلیل تعدد مرزهای خطایی که برای آن تعریف می‌شود سخت-تر است. (شکل ۱۹)



شکل ۱: وسعت دید بازی باز - میدان دید هندسی که توسط نمای برش مسطح دوربین تولید می‌شود – نمای دو وجهی.



شکل ۲: برش سطحی دور- قاب- برش سطحی نزدیک- میدان دید هندسی(افقی) - مرکز بیرون‌زدگی.



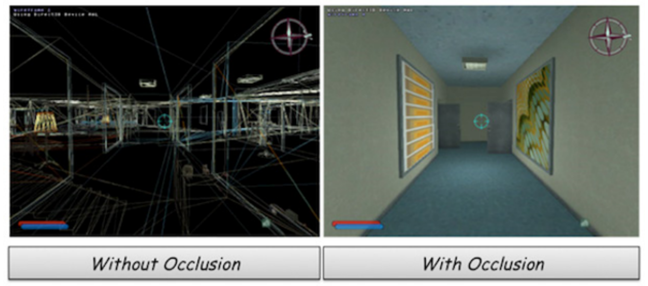
شکل ۳

شکل ٤

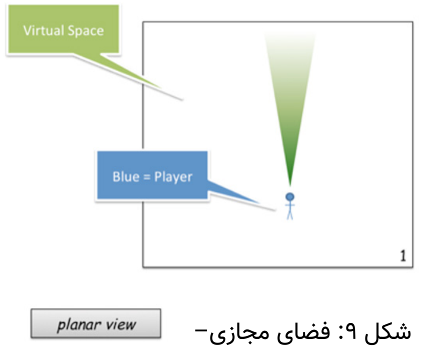
شکل ۵

شکل ٦

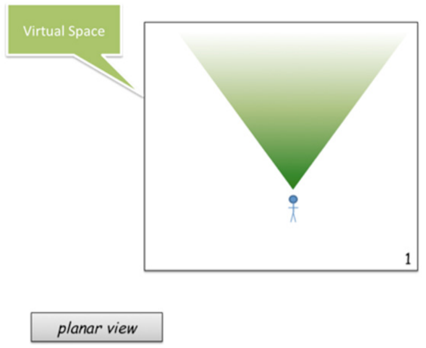
شکل ۷



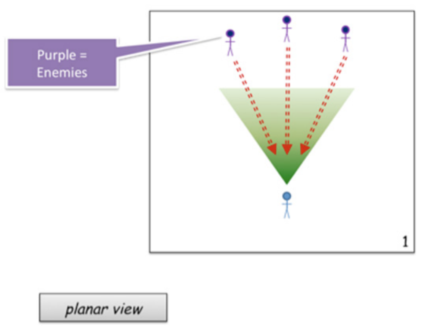
شکل ۸: همراه با مسدودکننده – بدون مسدودکننده



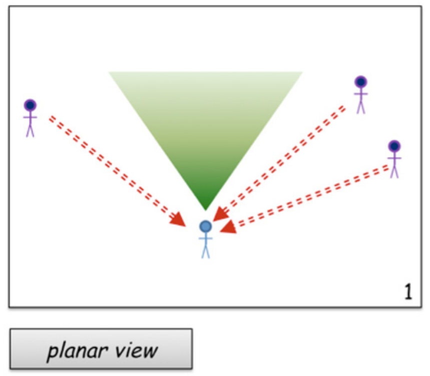
شکل ۹: فضای مجازی– آبی= بازیباز – نمای برش مسطح



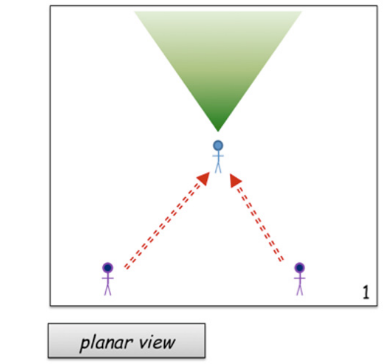
شکل ۱۰: فضای مجازی – نمای برش مسطح



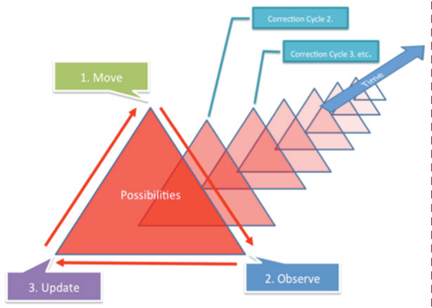
شکل ۱۱: بنفش = دشمنان – نمای برش مسطح



شکل ۱۲: نمای برش مسطح

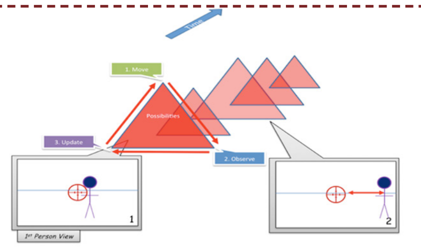


شکل ۱۳: نمای برش مسطح

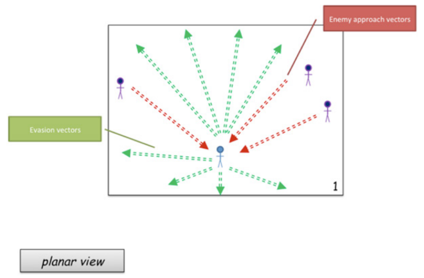


شکل ۱۴: ۱. حرکت- ۲. مشاهده- ۳. تنظیم مجدد

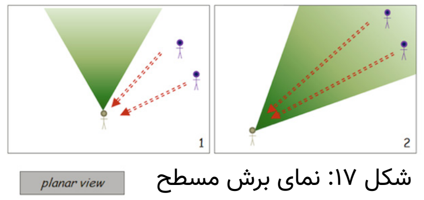
احتمالات- چرخه‌ی اصلاحات ۲. - چرخه‌ی اصلاحات ۳. غیره. – زمان



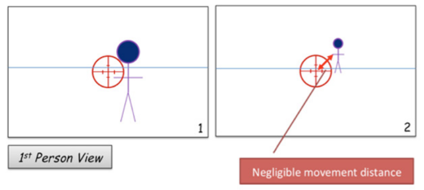
شکل ۱۵: نمای اول شخص



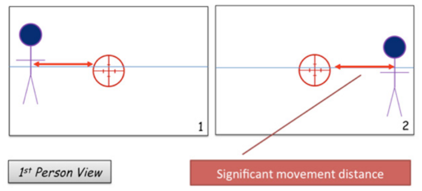
شکل ۱۶: نمای برش مسطح، بردارهای نزدیک شدن دشمن، بردارهای حمله



شکل ۱۷: نمای برش مسطح



شکل ۱۸: نمای اول شخص- کم‌ترین فاصله‌ی حرکت



شکل ۱۹: نمای اول شخص – فاصله‌ی حرکت مشخص

جایی که خلاقیت نباشد خبری از ترس نیست

جایی که خلاقیت نباشد خبری از ترس نیست*

نوید غلامی

ترس چیست؟ دیگر از خواندن توصیف لاوکرفت (هاوارد فیلیپس لاوکرفت یا به اختصار اچ.پی لاوکرفت، نویسنده‌ی داستان‌های ترسناک) از ترس خسته شده‌ام اما هنوز که هنوز است می‌توان آن را یکی از بهترین توصیفات دانست؛ پس دوباره آن را مرور می‌کنیم:

«قدیمی‌ترین حس انسان، ترس است و قدیمی‌ترین نوع ترس، ترس از ناشناخته.» شاید بپرسید که این گزاره چه ربطی به موضوع تاثیرپذیری بازی‌های ویدیویی از ژانر وحشت در سینما دارد؟ پاسخ در کلمه‌ی «وحشت» نهفته است. اساسا ترس حسی است که شخص، فرای اینکه خود تحت تاثیرش قرار بگیرد، تجربه می‌کند اما وحشت، ترسی است که فرد با علم به این‌که می‌داند سرنوشتش چه خواهد شد حس می‌کند.

با مثالی این تشبیه را روشن‌تر می‌کنم. فرض کنید در حال سقوط از آسمان خراشی هستید و چشم‌هایتان بسته است. جز احساس شکافتن سریع هوا و برخوردش با پوستتان هیچ ایده‌ی دیگری از موقعیت خود ندارید و نمی‌دانید چه زمانی با زمین برخورد می‌کنید. حالا همین موقعیت را وقتی چشمتان باز است تصور کنید، در حالی که نقطه‌ی برخورد و پایان کارتان را می‌توانید ببینید. اولی ترس و دومی وحشت است. در متن پیش رو سعی شده تا با ذکر مثال، سفر ترس از سینما به بازی بازگو شود و در این راه از ذکر مثال‌های چندین بار گفته شده و عیان (که فرض می‌رود مخاطب این مقاله با آنان آشنایی دارد) پرهیز شده است.

شاید آغاز راه ترس در سینما را بتوان به فیلم «نوسفراتو» یا «مطب دکتر کالیگاری» نسبت داد اما در بازی‌ها جزو اولین سبک‌هایی بود که پای خود را به کامپیوترها باز کرد. برای ساخت و پرداخت عنوانی در ژانر ترس (در این متن سبک ترس و زیرشاخه‌هایش چون وحشت را مجموعا با نام ترس یا Horror یا وحشت خطاب می‌کنیم) به چیزی بیشتر از کلمه نیاز نبود و کامپیوترهای اولیه نیز که قدرت محاسباتی و نمایشی چندانی نداشتند، برای عناوینی بر پایه‌ی کلمات، ایده‌آل بودند. به همین دلیل بسیاری از بازی‌های ماجرایی (Text-Adventure) نخستین رگه‌هایی از ترس داشتند و در کنار سر زدن به عوالم فانتزی، گریزی هم به ادبیات کلاسیک ژانر ترس می‌زدند.

با ورود تکنی کالر به سینما (اولین کاربرد چشم‌گیرش را می‌توان در «جادوگر شهر آز» دید) و رنگی شدن فیلم‌ها، «خون» به اصلی‌ترین مشخصه‌ی آثار وحشت تبدیل شد؛ هر فیلمی که خون و خونریزی بیشتری داشت، وحشتناک‌تر بود و دیدنش برای بیننده سخت‌تر. در این بین بودند عناوینی که از همین جنبه استفاده‌ای هنری و بعضا پیشرو کردند (دراکولا و Suspiria) اما باید دهه‌ها صبر می‌کردیم تا به تولد عناوین «اسلشر» (Slasher: عناوینی که صرفا به خون و خونریزی اکتفا می‌کنند و هدف نشان دادن حداکثری خشونت در تصویر است) و تمرکز بر شکنجه (Torture porn) برسیم. آثاری که اقبال چندانی هم در مدیوم بازی‌ها کسب نکردند و به همان

زودی که آمدند، فراموش شدند.

ترس در سینما دو جبهه‌ی مشخص دارد، ترس غربی و ترس شرقی. ترس غربی از تاریک‌خانه‌های آلمان با دکتر کالیگاری شروع شد و به آمریکا رفت و در دهه‌ی ۷۰ و ۸۰ با جان کارپنتر و استیون اسپیلبرگ جان تازه‌ای گرفت و به ژانری تبدیل شد که بعد از گذشت تقریبا ۵ دهه هنوز تغییر خاصی نکرده. دستاورد «هالووین» و «جمعه‌ی سیزدهم» نشان دادن همپوشانی شخصیت بد منفی شکست ناپذیر و شخصیتی قابل همذات‌پنداری بود که از آنتاگونیست داستان قالبی افسانه‌ای و در عین حال زمینی می‌ساخت. در نقطه‌ی مقابل، «آرواره‌ها»ی اسپیلبرگ از موجودی زمینی (کوسه) سمبلی ساخت که تا اواخر فیلم حتی آن را نمی‌بینیم و فیلم بر خلاف تمام تبلیغاتش و حتی چیزی که نشان می‌دهد، اصلا درباره‌ی این کوسه نیست و راوی خلوت مردی گرفتار در بحران هویتی خویش است.

اما شرایط در سرزمین آفتاب تابان به کلی متفاوت بود! فرهنگی که پر از اساطیر و فولکوری است که ریشه در ترس‌های نهان جامعه‌ای دارند که به سبب نزدیکی با همسایگان هم نژادش تکه‌ای از تاریخ هر کدام را به عاریه گرفته، و برخلاف این تعریف شاید منحصربفردترین و دست نخورده‌ترین داستان‌های ترسناک را بتوان در آن یافت، بستری مناسب برای الهام سازندگان آثار ترسناک بود. مهم‌ترین دلیلی که سبب شد ژانر وحشت در اواخر دهه‌ی ۹۰ میلادی در ژاپن رونق بگیرد را می‌توان در بودجه‌ی کم تولید چنین آثاری (خصوصا با توجه به سیستم توزیع آثار فرهنگی در این کشور و روی کار آمدن شبکه‌های ماهواره‌ای خصوصی و نوارهای کاست) دانست که به سازندگان اجازه می‌داد بدون ترس از شکست تجاری، حرف خود را بزنند و ایده‌هایشان را نشان دهند. اگر هالیوود هنوز مشغول به دوباره‌سازی و استفاده از فرمول‌های جواب پس داده‌ی کارگردانان گذشته‌ی خود بود، ترس برای ساموراییی‌ها زمین بازی‌ای بود که در آن هر مولف مشغول تمرین و امتحان کردن دیوانه‌وارترین ایده‌هایش بود. ترس چیزی نیست که ژاپنی‌ها در آثاری جداگانه به سراغش بروند و هر فیلمی در هر سبکی، رگه‌هایی از ترس در خود دارد.

کشوری سنتی مانند ژاپن، که با وجود قدم گذاشتن به هزاره‌ی جدید همچنان بر اجرا شدن آرمان‌های دیرینش پافشاری می‌کند، بهترین موقعیت را برای کارگردانانی پدید آورد که بواسطه‌ی تربیت و فرهنگشان دیدی مضنون‌وار به هجوم تکنولوژیک غربی و فناوری‌های جدید داشتند.

به عنوان مثال بیایید یکی از بهترین آثار ترس چند دهه‌ی اخیر سینمای جهان یعنی اولین نسخه‌ی سینمایی «حلقه» (Ringu) را با هم مرور کنیم که در سال ۱۹۹۸، همان سالی که هیدکی کامیا در ادامه‌ی راه شینجی میکامی دومین نسخه‌ی رزیدنت ایول (Resident Evil ۲) را کارگردانی کرد، اکران شد.

نوار کاست عجیبی که اگر آن را ببینید ظرف ۷ روز خواهید مرد. این پیرنگ اصلی داستان حلقه است و در همین یک خط

می‌توان ردپای ترس از تکنولوژی یا تکنوفوبیا (Technophobia) را دید. البته کارمان با حلقه اینجا تمام نمی‌شود بلکه تازه بعد از دیدن این نوار اسرار آمیز تلفنتان زنگ می‌خورد و ناله‌ی نامفهموم پشت خط سرنوشت محتومتان را قطعی می‌کند. روح زجر کشیده‌ای که از درون تلویزیون بیرون می‌آید و کارتان را یکسره می‌کند هم آخرین قطعه‌ی داستان است. در مثالی دیگر به سراغ فیلمی می‌رویم که همین داستان را اینبار به شکلی دیگر روایت می‌کند. «یک تماس از دست رفته» (One Missed Call) از جوانانی می‌گوید که تماسی دریافت می‌کنند که گویا از طرف خودشان و از آینده و قبل از مرگشان است! نکته‌ای که سینمای وحشت ژاپن و در نگاه کلی‌تر شرق را در مقایسه با همتای غربی‌اش متمایز می‌کند، عدم تمرکز داستان بر پیشینه یا دلیل اتفاقات است و این‌که نگاه سازندگان بر رخدادهای حال حاضر داستان متمرکز است. چه در «حلقه» و چه در «یک تماس از دست رفته» دلیل بوجود آمدن طلسم‌ها و گذشته‌ی شخصیت‌ها در اولویت نیست و هر جایی که برای پیشبرد داستان ضروری باشد گفته می‌شوند. قبل از اینکه سری «کینه» (Ju-On: The Grudge) موجی از کوکان رنگ‌پریده‌ی بی‌زبان چشم سیاه را روانه‌ی خانه‌ها کنند، شاهد فیلمی مستقل و جمع و جور با همین عنوان بودیم که روایت‌گر ماجراهای چند غریبه در فواصل زمانی مختلف در یک خانه بود؛ اینکه این شخصیت‌ها چه گذشته‌ای دارند، چه خصوصیاتی دارند و آینده‌شان چیست مهم نبود بلکه اتفاقاتی که در این خانه‌ی نفرین شده بر سرشان خواهد آمد دلیل ساخت فیلم بود. همانطور که در ابتدای مطلب اشاره کردم، اگر توصیف لاوکرفت از ترس را قبول کنیم، ناشناخته بودن دلیل ترس آن را ترسناک‌تر می‌کند!

این هراس از فناوری در کنار خرده فرهنگ «هیکیکوموری» (افرادی که به انتخاب خودشان از جامعه دور شدند و در انزوا زندگی می‌کنند و به قولی کنج عزلت گزیده‌اند) باعث شده تا شخصیت‌های داستان تنهاتر از نمونه‌های غربی بنظر برسند و اگر در سینمای وحشت ژاپن کسی بمیرد، تاثیری بر حال و هوای کلی اثر نخواهد گذاشت، گویی در اولین حرکت شطرنج مهره‌ی سربازی از دست برود. ترکیب تکنوفوبیا، عدم پرداخت جزئیات داستانی و عادات انزواگرایانه را می‌توان در یکی از معروف‌ترین فیلم‌های ژاپن پیدا کرد که نامش با «مازوخیسم» گره خورده. «ایچی قاتل» (Ichi The Killer) که تنها از ذهن کارگردان معروف و پرکار ژاپنی، «تاکاشی میکه» (Takashi Miike) برمی‌آید، داستان خرده گانگستری در مافیای یاکوزای ژاپن است که از درد کشیدن لذت می‌برد و درگیر یکی از عجیب‌ترین روابط تقابل با شخصیت مقابل که جوانی گوشه‌گیر و زودرنج است می‌شود. نقطه‌ی مقابل این شیوه‌ی بکارگیری در نوشتن فیلمنامه را باز می‌توان در «کینه» دید؛ جایی که از کودکان کم سن در مقام شخصیت‌های خبیث و دشمن قهرمان داستان استفاده شده تا تاثیر تضادی که با باور معمول که کودکان معصوم و بی‌آزار هستند در ذهنمان نقش بسته بیشتر شود. تا بحال فکر کرده‌اید که چرا پای دلقک‌ها به آثار وحشت باز شده؟

اگر بخواهیم سینمای وحشت ژاپن را در دو ساعت و خلاصه‌وار مرور کنیم، دیدن «سه...حداکثر» (Three… Extremes) که مجموعه سه فیلم کوتاه به کارگردانی «تاکاشی میکه»، «پارک چان-ووک» (Park Chan-Wook) و «فروت چن» (Fruit Chan) است می‌تواند دیدگاه خوبی از وضعیت و شیوه‌ی برخورد سازندگان شرقی با مقوله‌ی ترس به ما بدهد.

و اما پس از این موشکافی، اگر بشود در خوشبینانه‌ترین حالت نامش را موشکافی گذاشت، میرسیم به تاثیر بازی‌های ویدیویی از ژانر وحشت در سینما.

برخلاف نظر عامه که پیدایش سبک ترس و زیرشاخه‌هایش را به اولین نسخه‌ی «رزیدنت ایول» نسبت می‌دهند و «سایلنت هیل» (Silent Hill) را پدر ترس روانشناختی میدانند، ردپای بکارگیری قواعد وحشت در بازی‌ها را می‌توان تا اولین سال‌های اختراع این مدیوم تعقیب کرد. زمانی که عناوین ماجرایی متنی (Text Advneture) دست به استفاده از المان‌های فانتزی و کمک گرفتن از «ارباب حلقه‌ها» (Lord of The Rings) زدند، هر جا نیاز به استفاده از تعلیق داشتند سراغ ترس می‌رفتند؛ حال چه این موقعیت مربوط به گیر کردن در تونلی خاموش و ساکت باشد چه مواجهه با ارتش دشمن. البته تاثیر ادبیات کلاسیک وحشت و حتی آثار نویسنده‌ای چون «استیفن کینگ» (Stephen King) نیز بر این گونه آثار کاملا مشهود است.

اولین نسخه‌ی «رزیدنت ایول» بیشتر از آن که از آثار سینمایی Horror الهام گرفته باشد، موفقیت خود را مدیون فیلم‌های اکشن دهه‌ی ۸۰ و ۹۰ و آماده کردن مخاطب برای مواجه‌ی یک تنه و دست خالی با ارتش زامبی‌ها بود؛ انگار که جای «جان مک کلین» (پروتاگونیست سری فیلم‌های «جان سخت» (Die Hard)) را با کلیر ردفیلد و جای تبهکاران آلمانی را با زامبی‌ها عوض کنی!

اما غرب بیکار ننشسته بود و با عنوان Eternal Darkness، موفق شد ادای دینی در خور به لاوکرفت کند و با شکستن دیوار چهارم، زمینه‌ساز موج بازی‌هایی باشد که کابوس افراد درگیر با تکنوفوبیا بودند!

سری «قاب مرگبار» (Fatal Frame) تماما سازوکاری برگرفته از وحشت دهه‌ی ۹۰ ژاپن دارد. دخترکی تک و تنها در جنگل با دوربینی که تنها وسیله‌اش برای یافتن ارواحی‌ست که اطرافش پرسه می‌زنند. نوعی از وحشت که بعدها تبدیل به اصلی‌ترین المان عناوین مستقل سبک ترس شد. Slenderman، Amnesia و این اواخر Outlast از نردبانی بالا رفته‌اند که اولین جای پای آن را آثاری چون Fatal Frame محکم کرده است.

اما همچنان روحیه‌ی آزمون‌گرای شرقی‌ها در ترس پابرجاست و گهگداری عناوینی منتشر می‌شوند که اگر تماما تمرکز خود را بر ترساندن مخاطب می‌گذاشتند شاید موفق‌تر می‌شدند مثل Deadly Premonition.

از طرفی پس از سقوط سلطه‌ی سایلنت هیل و رزیدنت ایول، غربی‌ها به فکر

احیای دوباره‌ی ژانر افتادند و با تلفیقش با المان‌های سبک ماجرایی و اکشن شاهد عرضه‌ی بهترین‌های حداقل دو دهه‌ی اخیر بودیم؛ عناوینی چون Dead Space، Alan Wake، Layers of Fear و F.E.A.R. که هر کدام به نحوی از بزرگان سبک ویژگی‌هایی را به عاریه گرفتند و بعضا ویژگی‌های ذکر شده را ارتقا دادند.

اما شاید بتوان بهترین نمونه از ترس در بازی‌های ویدیویی را یک دمو معرفی کرد. Silent Hills P.T. که در واقع تیزری تعاملی بود، حاصل هم‌فکری سه نام بزرگ شامل «هیدئو کوجیما» (خالق سری Metal Gear و پدر زیرژانر مخفی‌کاری)، «گیلرمو دل تورو» (کارگردان فیلم‌هایی چون «هزارتوی پن» و «پسر جهنمی» و از وزنه‌های سینمای ترس هیولامحور!) و «جونجی ایتو» (طراح مانگا و هنرمندی که نامش با مانگای ترس گره خورده) بود که از یک راهروی ساده و چند چراغ و در تشکیل شده اما به اندازه‌ی تمام تاریخ ترس در سینما و بازی می‌ترساندتان! اما چه چیز P.T. را انقدر ترسناک می‌کند؟

پاسخ این پرسش در ۱۸۰۰ کلمه‌ای است که پیش از این از نظر گذراندید. از شکستن دیوار چهارم گرفته تا نپرداختن به جزئیات داستانی و تشریح دنیای بازی تا ترس از ناشناخته و انواع مفاهیمی که روی جامعه‌ی مخاطبین متفاوت، تاثیر متفاوتی می‌گذارد (گروهی از نمایش خون و جلوه‌های نابودی فیزیکی بدن می‌ترسند و عده‌ای دیگر از مضامین روانشناسی، مشابه تفاوت نوع وحشت در سری سایلنت هیل و رزیدنت اویل) همه و همه در این تیزر گرد هم آمدند تا خیال سازندگان از تاثیر حداکثری روی مخاطب را راحت کنند!

تمرکز بر واقعیت مجازی (Virtual Reality) می‌تواند ایستگاه بعدی برای ترساندن بازیکنان باشد اما در این راه موانع بسیای وجود دارند اعم از مشکلات فنی و کمبود بازی‌های ترسناک در حال حاضر؛ اما بنظر می‌رسد آینده برای وحشت روشن است و این ژانر که هر دهه بنظر می‌رسد به تکرار افتاده و ایده‌هایش تمام شده، هر از گاهی چون ققنوس زیر خاکستر برمی‌خیزد و نشان می‌دهد هنوز دلیل برای ترساندن و بهانه برای ترسیدن هست!

*تیتر جمله‌ای معروف از آرتور کونان دویل، نویسنده‌ی شهیر داستان‌های ترسناک و خالق شرلوک هولمز است.

ترسیدن بدون واسطه

رضا قرالو

ادبیات ژانر وحشت، سینمای ژانر وحشت و حالا بازی‌های ژانر وحشت. این آخری عمر کم‌تری نسبت به دوتای اول دارد ولی قطعا به لحاظ درگیر کردن مخاطبانش با بن‌مایه‌ی سناریوهای وحشت‌آفرین چند گام جلوتر است. ترسیدن به شنیدن، خواندن و دیدن ربط پیدا می‌کند. خواندن یک داستان ترسناک و تصور کردنش تجربه‌ای عجیب است و می‌تواند تا عمق وجود آدم تاثیر بگذارد. ولی یک تجربه‌ی کامل نزدیک به واقعیت نیست. دیدن تصویری ترسناک می‌تواند به تنهایی توی دل آدم را خالی بکند. ولی اگر همین تصویر وحشت‌آفرین با صدایی همراه باشد، قطعا میزان ترس مخاطب بیشتر می‌شود. چیزی که بازی‌های ویدئویی به ژانر وحشت تزریق کرده‌اند، تجربه‌ی دست اول‌تر نسبت به کتاب و سینما است. در سینما، هرچه هم با اثری درجه یک روبرو باشیم یا فیلم را به صورت سه‌بعدی تماشا بکنیم، تجربه‌ی ترس، به پای بازی کردن آن نمی‌رسد. در بازی، شما تسلط کاملی روی اعمال شخصیتی دارید که نماینده‌ی شما در جهان اثر است. به این ترتیب تعامل شما در جهان بازی خود به خود یکی از موانع ارتباطی با عنصر ترس جاری در اثر را از بین می‌برد.

ولی همیشه می‌شود چند قدم جلوتر هم رفت. این گام‌های رو به جلو، در همین مدیوم بازی‌های ویدیویی برداشته شده است. بازی‌های تحت فناوری VR علاوه بر اینکه تجربه‌ی دست اول‌تری نسبت به هم‌نوعان کلاسیک خود دارند، تجربه‌ی بازی‌های ترسناک را چند گام جلوتر برده‌اند. وقتی یک بازی ترسناک مثل Resident Evil 7 را در حالت عادی بازی بکنید، برخی صحنه‌ها و سناریوها قطعا شما را از جا می‌پرانند و ضربان قلب‌تان را بالا می‌برند. ولی تجربه‌ی همین بازی با فناوری واقعیت مجازی، حس ترس بُر خورده در جهان اثر را به مقدار زیادی برای شما افزایش خواهد داد. دلیلش حذف واسطه‌ها تا حد ممکن است. هدست‌های واقعیت مجازی، شما را به شکل کامل‌تری وارد دنیای بازی می‌کنند. وقتی در حالت معمولی REV بازی بکنید، راه حل فرار از دست این دنیای تاریک و خفه، چرخاندن سر، رفتن به دستشویی یا خوردن هله هوله برای خلاصی از خفقان موجود در بازی است! ولی وقتی با هدست‌های VR بازی بکنید، همه چیز به شما چسبیده است! حالا، شما وسط آن دنیای چرک و ترسناک هستید. صداها به شکل سه‌بعدی برای‌تان پخش می‌شوند، تصاویر توی سرتان هستند و درست وسط مهلکه دست و پا می‌زنید! واسطه‌های بینایی و گوش دادن به صداها تا حد بالایی حذف شده‌اند و سناریوها، به جای پیاده شدن روی شخصیت توی فیلم، یا شخصیت داخل بازی، مستقیما روی شما اجرا می‌شوند و این هم هیجان انگیز است و هم ترسناک. تنها راه برای خلاصی از این جو ترسناک هم بستن چشم‌ها است!

البته فناوری به تنهایی قادر نیست این نهایت ترس و حس وحشت را به مخاطبش منتقل بکند. اگر بازی، طراحی خیلی خوبی داشته باشد، این حس بسیار بیشتر خواهد بود. و برعکس اگر بازی خوبی را تجربه نکنید، کاری از دست فناوری برنخواهد آمد. درست مثل دیدن یک فیلم ترسناک ضعیف و بد. به همین دلیل، همواره، این ترس شبیه‌سازی شده برای مخاطبان، نیاز به هماهنگی گزاره‌های متعددی دارد که معمولا خیلی زیاد کنار هم جمع نمی‌شوند.

با این اوصاف، بعید نیست در آینده‌ای نزدیک (اگر آینده‌ای وجود داشته باشد!) فناوری VR به حدی برسد که تمام حس‌های انسان را دربر بگیرد. در آن صورت تجربه کردن یک بازی ترسناک، دل شیر می‌خواهد و تن سالم و روحیه‌ای قوی!

وحشت به سبک D&D

معرفی بازی World of Horror، ملقمه‌ای از چندین ژانر — آراد سعدآبادی

کمتر کسی هست که درباره بازی‌های D&D و تصمیم گیری‌های میانش چیزی نشنیده باشد یا حداقل تاس‌هایش را ندیده باشد. ولی به نظر شما اگر این سبک بازی را وارد ژانر ترسناک فیلم‌های ژاپنی مانند حلقه یا کینه و یا فیلم‌های اره بکنید و کمی هم Roguelike در این آش بریزید چه اتفاقی می‌افتد؟

بازی World of Horror یک اثر ترکیبی از ایده‌های کامل کلاسیک و کاملا نوین در بازی‌ها است. داستان بازی حول شخصیت‌های کارگاه جوانی می‌گردد که ابتدای هر بار بازی به صورت رندوم در اختیار شما قرار می‌گیرند. در ادامه شما مسئول تحقیق در رابطه با اتفاقات مرموزی هستید که در مناطق اطراف محل زندگیتان در ژاپن در حال رخ دادن است. اتفاقاتی مانند غیب شدن دختران جوان و یا زنی ترسناک که شب‌ها در مدرسه با قیچی پرسه می‌زند.

هر بار با شروع بازی، توانایی‌های رندومی نیز به شما داده می‌شود که بازی را کمی به ژانر Roguelike نزدیک می‌کند. البته شرایط خاصی هم برای کل آن سری به شما گفته می‌شود به عنوان قدرت یکی از خدایان که شباهت زیادی به خدایان خلق شده توسط لاوکرفت دارند. پس از شروع، معماهای مختلفی در مقابلتان قرار می‌دهد که بر اساس تصمیم‌هایتان ممکن است پایان هر معما در هر بار بازی کردن متفاوت باشد که هنگام انتخاب آن، به شما گفته می‌شود که آن معما چند پایان دارد و شما چندتا از آن‌ها را دیده‌اید.

طی روند حل معماهای مرموز شما می‌توانید انتخاب کنید که به کدام منطقه بروید و کدام سرنخ را پیگیری کنید. می‌توانید بی گدار به آب زده و مستقیما وارد دل ماجرا شوید، با خطرها روبرو شوید و تنهایی معما را حل کنید، یا می‌توانید به گوشه و کنار شهر یا محل اتفاقات بروید، با آدم‌ها صحبت کنید، از شایعات پیرامون معما خبردار شوید و حتی اشخاص دیگری را نیز با خودتان همراه کنید که در مبارزات و حل مسائل به شما کمک کنند. مکانیک‌ها و نحوه تعامل در این بخش بازی به گفته خود سازندگان با الهام گرفتن از بازی‌های ماجراجویی دهه ۸۰ میلادی ساخته شده‌اند و اگر طرفدار این ژانر و نوستالژیشان هستید مطمئنا خوشتان می‌آید.

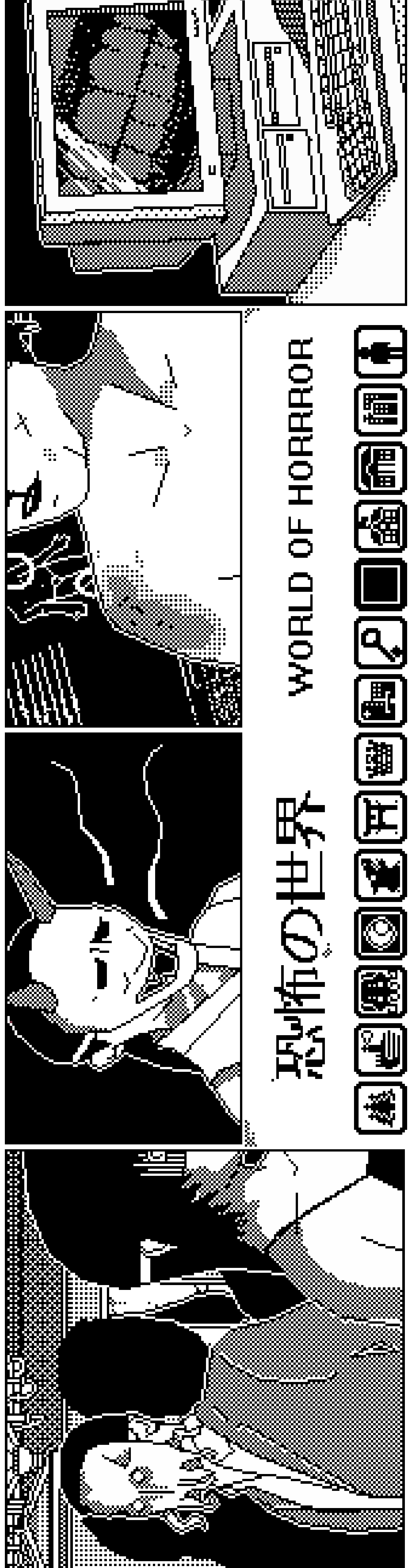
البته تمام این تصمیم گیری‌ها مستقیما روی وضعیت روحی و توانایی‌های شخصیت شما تاثیر می‌گذارند و از آن‌ها تاثیر می‌گیرند. این توانایی‌ها دقیقا مانند توانایی‌های شخصیت‌های شما هنگام بازی‌های D&D است. توانایی‌هایی مانند قدرت کلام برای متقاعد کردن دیگران در میان صحبت، توانایی فرار کردن یا حمله کردن و یا حتی وضعیت روحی و جسمی شخصیت شما. برای مثال مواجه شدن با موارد خیلی عجیب و ترسناک به طور مداوم قدرت منطق شخصیت و وضعیت روحی او را کم می‌کند تا جایی که ممکن است شخصیت شما معما را رها کرده بازی به اتمام برسد.

علاوه بر این‌ها، مبارزات بازی به شکل بازی‌هایJRPG دهه ۹۰ است و به صورت نوبتی شکل می‌گیرند. شما می‌توانید از توانایی‌های شخصیتتان استفاده کنید و با برنامه ریزی و استراتژی پیروز شوید، یا با استفاده از محیط اطرافتان فی‌البداهه بجنگید و از اشیایی استفاده کنید که نزدیکتان هستند.

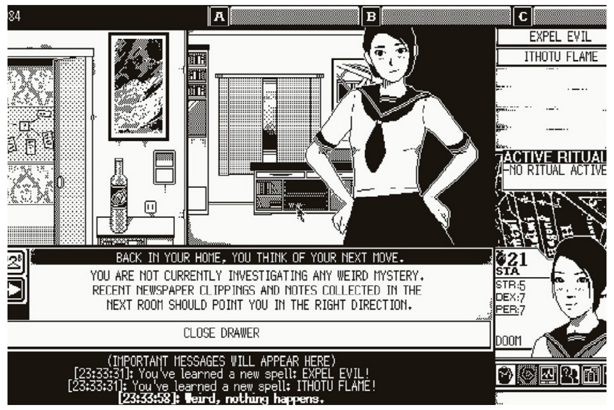
البته از آیتم هایی که حین گشت و گذار جمع کردید هم می‌توانید استفاده کنید. در هر زمانی می‌توانید چند آیتم را در حال استفاده داشته باشید و چند آیتم در کوله پشتیتان. البته اطلاعات جمع آوری شده در دفترچه یادداشت شخصیت جمع آوری می‌شوند که از ابتدای بازی همراهتان است و لازم نیست نگران جای مصرف شده در کوله پشتی یا انتخاب اسلحه برای نگه داشتن باشید.

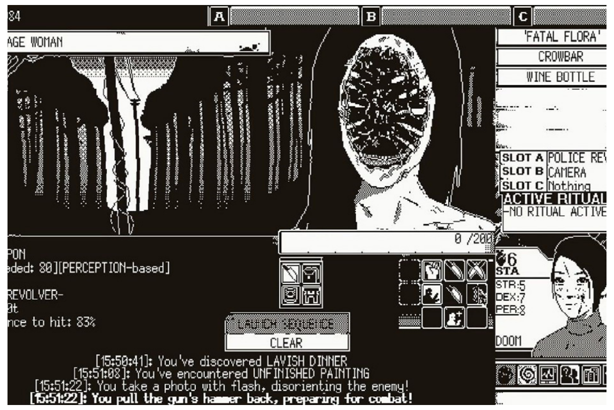
استایل هنری بازی نیز به شکل پیکسل‌های دو رنگ یا ۴ رنگ است. همچنین می‌توانید به جای سیاه و سفید، از حالت‌های رنگی دیگر که مانند کارتریج بازی‌های قدیمی عمل می‌کند نیز استفاده کنید تا صفحه بازیتان مانند گیم‌بوی سبز و سیاه باشد یا صورتی و سیاه.

برای این‌که از ابتدا در بازی گم نشوید، سازندگان یک معمای کوتاه نیز در بازی قرار داده‌اند تا بازیکنان بدون نگرانی درباره داستان و مکانیک‌های پیچیده‌تر، درگیر بازی شوند و مکانیک‌هایش را یاد بگیرند. پس از اتمام این مود، می‌توانید وارد داستان و بازی اصلی شوید و برای چند ساعت با رازها و معماهای ترسناک بازی مشغول شوید. البته پس از پایان بازی، سازندگان همچنان شما را به حال خودتان رها نمی‌کنند و در حالت آخر بازی، داستان و توانایی‌های شما هر بار به صورت رندوم ساخته می‌شوند و می‌توانید



World of Horror
سازنده: Panstasz
ناشر: Ysbryd Games
پلتفرم تست: Switch, PS4, PC, Linux, MacOS





ساعت‌ها خودتان را درگیر کنید.

اگر با بازی‌های نقش آفرینی، داستان‌های راز آلود و سبک ماجراجویی کلاسیک حال می‌کنید پیشنهاد می‌کنم این بازی را از دست ندهید و حداقل چند دقیقه با آن درگیر شوید. ناگفته نماند که بازی فعلا فقط به صورت دسترسی زودهنگام قابل بازی است و سازندگان همچنان در حال کار روی ساخت و بهبود بازی هستند. پس ممکن است محتوا و ویژگی‌های جدیدی نیز در آینده به بازی اضافه شود و یا ویژگی‌های قبلی برای بهبود بازی دستخوش تغییراتی شوند.

این بازی برای پلتفرم‌های سوییچ، PS4 و رایانه‌های شخصی عرضه شده و تاریخ نشر نسخه نهایی هنوز اعلام نشده است. در حال حاضر برنامه تیم سازنده، نهایی کردن بازی در ۳ ماه آخر ۲۰۲۰ است. نسخه فعلی دارای ۱۲ معما، ۲۰۰ اتفاق ممکن حین بازی و ۵ شخصیت اصلی است که به علاوه دو شخصیت قابل باز شدن. در نسخه نهایی این تعداد قرار است به ۲۰ معما و تعداد بیشتری از اتفاقات و شخصیت‌های قابل بازی افزایش پیدا کند.

DYING LIGHT 2

بوی خون و بوی فرار

شب خوش، موفق باشی! معرفی Dying Light 2 — مصطفی کریمی

خونریزی، تکه‌تکه کردن، فرار با آدرنالین بالا، کشتن و در نهایت خشونت؛ برایتان چه معنی دارد؟ حس خوب یا ترس؟ سوال این است؛ کشتن زامبی‌ها و فرار از مرگ حس خوبی به شما القا می‌کند؟ اگر اینگونه است، ما تنها نیستیم! افراد زیادی را اطراف خود می‌بینیم که حس ترسشان بالا می‌گیرد یا برچسب خشونت به آن می‌زنند. مدام به دنبال تجربه‌های آرام و بی‌سروصدای خود می‌گردند و خوب البته راضی به نظر می‌رسند.

اما چیزی که ما دوست داریم و تجربه می‌کنیم، چیزی است که به خوبی درک می‌کنیم. خشونت در بازی را دوست داریم ولی شخصیتمان هیچ ربطی به آن ندارد. آدم‌های بدی نیستیم، خلافکار نیستیم و فقط هیجان را دوست داریم و خسته از برچسب‌ها، چیزی را حس می‌کنیم که تنها خودمان می‌فهمیم! اگر شما هم شبیه من هستید، همراه من باشید تا با هم نگاهی به یک هیجان بی نظیر بیاندازیم.

قصه‌ها از استودیو «تِک‌لند» (Techland) آغاز می‌شود؛ یک مرکز بازی‌سازی لهستانی که کار خود را از سال ۱۹۹۱ شروع کرد و امروزه کارهای به یاد ماندنی از خود به‌جای گذاشته‌است. سری بازی‌های «کال آو جوارز» یا «دِد آیلند» از جمله بازی‌های مشهوری است که این استودیو زحمت ساختش را کشید؛ بازی‌هایی که تجربه خوب یا بدی برایمان رقم زد. گذشت تا به سال ۲۰۱۵ رسیدیم و این استودیو دوست‌داشتنی برایمان بازی «دایینگ لایت» (Dying Light) را فراهم کرد. بازی برایمان شوک جالبی داشت؛ «از دیوارهای شهر بالا بروید، به این سمت و آن سمت بپرید و بهتر از هر بار فرار کنید!»

ترکیب پارکور و زامبی را چشیدیم و الحق که چه ترکیب شیرینی! یک بازی «اول شخص دنیای باز» که پس از انتشارش، بهترین بازی زامبی از نظر خیلی‌ها شد. جایزه‌های زیادی از آن خود کرد و جهش مالی بزرگی برای استودیو رقم زد.

حالا باز این استودیو برگشته‌است با خبری نو؛ «دایینگ لایت ۲» روانه بازار خواهد شد! با آن همه خاطره از پنج سال پیش، آیا بازی به خوبی نسخه قبلی خواهد بود؟ آیا باری دیگر تجربه‌های نو خواهیم داشت؟ آیا این همان بازی با همان المان‌های خودش است یا حرف جدیدی دارد؟ بیایید به آن‌چه از این بازی دیده‌ایم بپردازیم.

در مراسم E۳ سال ۲۰۱۸ بود که شاهد اولین تریلر از این بازی بودیم و در سال ۲۰۱۹، وعده آن را برای بهار ۲۰۲۰ گرفتیم. در ویدئوهایی که از این بازی دیدیم، واضح است که به جزئیات گرافیکی بازی دقت بالایی اعمال شده‌است و در کل، بافت‌های ریزتر و فریم‌های روان‌تری را شاهد هستیم.

طبق اخباری که از طرف سازندگان دریافت کردیم، باید انتظار یک محیط بسیار بزرگ برای بازی را داشته باشیم؛ به گونه‌ای که گفته شده نقشه بازی، چهار برابر بزرگتر از نسخه قبلی است! ما داریم راجع به یک بازی که در آن «پارکور» نقش اساسی دارد فکر می‌کنیم. پس باید دقت کنیم که محیط بازی صرفا به خیابان‌ها و کوچه‌ها و در کل، سطح زمین خلاصه نمی‌شوند؛ یعنی باید به ساختمان‌ها و محیطی که از آن بالا خواهیم رفت نیز دقت کنیم. پس این گستردگی بسیار بسیار زیاد خواهد بود.

یک چیز به بازی اضافه شده که من آن را خبری بسیار خوب می‌بینم؛ این بار ما مسئول سرنوشتمان هستیم! تصور کنید دارید قراردادی را با فردی می‌بندید، تفاوت به حدی است که اگر آن را فسخ کنید، شاید یک محیط جدید برایتان باز شود یا شاید هم محیطی از شما گرفته شود. البته ما شاهد چنین بازی‌هایی (رول پلینگ گیم) (RPG) بودیم، ولی تا به حال حضورش را در چنین جوی به این شدت حس نکرده‌ایم.

بیاید کمی بیشتر به این فکر کنیم که چه در نسخه قبلی بود که این همه به آن شهرت بخشید؟ چند معیار اساسی را می‌توانیم بیان کنیم؛

قابلیت شخصی‌سازی را می‌توان به عنوان مورد اول شمرد. برای بازی که نبردهایش اقلب از راه نزدیک است (Melee)، طراحی مناسب سلاح‌های سرد، نقش کلیدی را ایفا می‌کند. طراحی آن‌ها باید دو ویژگی زیر را دارا باشد:

۱. قابلیت‌های مختلف؛ بدان معنی که سلاح‌های مختلف باید کارایی مختلفی نیز داشته باشند. فرض کنید از اول تا آخر بازی، فقط یک چاقو داشته باشید و بخواهید با همان تا آخر بازی بروید؛ در اینجا دو مشکل به وجود می‌آید، اولا به شدت خسته خواهید شد، ثانیا دشمن‌های مختلف با کارهای جدید را چه می‌خواهید بکنید؟

پس تنوع در سلاح‌های سرد بسیار کلیدی است.

۲. ظاهر متنوع. اگر کمی به این مورد دقت کنیم، می‌فهمیم چیزی که به خوبی ما را جذب می‌کند مدل سلاح است. وقتی بدون آن که به قدرت یا کارایی سلاح فکر کنیم، آن مدلی را که دوست داریم بر داریم، یعنی بازی در زمینه طراحی ظاهر موفق بوده‌است. مثالش آن است که تجسم کنید روبه‌رویتان یک شمشیر بلند زخمی خونین رنگ قرار دارد با قدرت ضربه ۱۰ و جلوتر یک چوب بیسبال ساده با قدرت ضربه ۲۰. اگر به شک افتادید که کدام را بر دارید، یعنی بازی در این زمینه موفق بوده‌است!

	Dying Light 2
سازنده:	Techland
ناشر:	Techland
پلتفرم‌های انتشار:	PC, PS4, Xbox One

دو مورد قبل را در نظر بگیرید. بازی به ما این اختیار را داده‌است که آن دو را باهم ترکیب کنیم. مثلا شما می‌توانید همان شمشیر بلند زخمی خونین را با آیتم‌هایی که دارید ترکیب کنید و قابلیت جدیدی را به آن بدهید. حتی می‌توانید در بعضی مواقع کارایی سلاح را عوض کنید. از نظر من، این یکی از مهمترین دلایل شهرت بازی بود که در هر دو نسخه ایفا شده‌است.

مورد بعدی که درباره‌اش حرف می‌زنیم، محیط است. محیط به قدری اهمیت دارد که به راحتی بازی را از فرش به عرش می‌برد. طراحی محیط بی‌نهایت مهم است، چراکه حرف‌های ناگفته سازنده در آن انعکاس پیدا می‌کند. کار دیگری که می‌توان با محیط انجام داد، قابلیت استفاده از آن است؛ یعنی آن که محیط نقش مستقیمی بر شما بگذارد. بیایید به نسخه اول بازی نگاه کنیم. بازی دارای محیط‌های متنوعی بود که می‌توانستیم از آن‌ها بالا برویم یا از طریق آن‌ها فرار کنیم. در شب موجودات خاصی با سرعت بالا دنبالمان می‌کردند و حسابی آدرنالینمان را به جوش می‌آوردند.

با توجه به ویدیوهایی که از «دایینگ لایت ۲» دیدیم، علاوه بر رعایت فاکتورهای بالا، به شدت آن‌ها را تقویت کرده‌بود. محیط‌ها وسیع‌تر و قابل استفاده‌تر بودند و همچنین تنوع سلاح و حتی تغییر مبارزات را نیز شاهد بودیم. البته هنوز بازی را در شب ندیده‌ایم تا مُهر کاملی بر پرونده‌اش بزنیم.

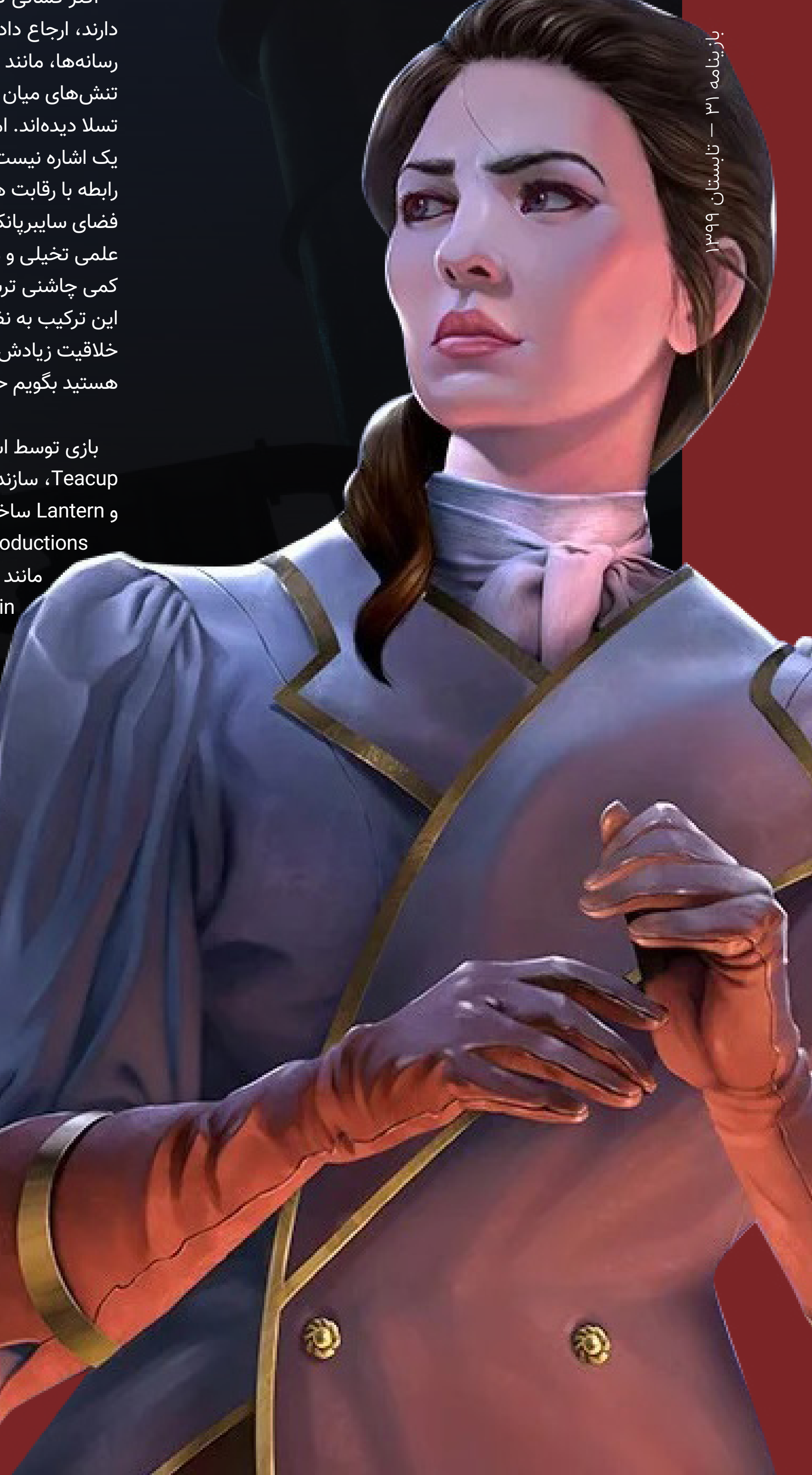
قبلا اشاره کردم که بازی، قابلیت انتخاب بین وقایع مختلف را دارا است. پس نتیجه می‌گیریم ما در روند داستانی بازی نیز سهیم هستیم. تجربه نشان داده‌است که اکثرا بازی‌هایی که چنین قابلیتی به روایت می‌دهند، داستان بهتری برای تعریف کردن دارند. حتی اگر به دید تجربی به آن نگاه نکنیم، همین که ما نقش کلیدی در نوع روند داستان ایفا می‌کنیم، خودبه‌خود روایت داستان، و نه خود داستان، را برایمان شیرین‌تر می‌کند. اتفاق‌هایی که در بازی رخ می‌دهند، نیاز به یک موسیقی قوی دارند تا به باور ما بنشینند. چیز زیادی از موسیقی این نسخه نشنیدیم و نظری نمی‌دهیم. موسیقی نسخه قبلی به راحتی ترس و هیجان را منتقل می‌کرد. با وجود اندک اطلاعاتی که از این نسخه داریم، شاید بتوانیم احتمال یک داستان احساسی را بدهیم. اگر چنین شد، موسیقی باید فراتر از نسخه اول باشد.

در نهایت، اگر می‌خواهید یک بازی خوب به مجموعه بازی‌های زامبی‌اتان اضافه کنید، این نسخه را از دست ندهید. فرار، سلاخی، داستان، تنوع و... ؛ آیا شاهکاری در پیش داریم؟

خورشید تاریک

Close to the Sun، ایده‌ای خوب و بازی‌ای بد — آراد سعد آبادی

Close to the Sun
سازنده: Storm in a Teacup
ناشر: Wired Production
پلتفرم تست: PC



اکثر کسانی که به مباحث علمی علاقه دارند، ارجاع دادن‌های زیادی را در تمام رسانه‌ها، مانند کتاب، فیلم، بازی به تنش‌های میان توماس ادیسون و نیکولا تسلا دیده‌اند. اما در این بازی بحث فقط یک اشاره نیست، بلکه داستان در ابتدا در رابطه با رقابت همین دو نفر است؛ در یک فضای سایبرپانکی و بایوشاکی، با محوریت علمی تخیلی و مسافرت در زمان به علاوه کمی چاشنی ترس و فرار از جنس Outlast. این ترکیب به نظرتان جالب می‌آید؟ به‌خاطر خلاقیت زیادش پتانسیل بالایی دارد؟ منتظر هستید بگویم حق با شماست؟ خیر!

بازی توسط استودیو Storm in a Teacup، سازنده بازی‌های N.E.R.O، ENKI و Lantern ساخته شده و ناشر آن Wired Productions است که نشر بازی‌هایی مانند Deliver Us The Moon و Those Who Remain را نیز در کارنامه خود دارد.

از بدو ورود به بازی، تقلید شدیدی از قسمت اول بایوشاک به چشم می‌خورد. نه فقط در طراحی محیط و اتمسفر، بلکه در داستان بازی و منطق ساخته شدن چنین محیطی. شما در نقش رز، خبرنگاری جوان بازی را شروع می‌کنید که خواهر دانشمند او، اِیدا، برایش نامه‌ای فرستاده و از او درخواست کرده به هلیوس بیاید. کشتی بزرگی که نیکولا تسلا در حال گرد هم آوردن بزرگترین دانشمندان دنیا در آن است تا هر دانشمندی بدون نگرانی در رابطه با مشکلات مالی و اجتماعی به تحقیقات و اختراعات خود برسد. تا اواسط بازی داستان تا حدی منسجم و حول المان‌های علمی و معمایی مانند خطی نبودن زمان پیش می‌رود. اما از اواسط بازی، داستان به شدت به نسخه اول بازی بایوشاک نزدیک می‌شود و فقط سعی می‌کند با اضافه کردن هیولاهای ناشی از تحقیقات، روند خسته کننده بازی را جبران کند. البته بازی آن‌قدر سوال ایجاد می‌کند که تا انتهای بازی شما را دنبال خود بکشاند ولی در انتها به شکل ضعیفی به این سوالات پاسخ می‌دهد و بازی را به اتمام می‌رساند.

داستان بازی و اتفاقات پیش آمده بیشتر از طریق اطلاعات نامه‌ها و روزنامه‌های پخش شده در محیط بازی روایت می‌شود و تا حدی هم به وسیله گوش کردن به شبح مکالمات ساکنین کشتی در گذشته که رز به خاطر برخورد زمانی گذشته با حال می‌بینند. در نتیجه اگر کسی نباشید که در محیط فقط با هدف پیدا کردن وسایل قابل جمع‌آوری بگردد، بخش زیادی از داستان بازی را از دست می‌دهید.

در بخش‌هایی از بازی، برای خارج شدن از روند یکنواختش، سناریوهای فراری مانند بخش‌های فرار در Outlast گنجانده شده که به‌دلیل خطی بودن مسیر چالشی ایجاد نمی‌کنند و می‌توانید بدون مشکل و حتی هیجان، آن‌ها را رد کنید.

معماهای بازی نیز اکثرا به نداشتن کلید و پیدا کردن آن از جایی مشخص در سمت دیگر کشتی محدود می‌شوند. البته با تعداد انگشت شماری معمای حل کردنی هم مواجه می‌شوید که طراحی خوب و رضایت بخشی دارند. موضوعی که حل معماهای دسته اول را آزاردهنده می‌کند، طراحی نامناسب مقیاس محیط‌ها و مراحل است. محوطه‌های طراحی شده به شکل غیر معقولی بزرگ هستند و بیشتر زمان بازی شما فقط در حال راه رفتن می‌گذرد؛ در حالی که بازی هیچ محتوای مفیدی در این مسیر به شما ارائه نمی‌کند. تعداد وسایل قابل جمع کردن نیز نسبت به بزرگی مرحله خیلی کم است و به هیچ وجه جبران کننده این مشکل نیست. ناگفته نماند که هر مرحله یک نوع خاصی از وسایل ذکر شده را دارد و بدتر از آن اینکه خیلی از محتوا مانند روزنامه‌ها و اعلامیه‌ها که روایت کننده داستان هستند جزو آن‌ها شمرده نمی‌شوند و شما را به‌خاطر ماهیت یکسان آن‌ها کمی گیج می‌کند. از طرفی دیگر، collectibleهای برخی مراحل روایت کننده اصلی داستان هستند و مراحل دیگر صرفا اشیایی بدون هیچ کاربرد روایی، که این موضوع باعث گیج شدن بازیکن در رابطه با اهمیت جمع کردن آن‌ها نیز می‌شود.

مدل‌های استفاده شده و تکسچرها کیفیت خیلی خوبی دارند و از لحاظ گرافیکی سطح بازی را به خوبی بالا می‌آورند ولی مشکلی که در مقیاس محیط‌ها وجود داشته، در طراحی مدل‌ها به‌صورت برعکس وجود دارد. به این معنی که همه اشیا در بازی به شکل عجیبی نسبت به مدل آدم‌ها و شخصیت اصلی کوچکترند تا حدی که، برای مثال، هنگام عبور از درها تقریبا کله رُز هم سطح بالای درها است.

نورپردازی و رنگ بندی اجزای بازی به خوبی به انتقال حس فضای بازی کمک می‌کنند. به‌صورت کلی بازی از لحاظ بصری کیفیت خوبی دارد، البته تا قبل از اینکه انیمیت چهره‌ها را ببینید! هرچند حرکات آناتومی بدن شخصیت‌ها رضایت بخش هستند، انیمیت چهره‌ها خیلی مصنوعی و غیر طبیعی نمایش داده می‌شوند. با این حال، چون در طول بازی کمتر از پنج یا شش بار انیمیت چهره شخصیت‌ها را می‌بینید خیلی اذیتتان نخواهند کرد.

از نظر فنی بازی کاملا روان است و باگ خاصی جلویتان سبز نمی‌شود. ولی سوالی که ممکن است دقیقا تا انتهای بازی با شما باشد، دلیل قراردادن مکانیک پرشی است که تا آخرین لحظه بازی استفاده نمی‌شود.

به‌طور کلی پیاده سازی بازی Close to the Sun از لحاظ فنی و بصری خوب و روان انجام شده ولی مشکلات منطقی روند بازی، داستان، بزرگی بی‌جهت محیط و مدت زمانی که بدون محتوا و گیمپلی خاصی در آن سپری می‌شود و فقط راه می‌روید، باعث می‌شود از بازی لذت نبرید و حتی اگر تا انتهای بازی هم تحمل کنید، پایان رضایت بخشی نسیبتان نشود. در شرایط کنونی که خیلی از تیم‌های کوچک دنیا دست به ساخت بازی با تم ترس می‌زنند و داستان‌های عمیق تری دارند، چندان معقول نیست سمت این بازی بروید.

> **از بدو ورود به بازی، تقلید شدیدی از قسمت اول بایوشاک به چشم می‌خورد. نه فقط در طراحی محیط و اتمسفر، بلکه در داستان بازی و منطق ساخته شدن چنین محیطی**

یک ملودرام عاشقانه در سبک وحشت بقا

یک بازسازی که عامدانه تلاش می‌کند تجربه‌ای منحصر به فرد باشد و... موفق می‌شود — سعید زعفرانی

وحشت بقا را می‌توان در نوع خود از دست رفته ترین ژانر بازی‌های ویدئویی قلمداد کرد. ژانری که در آن راز و رمز، دلهره و اضطراح و تلاش بسیار برای زنده ماندن بیش از هر مضمون دیگری لمس می‌شد، اما امروزه و طبق استانداردهای جدیدی که بازی‌سازان و مخاطبین تبیین کرده‌اند، از پرداختی متفاوت برخوردار است. امروزه اولین مواجهه‌ی هر بازی‌کننده‌ای با یک بازی با برچسب وحشت بقا، این سوال اصلی را در پی دارد: سلاح اصلی من چیست و چقدر مهمات دارم؟ رویکردی که به طرز عجیبی این سبک بازی را تحت تاثیر قرار داده و منجر به تغییر ساختاری ژانر و انتظارات مخاطبین شده است. در حال حاضر برای سازندگان بازی‌های ترسناک شاید کلیدواژه وحشت + بقا (Survival Horror) عملا معنا نداشته باشد و شاید به همین خاطر است که نزدیک‌ترین تجربه ما در سال‌های اخیر از این ژانر، بازی The Evil Within شینجی میکامی است.

اما زمانی که رزیدنت اویل ابتدا به مخاطبین معرفی شد، همه چیز درباره شلیک کردن و کشتن نبود. البته به درستی یکی از ابزارهای زنده ماندن در دنیای پرمخاطره رزیدنت اویل اکشن و توسل به انواع سلاح‌ها بود، اما سوال اصلی همیشه این بود: چطور از این مخمصه خلاص شوم و چطور این بحران را دوام بیاورم؟ به همین خاطر در تمام مدتی که بازیباز به احصاء زامبی‌ها و دیگر انواع مخاطرات مشغول بود، برای رهایی و زنده ماندن تلاش می‌کرد.

حسی که گاهی منجر به شلیک پشت سر هم تمام گلوله‌های باقی‌مانده در خشاب و در ذخیره مهمات می‌شد و چند دقیقه بعد پشیمانی عجیبی را به همراه داشت. حسی که باعث می‌شد در بسیاری اوقات بازیباز بی‌توجه به زامبی‌های سرگردان در راهروها و اتاق‌ها، درها را پشت سر هم باز کند و از این طرف نقشه به طرف دیگر برود و برگردد، بدون این‌که یک تیر شلیک کرده باشد.

شینجی میکامی می‌گوید امروزه بازی‌های ترسناک بیشتر به سمت اکشن حرکت کرده‌اند. شواهد تایید این حرف را در بسیاری بازی‌ها از جمله دنباله‌های منتشر شده برای میراث او در کپکام یعنی رزیدنت اویل می‌بینیم. اگر قسمت چهارم که تلفیقی از همه‌ی بلندپروازی‌ها و رویاها و آزمون و خطاهای میکامی در بازی‌سازی بود را کنار بگذاریم، قسمت‌های بعدی منتشر شده از این بازی تا پیش از قسمت هفتم، عملا دچار همین آفت شده‌اند. آن‌چنان که در قسمت ششم (به جز یکی از خط‌های داستانی) عملا مخاطب هرگز با سوالی که با «چگونه» آغاز شود مواجه نمی‌شد. همه چیز در «بزن و بکش» و «برو جلو» و «به موقع عمل کن» و «سریع شلیک کن» و «دقیق بپر» و از این دست خلاصه شده بود. این یعنی محتوای اصلی ژانر به گونه‌ای تغییر کرده بود که منجر به تغییر فرم هم شده بود. یعنی استانداردسازی بدون توجه به سوابق ژانر و ریشه‌ها. قطعا مخاطبین این مجموعه بازی می‌توانند شهادت دهند که مسبب اصلی نارضایتی طرفداران هم همین مشکل بود. مشکلی که در جملاتی نظیر «دور شدن از ریشه‌ها» و «بی‌توجه بودن به اصول بازی‌های مجموعه» خلاصه می‌شد، اما بسیار عمیق‌تر و جدی‌تر از این‌ها بود.

> **در حال حاضر برای سازندگان بازی‌های ترسناک شاید کلیدواژه وحشت + بقا (Survival Horror) عملا معنا نداشته باشد**

> **شینجی میکامی می‌گوید امروزه بازی‌های ترسناک بیشتر به سمت اکشن حرکت کرده‌اند**

Resident Evil 2 Remake

سازنده: Capcom
ناشر: Capcom
پلتفرم تست: PS4

در چنین شرایطی که استانداردهای بازی‌سازی در صنعتی عظیم با مخاطبین چند صد میلیون نفری تغییر کرده‌اند، یک شرکت به تنهایی قادر به تغییر دوباره اوضاع نیست. طبیعتا سرمایه معنوی یک شرکت هر چقدر هم زیاد باشد، یارای مقابله با موج عظیم تغییرات سلیقه‌ها را نخواهد داشت. کپکام به همین دلیل پس از مدتی آزمون و خطا و بعد از چند بار تا سر حد خفگی در باتلاق اشتباهات خود رفتن، به راه حلی هوشمندانه رسید. ساخت ادامه‌هایی برای بازی که عملا ریبوت‌هایی برای سری بودند، با سبک متفاوت، شخصیت اصلی متفاوت و داستانی کاملا از پایه خلق شده، با ارتباط‌هایی مرموز به قسمت‌های قبل از خود و شخصیت‌هایی که همه‌ی طرفداران آن‌ها را می‌شناسند و بازسازی تجربه‌های کلاسیک رزیدنت اویل تقریبا با همان فرمول‌های اساسی ژانر وحشت بقا برای امیدوار نگه داشتن طرفداران اصیل. نتیجه این بازسازی‌ها که در بازسازی رزیدنت اویل ۲ به اوج رسیدند، راضی کننده و درخور توجه بود.

اما بازسازی رزیدنت اویل ۲ شاید عملکردی فراتر از انتظار کپکام داشت، و این شرکت نقشه‌های خود برای بازسازی‌های بعدی را به سرعت به مرحله‌ی اجرا در آورد. در حالی که رزیدنت اویل ۲ تقریبا از همه‌ی جهات بازی موفقی محسوب می‌شود، چه سوالی در نقد و بررسی این اثر باقی می‌ماند؟

بازسازی رزیدنت اویل ۲ یکی از اتفاقات مهم چند سال اخیر در صنعت بازی و در سبک بازی‌های ترسناک به شمار می‌رود که از چند جهت قابل بررسی است. ابتدا این‌که این بازی که توانسته توجه عده زیادی از مخاطبین بازی‌های ویدئویی را به خود جلب کند، به ظاهر بازسازی تجربه‌ای کلاسیک در ژانر وحشت بقا است پس احتمالا این تجربه در حال حاضر هم خریداران زیادی دارد. اما آیا این مهم واقعا محقق شده است؟ و اگر شده الزاما به این معنی است که همان فرمول قدیمی جواب می‌دهد، پس سازندگان برای سال‌های متمادی به اشتباه وارد مسیرهای جدید ساخت بازی در این سبک شده بودند؟ و بعد این‌که این بازی چه تغییراتی نسبت به گذشته داشته و ثمره‌ی این تغییرات چقدر در تجربه‌ی جدید شکل گرفته تاثیر داشته است. آیا این بازی با وجود همه‌ی تغییراتی که بنا به «بازسازی» بودن آن داشته است هنوز یک رزیدنت اویل کلاسیک محسوب می‌شود؟ پاسخ همه‌ی این سوالات را می‌توان با یک بار بازی کردن بازسازی رزیدنت اویل ۲ به دست آورد.

اولا بازسازی رزیدنت اویل ۲ به هیچ عنوان سعی نمی‌کند همان تجربه گذشته را به ارمغان بیاورد. صحیح است که ستینگ ماجرا دست‌نخورده باقی مانده، شخصیت‌ها همان‌ها هستند و چالش‌ها تغییر چندانی نکرده‌اند، اتمسفر تا حد امکان شباهت‌های خود به اثر کلاسیک رزیدنت اویل را حفظ کرده است و مهم‌تر از همه بازی بیشتر از آن‌که به اکشن نیاز داشته باشد به مهارت «زنده ماندن» و ادامه دادن نیازمند است؛ اما همه‌ی این موارد در حالی تحقق یافته‌اند که فرم بازی تغییر کرده و به یک اثر امروزی با دوربین سوم شخص و روندی متمایز تبدیل شده است. به طور خلاصه این یعنی: تجربه بازی کردن بازسازی رزیدنت اویل ۲ زمین تا آسمان با تجربه بازی کردن رزیدنت اویل ۲ کلاسیک فرق می‌کند. طبیعتا این بازسازی موفقیت خود را مدیون بازی کلاسیک نیست، بلکه مدیون دگردیسی هوشمندانه و تلفیق تجربه‌های دو عصر بازی‌سازی متفاوت است. نتیجه یک حس کاملا متفاوت است که باعث می‌شود بازیباز در اغلب لحظات بازی با این سوال مواجه باشد: چرا باید این کار را بکنم و چرا باید این راه را بروم؟

متعاقبا می‌توان بازسازی رزیدنت اویل ۲ را نه فقط بازسازی یک اثر کلاسیک از عناوین درخشان ژانر وحشت بقا دانست که باید آن را بازسازی تعریف وحشت بقا هم به شمار آورد. تعریفی که در طی این سال‌ها بارها تغییر کرده، اما هرگز به چنین موفقیتی دست نیافته بود. حال به جای این‌که بازیساز مجبور باشد با توسل به ابزارهای وام‌گرفته از بازی‌های موفق ژانرهای دیگر، حضور بازیباز در موقعیت‌های مخاطره‌آمیز در بازی خود را توجیه کرده و او را به وسیله آن‌ها از مخمصه برهاند، به طرزی هوشمندانه او را درگیر همان سوالی می‌کند که پیش از این مجبور بود برای آن توجیهی دست و پا کند.

دامنه‌ی تغییرات بازی‌ها طی ۲۰ سال گذشته آن‌قدر وسیع است که هرگز نمی‌توان یک بازی را با فرمول‌های موفقیت دو دهه پیش عرضه کرد و انتظار موفقیت داشت. کار بزرگ سازندگان رزیدنت اویل ۲، در واقع جسارتی است که برای بازتعریف ژانری که در آن بازی می‌سازند به خرج داده‌اند. بازسازی رزیدنت اویل ۲ به ظاهر همان بازی آشنای قدیمی، همان تجربه‌ی مرموز و ترسناک و همان روایت چندلایه و پرکشش است، اما در عمل یک بازی تر و تازه است که طبق یک نقشه‌ی از پیش موجود بازطراحی شده، طبق فرم مورد قبول امروزی شکل گرفته و مطابق فرمول جدیدی که سازندگان ابداع کرده‌اند به اجرا درآمده است.

بازی در روایت اما به شکلی که سرگرمی در

> **بازسازی رزیدنت اویل ۲ به هیچ عنوان سعی نمی‌کند همان تجربه گذشته را به ارمغان بیاورد**

حال به جای این‌که بازیساز مجبور باشد با توسل به ابزارهای وام‌گرفته از بازی‌های موفق ژانرهای دیگر، حضور بازیباز در موقعیت‌های مخاطره‌آمیز در بازی خود را توجیه کرده و او را به وسیله آن‌ها از مخمصه برهاند، به طرزی هوشمندانه او را درگیر همان سوالی می‌کند که پیش از این مجبور بود برای آن توجیهی دست و پا کند

ویدئو گیم ایجاب می‌کند، این پیچیدگی‌ها را کنار می‌گذارد و با داستانی بدون انعطاف بازیباز را درگیر راهروها و اتاق‌های آشنای خود می‌کند. مخاطب به شکلی سرگرم‌کننده اما نه چندان واقع‌گرایانه درگیر ساختار بازی می‌شود و در موقعیت‌های از پیش تعیین شده به حرکت درمی‌آید. اتفاقی که منجر به شکل‌گیری یک گسست قابل درک میان روند بازی و داستان آن می‌شود. مفهومی که تا پیش از این در بازی‌های رزیدنت اویل وجود نداشت. از یک سو، بازیباز مجبور است به دالان‌های تاریک و نمور و پر از خطرات احتمالی بازی پا بگذارد و از طرفی دیگر، روایتی را دنبال کند که فواصل میان نقاط عطف آن کوتاه و قابل پیش‌بینی هستند. در حالی که شما این بازی را در طی یک مدت زمان تقریبی ۲۰ ساعته به پایان می‌رسانید، داستان آن را می‌توان در کمتر از یک ساعت خلاصه کرد. سوالی که اینجا مطرح می‌شود این است: مخاطبی که به روایت‌های سینمایی و طولانی‌تر داستان بازی‌های امروزی عادت کرده است، چقدر می‌تواند در دنیای این بازی که داستان آن به کندی پیش می‌رود و سرعت سرازیر شدن صحنه‌های مهم آن به یکدیگر به سرعت فرار از سرگردانی بازیباز وابسته است دوام بیاورد؟

طرفداران رزیدنت اویل‌های کلاسیک به خوبی می‌دانند که در بازی‌های این مجموعه خبری از روایت هیجانی نیست، و برای پیشرفت طولی داستان آن‌ها باید زحمت بکشند. قفل‌ها را باز کنند، معماها را حل کنند، درهای جدید را بگشایند و دشمن‌ها را از میان بردارند، و با ورود به محیط جدید تازه کشف شده منتظر یک اتفاق جدید در داستان باشند که خود زمینه‌ساز قفل‌ها، معماها، درهای بسته و دشمنان جدید است. اما می‌توان گواهی داد که بازسازی رزیدنت اویل ۲ صرفا برای طرفداران رزیدنت اویل‌های کلاسیک طراحی و ساخته نشده است، بلکه دامنه‌ی وسیع‌تری از مخاطبان را هدف گرفته که آن دسته از بازیبازها که بیشتر به بازی‌ها با روایت‌های مدرن عادت دارند را هم در برمی‌گیرد. پاسخی که سازندگان بازی برای این سوال پیدا کرده‌اند، به هوشمندی پاسخ آن‌ها برای تغییر گیم‌پلی بازی نیست، و چه بسا بسیار ساده و پیش پا افتاده است: استفاده از میان‌پرده‌ها برای پیشبرد اهداف داستانی بازی.

در این ساختار، سازندگان بازی چاره‌ای نداشته‌اند جز روایت متقاطع داستانی که اتفاقا در یک بازه زمانی بسیار کوتاه‌تر از آن‌چه به نظر می‌رسد اتفاق می‌افتد. طراحی مراحل بازی هیچ ایرادی ندارند و همه چیز به درستی پیاده شده است، تا آن‌جا که شما لذت چرخیدن در محیط‌های بازی را حتا زمانی که برایتان بسیار تکراری شده‌اند و خالی از اتفاق جدید هستند با چیزی عوض نمی‌کنید. اما این سبک روایت در عوض ارزش داستانی بازی را هم کاهش می‌دهد، و تا جایی از اهمیت داستان در بازی می‌کاهد که هر زمان شما با یک اتفاق جدید مواجه می‌شوید، بیشتر به دنبال رهایی از آن و گرفتار کردن خودتان در ساختار محیط جدید یا چالش تازه‌ی پیش روی خود هستید. اگرچه شاید این‌طور به نظر برسد که داستان و سبک روایی آن هیچ‌گاه در مجموعه رزیدنت اویل به ویژه بازی‌های کلاسیک آن جایگاه ویژه‌ای نداشته، این تصور طبیعتا غلط است و حتی اگر آن را صحیح بدانیم، در شرایط فعلی این چنین داستان را قربانی کردن عقلانی نیست. مگر چاره‌ی دیگری نبوده باشد.

توانایی سازندگان بازی برای خلق موقعیت‌های ترسناک مسحورکننده است. شما در این بازی وحشت بقا بارها وحشت می‌کنید و از ابتدا تا انتها برای بقای خود می‌جنگید. حتی زمانی که داستان شکل خطی خود را واضح‌تر بروز می‌دهد و فاصله میان اتفاقات در روایت کم می‌شود، حس تلاش برای خلاصی از مخمصه‌ای که زندگی شما را تهدید می‌کند از بین نمی‌رود. مهم‌ترین نکته در تجربه بازسازی رزیدنت اویل ۲ این است که بازیباز از شروع بازی تا پایان آن همواره با دو عنصر تعیین کننده وحشت و بقا درگیر است و در حالی با موقعیت‌های چالش‌برانگیز احساسی، غافل‌گیرکننده و یا مشمئزکننده مواجه می‌شود، که پیش و پس از آن‌ها وحشت‌زده و پریشان در تلاش برای عبور از یک بحران اساسی تمام ظرفیت ذهن و مهارت‌های خود را به کار گرفته است. و این یعنی بازی عملکردی فراتر از قابل قبول داشته و چه بسا به چیزی بیشتر از انتظارات مخاطب دست پیدا کرده است.

به علاوه بازی این حس‌ها را در تمام مدت به جریان می‌اندازد، به طوری که حتی در یک لحظه هم احساس آرامش جای آن‌ها را نمی‌گیرد. برای این کار بازی در شروع پس از معرفی شخصیت‌ها و کلیت ماجرا و ترسیم چشم‌اندازی برای آینده نزدیک شخصیت‌های داستان، از چند جامپ اسکر هوشمندانه برای آشنا کردن ذهن مخاطب خود استفاده می‌کند. به واسطه‌ی همین لحظات کوتاه تکرار شونده، همچنین میزان مهارت بازیباز در نشان دادن عکس العمل مناسب نیز به چالش کشیده می‌شود و به عبارتی بازی با یک تیر دو نشان می‌زند. در ادامه و پس از آن‌که بازی از تمام ظرفیت‌هایی که در مواجه کردن بازیباز با دشمنان مختلف استفاده کرده است، تایرنت غول‌پیکر و مرموز ظهور می‌کند که وظیفه

از یک سو، بازیباز مجبور است به دالان‌های تاریک و نمور و پر از خطرات احتمالی بازی پا بگذارد و از طرفی دیگر، روایتی را دنبال کند که فواصل میان نقاط عطف آن کوتاه و قابل پیش‌بینی هستند

بازسازی رزیدنت اویل ۲ صرفا برای طرفداران رزیدنت اویل‌های کلاسیک طراحی و ساخته نشده است، بلکه دامنه‌ی وسیع‌تری از مخاطبان را هدف گرفته که آن دسته از بازیبازها که بیشتر به بازی‌ها با روایت‌های مدرن عادت دارند را هم در برمی‌گیرد

اصلی او در واقع همین به جریان انداختن حس وحشت و تلاش برای بقا در ادامه است. تا زمانی که صدای پای او را می‌شنوید، گوش خود را برای شنیدن صدای درهایی که باز و بسته می‌شوند تیز می‌کنید و نگران هستید که ناگهان یک موجود غول‌پیکر زشت و بی‌رحم در دو قدمی شما ظاهر شود، وحشت در رگ‌های شما جریان دارد.

کارکرد تایرنت به خوبی توسط بازیسازان درک شده و آن‌ها موفق شده‌اند به طرز صحیحی او را از بازی اصلی به نسخه‌ی بازسازی منتقل کنند. درگیر شدن با او و نحوه‌ی فرار از چنگش به خود شما بستگی دارد، اما تایرنت به درستی در اوایل بازی (اگر مراحل لیان و کلیر را پشت سر هم درنظر بگیریم) معرفی می‌شود، برای مدت زمان مناسبی مزاحم شما باقی می‌ماند و در بزنگاه صحیحی دوباره ظهور می‌کند تا نقش یکی از غول‌آخرهای بازی را ایفا کند و برای شما که مدت زیادی منتظر نبردی متعادل‌تر با او بوده‌اید، آن‌چه لازم بوده را به ارمغان بیاورد. اگر از کمی بالاتر به ماجرا نگاه بکنیم، در خواهیم یافت که حضور تایرنت در بازی برای شکل‌گیری غول‌آخر پایانی بازی و نبرد چند مرحله‌ای با او هم ضروری بوده و در واقع کمک کرده تا مخاطبی که ساعت‌ها درگیر حل کردن معماها و فرار از مخمصه‌هایی بوده که بیشتر از سرعت عمل در تیراندازی، نیازمند به کارگیری هوش و حافظه بوده‌اند، خود را در زمان مناسب با این وجه از بازی هم تطبیق بدهد تا در ادامه دچار مشکل نشود. به علاوه، بازیباز طی چند مرحله به مبارزه با ویلیامز به عنوان غول اصلی بازی می‌پردازد که باز هم نشانه‌ای از تلاش بازیسازان برای عادت دادن مخاطبشان با بخش پایانی بازی است. چه قدر در این کار موفق بوده‌اند؟ سوال دیگری است که به نظر می‌رسد پاسخ به آن، کاملا سوبژکتیو است.

بازسازی رزیدنت اویل ۲ همچون جواهری در میان بازی‌های ژانر خود می‌درخشد و نشان می‌دهد که برای به دست آوردن مخاطب جدید نیاز به زیر پا گذاشتن همه‌ی اصول و قواعدی که یک مجموعه بازی بر شانه‌ی آن‌ها سوار است نیست. بلکه بهتر است ارکان سازنده بازی را به شکلی تغییر بدهید که هم با گذشته و هم با حال سنخیت داشته باشند، که البته کار دشوارتری است و دقیقا به همین خاطر است که رزیدنت اویل ۲ لایق ستایش و توجه بیشتری است.

بازی در یک انجین قدرتمند و پیشرو ساخته شده، گیم‌پلی دقیق و روند کاملا حساب شده‌ای دارد، حس آن با بازی‌های کلاسیک مجموعه رزیدنت اویل مشابه است و تجربه‌ی آن واقعا لذت‌بخش و ترسناک است و نیازمند تفکری است که مدت‌ها بود در بازی‌های رزیدنت اویل به مهره‌ی گم شده تبدیل شده بود. تجربه‌ای که با وجود همه‌ی تغییرات، هنوز طعم عجیب یک وحشت زیستی بی‌نهایت نزدیک را دارد و اگرچه به سبک ملودرام‌های عاشقانه دهه‌های شصت تا هشتاد میلادی سینمای عامه‌پسند جهان به پایان می‌رسد، یک بازی امروزی و منحصر به فرد است که امروز می‌دانیم حتی کپکام هم نتوانست آن را تکرار کند.

توانایی سازندگان بازی برای خلق موقعیت‌های ترسناک مسحورکننده است

بازسازی رزیدنت اویل ۲ همچون جواهری در میان بازی‌های ژانر خود می‌درخشد و نشان می‌دهد که برای به دست آوردن مخاطب جدید نیاز به زیر پا گذاشتن همه‌ی اصول و قواعدی که یک مجموعه بازی بر شانه‌ی آن‌ها سوار است نیست

ولنتاین ترسناک من

پازل بازسازی رزیدنت اویل ۳ فقط سه قطعه کم دارد –

سعید زعفرانی

کپکام در ادامه‌ی روند ساخت و انتشار بازسازی بازی‌های کلاسیک مجموعه رزیدنت اویل، به سراغ یکی دیگر از بهترین بازی‌های ژانر وحشت بقا رفت و آن را با استانداردهای مدرن، گرافیک و گیم‌پلی متفاوت و بهبود یافته و داستانی تقریبا مشابه عرضه کرد. در حالی که بازی رزیدنت اویل ۲ توانست نظر بازیبازها، منتقدها و به ویژه طرفداران سر سخت این مجموعه را به خود جلب کند و در نهایت یک بازی موفق و با کیفیت محسوب می‌شد، بازسازی رزیدنت اویل ۳ آن‌چنان که باید تحویل گرفته نشد که البته دلایل آن هم مشخص هستند. این بازی برخلاف بازی قبلی که با حفظ مهم‌ترین ویژگی‌های بازی رزیدنت اویل ۲ کلاسیک که آن را به یک اثر بی‌نظیر در ژانر وحشت بقا تبدیل کرده بودند و ایجاد تغییراتی در بطن این ویژگی‌ها توانست به یک فرمول جدید و کارامد برای بازسازی تجربه وحشت بقای کلاسیک این مجموعه دست پیدا کند، در این زمینه چندان اقبالی به دست نمی‌آورد. اگرچه این بازی هم همه‌ی ویژگی‌هایی که رزیدنت اویل ۳ را به یک بازی ماندگار تبدیل کرده‌اند به ظاهر در اختیار دارد و تغییرات مهمی هم در آن‌ها به وجود آورده است. مسئله این‌جاست که حضور صرف این ویژگی‌ها دردی از بازی دوا نمی‌کند و باید گفت که تغییرات هم آن‌چه که می‌بایست باشند، نیستند

قطعا برای هر بازیسازی که اقدام به بازسازی یک اثر می‌کند این سوال اساسی وجود دارد که از کدام ویژگی‌های بازی اصلی باید استفاده کند و کدام ویژگی‌ها را کنار بگذارد. به هر حال فاصله زمانی و تغییراتی که طی این سال‌ها در استانداردها و ذائقه مخاطبان به وجود آمده را باید در نظر گرفت و همین موضوع سنگ محک خوبی محسوب می‌شود. پس از این، بازیساز باید تشخیص دهد که از ویژگی‌های باقی‌مانده اثر اصلی چگونه استفاده کند و نیز چه ویژگی‌های جدیدی را جایگزین چیزهای از دست رفته کند. رسیدن به جواب درستی برای این سوال کار دشواری خواهد بود، بنابراین این‌که تیم سازنده رزیدنت اویل ۳ در این مرحله نسبتا ضعیف عمل کرده‌اند نباید چندان موجب شگفتی شود. اما وقتی با کاری که کپکام برای بازسازی رزیدنت اویل ۲ کرد و به درستی همه چیز را کنار هم قرار داد تا یک تجربه منحصر به فرد از وحشت بقا در دنیایی زامبی‌زده و مرموز خلق کند، اما در رزیدنت اویل ۳ تا این حد بد عمل کرده است، چاره‌ای جز شگفت زده شدن باقی نمی‌ماند.

البته که بازسازی رزیدنت اویل ۳ با وجود اشتباهات کلیدی خود، همچنان یک بازی بسیار خوب و لذت‌بخش است و ساعات کوتاهی شما را در داستان جذاب خود با شخصیت‌های جذاب‌ترش همراه می‌کند. پس مشکل کجاست؟ مشکل شاید در این باشد که انتظار ما از بازسازی رزیدنت اویل ۳ یک بازی اکشن خوش‌ساخت، با گرافیک بالا و صداگذاری و موسیقی دلهره‌آور و جذاب نبود. همه‌ی کسانی که طرفدار این بازی بودند و حتا شاید عمده بازیبازهای جدیدی که می‌خواستند رزیدنت اویل ۳ را برای اولین بار تجربه کنند، انتظار چیزی بیشتر از این داشتند. وحشت، نمسیس و معماهای منحصر به فرد.

اولین موردی که برای یافتن آن در بازی رزیدنت اویل ۳ باید تلاش زیادی کرد، وحشت است. بازی در آغاز شما را در نقش جیل ولنتاین دوست‌داشتنی با موجود ناشناخته‌ای

> **انتظار ما از بازسازی رزیدنت اویل ۳ یک بازی اکشن خوش‌ساخت، با گرافیک بالا و صداگذاری و موسیقی دلهره‌آور و جذاب نبود**

> **جنس ترسی که در این سکانس به مخاطب دیکته شده با جنس ترسی که باید در ادامه وجود داشته باشد تا بازی بتواند سرگرم‌کننده، وحشتناک و رزیدنت اویل باشد فرق می‌کند**

> **تقلیل شخصیت نمسیس از اولین رویارویی شما با آن آغاز می‌شود و تا پایان نیز ادامه پیدا می‌کند**

Resident Evil 3 Remake

سازنده:	Capcom
ناشر:	Capcom
پلتفرم تست:	PS4

مواجه می‌کند که آمده تا او را به هر قیمتی نابود کند. بعد مشخص می‌شود که این موجود ناشناخته نمسیس است، که البته در ادامه به آن خواهم پرداخت. این اولین مواجهه از چند جهت قابل بررسی است، اول این‌که در این موقعیت، بازی به یک سکانس تعقیب و گریز هیجان‌انگیز می‌رسد که طی آن شما اولین لحظات فرار از چنگال مرگ را تجربه می‌کنید. اولین تلاش بازیباز برای فرار از مرگ و در حقیقت «بقا» همینجا اتفاق می‌افتد. با این‌که شما قطعا از این کشمکش ناگهانی جان سالم به در می‌برید، تجربه افتتاحیه بازی لحن آن را به اشتباه منتقل کرده است. جنس ترسی که در این سکانس به مخاطب دیکته شده با جنس ترسی که باید در ادامه وجود داشته باشد تا بازی بتواند سرگرم‌کننده، وحشتناک و رزیدنت اویل باشد فرق می‌کند و همین، به اولین خشت کج در دیوار بازسازی شده رزیدنت اویل ۳ تبدیل می‌شود. در ادامه بازی تلاش می‌کند تا شما را به طرق مختلف بترساند، که در بدترین لحظات ممکن از جامپ اسکر استفاده می‌کند و این کار را آن‌قدر ادامه می‌دهد تا همین حربه هم لوث شود و دیگر کوچک‌ترین اثری نداشته باشد. تا پایان بازی این شما هستید و تجربه اولین رویارویی با نمسیس که قطعا قوی‌ترین، ترسناک‌ترین و مهم‌ترین دشمن شما در طول بازی است. این تجربه ثابت می‌کند که جیل ولنتاین می‌تواند از بدترین خطرات هم جان سالم به در برد، بنابراین حس تلاش برای بقا کاملا از بازیباز گرفته می‌شود و پیچش‌های داستانی هم کمکی به خلق دوباره آن نمی‌کنند. اما آیا نمسیس واقعا قوی و ترسناک و مهم است؟

حضور نمسیس، به عنوان شخصیت نمادین بازی رزیدنت اویل ۳ اساسی‌ترین ویژگی این بازی است که به بازسازی آن نیز راه یافته. اما سازندگان بازسازی رزیدنت اویل ۳ با چند اشتباه راهبردی ابهت نمسیس را شکسته و او را به یک غول‌آخر معمولی و منطقی در بازی تبدیل کرده‌اند. تقلیل شخصیت نمسیس از اولین رویارویی شما با آن آغاز می‌شود و تا پایان نیز ادامه پیدا می‌کند، به طوری که در نبردهای آخر بازی که به نابودی او منتج می‌شوند، هیچ فرقی نمی‌کند که شما مشغول کشتن نمسیس هستید یا یک غول دیگر با یک اسم دیگر از یک رزیدنت اویل دیگر. در حالی که همین تجربه در بازی رزیدنت اویل ۳ کلاسیک حس کاملا متفاوتی داشت. وقتی نمسیس در اسیدها حل می‌شد، برای اولین بار شما یک نفس راحت می‌کشیدید. اما چه بر سر نمسیس در بازسازی رزیدنت اویل ۳ آمده که این‌طور بی شخصیت شده و ابدا ترسناک نیست؟ اولا میزان کشندگی او تا حد قابل توجهی کاهش یافته است. به علاوه، شما می‌توانید ضربه‌های نمسیس را به راحتی جاخالی دهید و فرار کردن از دست او هم بسیار راحت‌تر شده است. این یعنی بازیسازان یک موجود انتقام‌جوی قدرتمند و بی‌رحم را به یک موجود انتقام‌جوی، نه چندان قدرتمند و دست و پا چلفتی تبدیل کرده‌اند. این یعنی بازیسازان تغییراتی در یکی از ویژگی‌های اساسی بازی به وجود آورده‌اند که به ظاهر برای مخاطب جدید بازی خوشایند هستند، اما ضربه‌ای هولناک به اصل بازی زده‌اند. و یک ویژگی به بازی اضافه کرده‌اند که به راحتی تمام زهر حملات خشن و بی‌پروای دشمن اصلی را گرفته است.

پیدا کردن جایگاه معماها در بازسازی رزیدنت اویل ۳ در نوع خود گیج‌کننده است. در تمام مدت بازی فقط دو مرحله وجود دارند که ساختار معمایی مراحل رزیدنت اویل را حفظ کرده‌اند و در سایر موارد، شما به سوی آیتم‌های مورد نیاز خود هدایت می‌شوید و بلافاصله باید از آن استفاده کنید. هیچ تردیدی وجود ندارد که این طراحی مرحله هم‌راستا با ساختار گیم‌پلی و روایت بازی به وجود آمده است، اما سازندگان بازی حتی برای به دست آوردن کلیدی‌ترین آیتم‌های بازی هم شما را به دردسر نمی‌اندازند و این یعنی کمتر وقتی را صرف پیدا کردن جوابی برای معماهای بازی می‌کنید. اگرچه به نظر می‌رسد بازی نیاز چندانی هم به این ساختار معمایی ندارد، اما کوتاهی آن خاطرنشان می‌کند که اندکی پیچیدگی می‌توانست به اثر قابل قبول‌تری منجر شود.

داستان با وجود همه سر راستی و ماموریتی بودنش همچنان جذابیت دارد و میان‌پرده‌های با کیفیت و کارگردانی خوب صحنه‌های حساس بازی به جذابیت آن اضافه می‌کنند. به علاوه تغییر شخصیت بازی در میانه‌ی راه که البته دیگر ویژگی بازمانده از بازی کلاسیک محسوب می‌شود، به ریتم بازی کمک زیادی می‌کند و همچنین باعث می‌شود که گیم‌پلی در شرف تکراری شدن با جیل وبنتاین به دست کارلوس به طرزی هوشمندانه نجات پیدا کند.

در پازل بازسازی رزیدنت اویل ۳ تنها جای سه قطعه خالی مانده و تصویر زیبای این بازی تقریبا کامل است. اما متاسفانه این سه تکه‌ی غایب، جایگاه و اهمیت ویژه‌ای در تصویر دارند و آن قسمت‌هایی که وجود ندارند، ممکن است برای برخی مخاطبین بازی از اهمیت بیشتری نسبت به بقیه تصویر ساخته شده برخوردار باشند.

> **پیدا کردن جایگاه معماها در بازسازی رزیدنت اویل ۳ در نوع خود گیج‌کننده است**

> **تغییر شخصیت بازی در میانه‌ی راه که البته دیگر ویژگی بازمانده از بازی کلاسیک محسوب می‌شود، به ریتم بازی کمک زیادی می‌کند**

چی شد؟! من کجام؟!

نقد بازی What Happened، بازی عجیب ایرانی در سطح بین‌المللی — آراد سعدآبادی

اوایل ماه مرداد، بازی اول شخص What Happened که توسط تیم Genius Slackers ساخته شده بود توسط سورنا گیمز تا حدی بی سر و صدا و بدون تبلیغات چندان داخلی در استیم منتشر شد و تا مدتی دیگر برای کنسول‌ها نیز عرضه خواهد شد.

داستان بازی در رابطه با پسری نوجوان با افسردگی حاد است که به‌خاطر مشکلات شخصی و اتفاقاتی که برایش پیش آمده از تمام دوستان و آشنایانش فاصله گرفته و به مواد روانگردان روی آورده: یعنی دقیقا صحنه ورود به بازی و استفاده مجدد اسید توسط استایلز، شخصیت اصلی بازی. مهم‌ترین شخصیت فرعی در کل بازی نیز کسی نیست جز ذهن خود استایلز که در طول بازی ماهیتی فیزیکی با ظاهری دقیقا مانند استایلز پیدا می‌کند. در کل مدت بازی، این ذهن استایلز است که داستان را روایت می‌کند، با شخصیت اصلی حرف می‌زند و تمام خاطرات و اتفاقات خوب و بد او را یادآور می‌شود.

بازی در محیط مدرسه شروع می‌شود، جایی که مکررا به آن برخواهید گشت و از آن‌جا دوباره به مکانی دیگر فرستاده می‌شوید. کل بازی در ذهن و تصورات استایلز رخ می‌دهد، جایی که رفتار اطرافیانش می‌تواند محیطی جهنمی برای شما به وجود بیاورد، و یا با حس تنهایی، شما را به اعماق جنگلی تاریک بفرستد. فکر نکنم دیگر لازم باشد بگویم با مصرف اسید توسط شخصیت اصلی، به چه مکان‌های عجیبی فرستاده می‌شوید. این تنوع محیط تا انتهای بازی یکی از ارکان اصلی جذابیت بازی خواهد ماند و سازندگان تا آخرین لحظه شما را غافلگیر خواهد کرد، مانند لحظه‌ای که راهروی مدرسه پر از آب شده و ناگهان کوسه‌ای به شما حمله می‌کند و باید همان زیر آب از دست آن فرار کنید. اما این نحوه بیان احساسات شخصیت و لطمه‌ای که از رفتار اطرافیانش می‌خورد است که کنار هم قرار گرفتن تمام این محیط‌های عجیب را در کنار هم منطقی جلوه می‌دهد و شما احساس به هم خوردن حس بازی را نخواهید داشت.

داستان بازی را می‌توان به دو بخش تقسیم کرد. یکی چیزی که در بازی می‌بینید و ذهن استایلز به او یادآوری می‌کند. و دیگری توضیح اتفاقاتی که افتاده ولی استایلز چندان توجهی به آن‌ها ندارد و تا انتهای بازی در گوشه و کنار مدام به آن‌ها اشاره می‌شود، انگار که ضمیر ناخودآگاه استایلز می‌خواهد چیزی را به او یادآوری کند ولی شخصیت ذهن نمی‌خواهد به او این اجازه را دهد. از آن‌جا که اواخر بازی، تصمیماتی می‌گیرید که پایان بازی را تعیین می‌کند، شاید بهتر باشد هنگام بازی این جزییات را نیز در نظر بگیرید. با این حال، داستانی که بیان می‌شود، از اواسط بازی حالت تکرار پیدا می‌کند و ذهن استایلز مدام چیزهای تکراری را می‌گوید که چیزی به داستان بازی اضافه نمی‌کنند و تنها رفتن به محیط‌های جدید را توجیه می‌کنند. کاری که بخاطر جذابیت محیط‌ها به خودی خود، لزوم چندانی ندارد. علاوه بر این‌ها، گاهی اوقات حس می‌کنید در بازی نقش تماشاچی و جابجا کننده شخصیت از محیطی به محیط دیگر برای دیدن میان پرده‌ها را دارید. با این حال با تعاملی که با بازی در بقیه لحظات دارید، از این بخش‌ها می‌توانید به راحتی چشم پوشی کنید.

با این‌که به لحاظ مدل‌سازی و دیگر موارد گرافیک اشیا، بازی چندان قوی کار نشده، جلوه‌های بصری و ویژه بازی، مخصوصا نحوه دیده شدن دنیا از نظر بازیکن و استایلز، بسیار خوب کار شده و کمبود مدل سازی را کاملا جبران می‌کند. نورپردازی و رنگ‌بندی محیط نیز کاملا با حال و هوای هر محیط هم‌خوانی دارد که باعث بیشتر غرق شدن شما در محیط می‌شود. همچنین، هر از چندگاهی سبک هنری محیط کاملا عوض می‌شود و بازی را از یکنواختی خارج می‌کند.

> **داستان بازی در رابطه با پسری نوجوان با افسردگی حاد است که به‌خاطر مشکلات شخصی و اتفاقاتی که برایش پیش آمده از تمام دوستان و آشنایانش فاصله گرفته و به مواد روانگردان روی آورده**

What Happened

سازنده: Genius Slackers
ناشر: سورنا
پلتفرم تست: PC

> **دیده شدن دنیا از نظر بازیکن و استایلز، بسیار خوب کار شده و کمبود مدل سازی را کاملا جبران می‌کند**

کنترل بازی نیز نرم و راحت پیاده سازی شده پس از این بابت مشکلی نخواهید داشت.

البته ناگفته نماند که گاها به دلیل تکرار زیاد و بزرگ بودن محیط‌ها و با توجه به معلوم نبودن جای برگه‌های دفترچه خاطرات استایلز، گشتن در آن‌ها خسته کننده می‌شود. همچنین کند شدن حرکت شخصیت اصلی به دفعات زیاد نیز گاهی بازیکن را از حس بازی خارج کرده و باعث کسل کننده شدن این صحنه‌ها، هرچند با توجیه سناریوی موقعیت، می‌شود.

به طور کلی اگر خواهان دیدن محیط‌ها و داستانی جدید و پر پیچش به همراه ایجاد کردن سوال‌های زیادی در ذهنتان هستید که احساسات یک جوان در سن بلوغ را به خوبی نشان می‌دهد، این بازی بسیار برایتان مناسب است. ولی اگر دنبال یک بازی خطی و پر از هیجان هستید، این بازی چندان شما را راضی نخواهد کرد.

THE LAST OF US
PART II

! مطالب نوشته شده داستان بازی را فاش می‌کند

پدرکشتگی

این یک نقد نیست! — سپهر ترابی

بگذارید قبل از شروع متن اصلی، این‌گونه شروع کنم. فکر می‌کنم برای اولین‌بار بود که نوشتن نقد یک بازی برایم سخت بود. بارها نوشتم و پاک کردم. الان هم باید بگویم «این یک نقد نیست!».

در فرهنگ‌های مختلف لغات فارسی معنی کلمه پدرکشتگی این گونه ذکر شده است؛ حالت و چگونگی پدرکشته، بغض، کینه و دشمنی سخت. هفت سال پیش وقتی برای اولین‌بار با دنیای تیره و تاریک «آخرین ما» (The Last of Us) مواجه شدیم، همان ابتدای کار بغض و کینه گلویمان را گرفت. بغض کشته شدن دختری بی‌گناه. بغض نابودی بشریت. کینه از نیروی نظامی بی‌منطق. این زنجیره از همان هفت سال پیش شکل گرفت. زنجیره‌ای از نفرت که پایان‌بندی قسمت دوم آخرین ما، این زنجیر را پاره کرد. نفرت از چه؟ نفرت از بشریت؟ نفرت از کشتار؟ یا نفرت از یک گروهک نظامی به اسم فایرفلایز؟ پایان‌بندی داستان قسمت اول سراسر کینه و نفرت و بغض بود. لحظه به لحظه‌ی آن تنش‌هایی ایجاد می‌کرد که مخاطب با تمام وجود درگیر آن می‌شد. تنشی که در نهایت با یک دروغ زیبا به پایان رسید و ما در شوک فرو رفتیم.

همه‌ی ما می‌دانستیم این داستان تمام نشده و باید دیر یا زود منتظر به سرانجام رسیدن ماجراهای قسمت اول باشیم. هفت سال چشم انتظار بودیم. هفت سال صبر کردیم. بالاخره مسیر ناتمام آغاز شد. مسیری که بغض سراسر آن را گرفته بود و دلیل بغض را نمی‌دانستیم. جنس حس و حالمان در پایان قسمت اول، با تمام طول مسیر متفاوت بود. آن بغض لعنتی دیگر از سر نابودی بشریت و غم از دست دادن سارا نبود. پس چه بود؟

قسمت دوم از همان ابتدا با دروغ جول شروع می‌شود. جایی که برادر جول نیز بر این باور است که جول کار اشتباهی انجام داده و حداقل نباید به الی دروغ می‌گفته است. بنابراین این موضوع به ذهن ما خطور می‌کند که چالش اصلی این قسمت همین است. اما خیر! این تنها یکی از چالش‌های ما در قسمت دوم آخرین ما به شمار می‌رود و سرآغازی بر ماجرای پر پیچ و خمی است که تیم تولید بازی برایمان در نظر گرفته‌اند. زمانی که الی نیز متوجه دروغ جول می‌شود، داستان رنگ و بوی دیگری می‌گیرد. یک نفرت و یک ناراحتی. نفرتی که تا اواخر بازی همراه الی است. نفرتی که سبب می‌شود الی دیگر آن نگاه و دیدگاه سابق را نسبت به جول نداشته باشد. اما این نفرت آن‌قدری نیست که الی، جول را به کل کنار بگذارد. درست در زمانی که شاهد بحث‌های این دو هستیم، حقیقت تلخی گلویمان را چنگ می‌زند. جول کشته می‌شود! بله قهرمان قسمت اول، مردی که لحظه به لحظه با او زندگی و تمامی احساساتش را درک کردیم به یک باره در همان ساعات ابتدایی بازی به طرز وحشتناکی کشته می‌شود و دریایی از سوال در ذهن ما نقش می‌بندد که چرا؟ چرا یک کاراکتر جدید باید قهرمان ما را به قتل برساند؟ چرا یک کاراکتری که هیچ اطلاعاتی از او نداریم

The Last of Us Part II

سازنده: Naughty Dog
ناشر: Sony Interactive Entertainment
پلتفرم تست: PS4

باید جول را به فجیع‌ترین شکل ممکن از بین ببرد؟ مگر با ما پدرکشتگی دارد؟ با ورود الی به صحنه مرگ جول همه چیز از قبل هم بدتر می‌شود. ناراحتی خودمان به کنار، حال فشاری که روی الی است، روی ما نیز حس می‌شود. این بازی قرار است چه بلایی بر سر ما بیاورد؟ با کشته شدن جول تنها یک هدف داریم، انتقام! برای ما مهم نیست بازی چه چیزهای دیگری می‌گوید. موضوعاتی پیرامون همجنس گرایان، مذهب، خشونت و ... . اما برای ما هیچ‌کدام مهم نیستند. ما و الی فقط می‌خواهیم اَبی را هر چه زودتر از بین ببریم تا انتقام خون جول را بگیریم. مگر می‌شود یکی سر و کله‌اش پیدا شود و پدر ما را به قتل برساند و برود؟

بازی بر اساس نفرت و انتقام پیش می‌رود. هر چه جلوتر می‌رویم و دوستانمان را می‌بینیم که به خاطر این انتقام کنارمان هستند، عزم راسخ‌تری پیدا می‌کنیم و با قدرت به دنبال مخفی‌گاه ابی می‌گردیم. در این بین جادوی روایت بازی را می‌بینیم. جادویی که با فلش بک‌هایی به گذشته ارتباطات را پررنگ‌تر و مرگ جول را دردناک‌تر می‌کند. کاری که نیل دراکمن به خوبی بلد است! فلش بک به روزگار خوش جول و الی، مثل دشنه‌ای است که در قلب فرو می‌رود و آتش انتقام را شعله‌ور می‌کند. با این آتش شعله‌ور شده هر کدام از دوستان ابی را که می‌بینیم از بین می‌بریم. فرقی ندارد آن‌ها حرفی برای گفتن دارند یا نه. محکوم به مرگ هستند. یا باید به ما کمک کنند یا کشته شوند. جلو می‌رویم و می‌کشیم. همچنان جلو می‌رویم و می‌کشیم. ما حتی در این راه یک زن حامله هم می‌کشیم! انتقام تنها چیزی است که جلوی چشم را ما را گرفته است. آخر مگر جول چه کاری کرده که باید به آن شکل کشته شود؟ در مسیر انتقام، همچنان پرداخت‌های گوناگونی نسبت به کاراکترها می‌بینیم و بیشتر به آن‌ها گره می‌خوریم. در این مسیر سخت تنها نیستیم. تامی برادر جول، دینا، جسی و خیلی‌های دیگر کنار ما هستند. خیلی‌هایی که داستان را به زیبایی هرچه تمام‌تر پیش می‌برند. که اگر آن‌ها نبودند شاید به این اندازه درگیر داستان نمی‌شدیم. در راس صف انتقام‌جویان، تامی و دینا حضور دارند که ما را با قدرت همراهی می‌کنند. مخصوصا تامی که در تصمیم‌گیری‌های الی نقشی کلیدی ایفا می‌کند. آن‌قدر کلیدی که الی به تنها تمامی افراد تاثیرگذار در مرگ جول را به کام مرگ می‌کشاند. درست در لحظه‌ای که آخرین دوستان ابی نیز کشته شده‌اند و سودای پیروزی در سر دارید، بوم! صدای تیر همه چیز را بهم می‌ریزد. صدای تیری که تمامی برنامه‌های شما را در هم می‌شکند. صدای تیری که بانگ شکست انتقام است.

بگذارید پرانتزی نسبتا بزرگ باز کنم و در مورد دیگر بخش‌های بازی نیز صحبت کنم. بخش‌هایی که بی شک در کنار داستان، مانند چرخ‌دنده‌های یک کارخانه عمل کرده‌اند. چرخ‌دنده‌هایی که کافی بود یکی از آن‌ها کار نکند تا فعالیت کارخانه متوقف شود. البته همان‌طور که گفتم حرف زدن یا همان نقد کردن «آخرین ما ۲» سخت است. وقتی با یک اثر حرفه‌ای طرف هستید، اثری که می‌دانید تا مدت‌ها نمونه‌ای شبیه آن نخواهید دید، ایراد گرفتن و بیان مشکلات جزئي (خیلی جزئی) سخت می‌شود. بازی از حیث گیم‌پلی به طرز دیوانه‌واری پیشرفت داشته است. سیستم تیراندازی، هوش مصنوعی، انیمیشن‌ها، گرافیک و هر چه از یک بازی توقع داشته باشید در این اثر در بالاترین سطح قرار دارد. البته باز در این پرانتز باید ذکر کنم، این گونه

نیست که بازی عاری از هر گونه ایراد و باگ باشد! ولی نسبت نقاط و نکات مثبت بازی، به نقاط و نکات منفی بسیار بیشتر است. مجدد نکته دیگری در مدح بازی بگویم و بعد به سراغ نکات منفی برویم. بازی «آخرین ما ۲» به‌قدری کامل است و به اندازه‌ای تجربه‌ی متفاوتی برای شما رقم می‌زند که بعد از آن بازی‌های دیگر ضعیف جلوه می‌کنند. پس از تجربه این بازی، به سراغ تجربه «روح سوشیما» (Ghost of Tsushima) رفتم و راستش را بخواهید تاثیر آخرین ما کاری با من کرد که تا چند روز، «روح سوشیما» بازی نکنم!

خب همان‌طور که گفتم، با توجه به اینکه این مطلب یک نقد جدی نیست، و اولین بار بود که یک نقد را ۴ بار پاک کردم و دوباره نوشتم، باید بگویم گفتن از نکات منفی این بازی (غیر از بخش داستان که در مورد آن خواهم گفت) واقعا سخت است. البته بیان مشکل سخت نیست. مو از ماست کشیدن سخت است. برای بیان مشکلات «آخرین ما ۲» باید مو از ماست کشید. مجموعا در طول بازی شاید (روی کلمه شاید تاکید دارم) تنها یک یا دو بار باگ‌های بسیار کوچک گرافیکی دیدم. از نظر انیمیشن‌های کاراکترها هم احتمالا در طول بازی گاهی حرکات تکراری ببینید. ممکن است لحظه‌ای هوش مصنوعی عجیب جلوه کند و... . بنابراین نمی‌توان با استناد به این اما و اگر و ممکن‌ها از گیم‌پلی بازی ایراد گرفت. اما قطعا می‌توانم به خاطر نیمه دوم بازی از همه چیز آن ایراد بگیرم!

الان وقت آن است که پرانتز را ببندم و به آن صدای تیر بازگردیم. صدای تیری که از سوی ابی شلیک شد. شاید واقعا همه چیز زیر سر ابی باشد. شاید اگر ابی نبود، یا شاید اگر به شکل دیگری حضور پیدا می‌کرد همه چیز بهتر می‌شد و این نیم نمره هم از بازی کم نمی‌کردم. گویا ابی با همه‌ی ما پدرکشتگی داشت. ابی که آمد، روایت داستان به مشکل خورد. ابی که آمد گیم‌پلی به تکرار افتاد. ابی که آمد بازی بی جهت طولانی شد و ابی که آمد، ای کاش نمی‌آمد.

از زمان ورود ابی به داستان و بازگشت ما به گذشته همه چیز عجیب می‌شود. آن پدرکشتگی که در موردش صحبت کردم شکل گرفت. حتی از جایی حس می‌کردم نکند سازندگان هم با ما پدرکشتگی دارند. مگر می‌شود تا این اندازه بی‌رحم بود؟ به گذشته رفته‌ایم و نقش ابی را ایفا می‌کنیم. ابی یک فایرفلایز است و پدر او از نفرات اصلی فایرفلایزها. البته بهتر است بگویم پدر ابی امید کل جامعه بشریت است. پدر او احتمالا نمادین‌ترین چیزی است که از یک انسان اخلاق‌مدار می‌توان در بازی‌های ویدیویی پیدا کرد. دکتری که حاضر به کشتن دختری نمی‌شود تا دنیا را نجات دهد. بله پدر ابی همان شخصی است که الی را عمل کرد تا بتواند واکسن خلق کند. بگذارید دقیق‌تر بگویم، پدر ابی همان فردی است که در عملیات نجات الی، توسط جول کشته شد. بگذارید واضح بگویم. ابی با همه‌ی ما پدرکشتگی دارد.

بنابراین نمی‌توان با استناد به این اما و اگر و ممکن‌ها از گیم‌پلی بازی ایراد گرفت. اما قطعا می‌توانم به خاطر نیمه دوم بازی از همه چیز آن ایراد بگیرم!

اگر هنوز هم بازی را تجربه نکرده باشید و این مطلب را تا اینجا خوانده باشید، احتمالا شبیه به تمام افرادی هستید که بازی را تجربه کرده‌اند. در شوک فرو رفته‌اید و از قدرت نفرت و انتقام انسان شگفت‌زده شده‌اید. به نوع روایت زندگی ابی کار زیادی ندارم. تجربه‌اش کنید. کمی جلوتر می‌روم. همان جایی که صدای تیر آمد. ابی به قصد انتقامی جدید پیش آمده. این بار انتقام خون دوستانش. الی نیز بی شک به خون ابی تشنه است. احتمالا ما نیز هستیم، ولی این‌بار کمتر. شاید حتی به ابی حق بدهیم. بالاخره بحث، بحث پدرکشتگی است. شوخی‌بردار نیست. بگذریم. حالا وقت جدال و جنگ بین الی و ابی است. جدالی که پایانش برای خیلی از بازی‌بازها ناخوشایند بود. در این جدال موقتی، ابی پیش می‌افتد و پس از زخمی کردن الی صحنه انتقام را ترک می‌کند. گویی مسیر به پایان رسیده بود. گویی خون، خون را شسته بود. اما خیر! این خیال واهی است. ماجرا تازه شروع شده است. آتش کینه و نفرت الی، زیر خاکستر است و کافی بود تا چند سال بعد تامی دوباره آن را شعله‌ور کند. درست زمانی که این آتش دوباره شعله‌ور می‌شود و الی به سوی انتقام نهایی می‌رود همه چیز روی لبه تیغ راه می‌رود. الی می‌داند که رفتن به سمت این انتقام همه چیزش را می‌تواند مجدد از بین ببرد. ولی درگیری ذهنی‌ای که او با جول دارد و کینه‌ی ابی او را مجاب به رفتن می‌کند. می‌رویم، می‌جنگیم و به ابی ضعیف شده می‌رسیم. ابی این‌بار خودش گرفتار چنگال مردمانی است که در نقطه‌ای دیگر از دنیای آخرالزمانی تیم تشکیل داده‌اند. اما مهم نیست. نکته مهم بحث دیگری است. نکته مهم این است که ابی و الی هنوز به فکر انتقام از هستند. این‌بار کفه‌ی ترازو به سمت الی سنگینی می‌کند. چاقو دارد و حالش بهتر است. حالا دیگر وقت، وقت انتقام است.
همه‌ی ما با ابی پدرکشتگی داریم، و اصلا مهم نیست که جول هم پدر ابی را کشته است و حتی اجازه نداده دنیا نجات پیدا کند! ولی خیر. این‌ها برای الی مهم است. درست در لحظه‌ای که ابی دست در دست مرگ دارد، الی منصرف می‌شود. بله الی از انتقام منصرف می‌شود.
الی شاید این‌بار متوجه ارزش‌های دیگر انسانی شده است. الی شاید متوجه شده برای کنار آمدن با نبودن جول و رها شدن از کینه‌ای که از جول به دل دارد باید پدرکشتگی را رها کند. الی تصمیم خود را گرفته، تصمیمی که درست است. ابی به سمت سرنوشت خود می‌رود، و الی نیز به سمت خانه‌ی پوشالی‌اش برمی‌گردد. خانه‌ای که دیگر نه گیم‌پلی، نه باگ، نه گرافیک و نه هیچ چیزی دیگری در آن برای ما ارزش ندارد. خانه‌ای که احتمالا باید از نو بنا شود.
حالا دیگر احتمالا موسیقی جادویی گوستاوو سانتائولایا فقط می‌تواند ما را آرام کند. چیزی که از ابتدای بازی حکم مسکن را داشت. حالا دیگر لازم نیست به این فکر کنیم، بازی طولانی بود، روایت ایراد داشت، حالا دیگر هیچ چیز مهم نیست. مهم این است که به نظر من تصمیم پایانی الی، به درست‌ترین شیوه ممکن این پدرکشتگی را پایان داد. پدرکشتگی الی، پدرکشتگی ابی، پدرکشتگی سازندگان با ما و پدرکشتگی طرفداران با سازندگان. «آخرین ما ۲» داستان یک پدرکشتگی بود. یک پدرکشتگی دوست‌داشتنی!

روی دیگر انتقام

همکارم پیش از آنکه بازی را شروع کنم گفت: «دنبال یه تراپیست خوب باش!» — بهرام حبیبی

شاید هیچ‌وقت با این ظرافت، نتیجه‌ی تصمیم برای انتقام‌گیری را، از پشت مردمک چشم‌های دشمنم ندیده بودم. هیچ‌وقت آن‌طور که می‌گوییم «درکت می‌کنم!» دشمنم را که هیچ، دوستم را نیز درک نکرده بودم.

سنگینی از همان ساعات اول، همراه بازی است. به قتل رسیدن ابرقهرمان بازی به غیرقهرمانانه‌ترین شکل ممکن مانند پتکی در صورتمان فرود می‌آید. ناسلامتی ما دست‌پرورده‌ی قهرمانان هالیوود هستیم. سال‌ها منتظر ملاقات دوباره با الی و جوئل بودیم و اینطور تمام شد؟ جوئل به همین راحتی کشته شد؟ بی‌انصاف‌ها با این وضع دلار باز هم بازی را تهیه کردیم! چه کردید؟

این بازی در آستینش لحظاتی که برای روحتان سنگینی کند، زیاد دارد! لحظاتی که تَرَک می‌خوری و نمی‌دانی چرا با «خودِ» چند ساعت قبلت فرق داری، لحظاتی سنگین که گاهی ترجیح می‌دهی چند روزی PS٤ ات را خاموش کنی تا شاید داستان برایت کمی هضم شود. همان حسی که بعد از مرگ ند استارک و بعدتر راب استارک داشتم و با عصبانیت گفتم: «من دیگر این سریال را نمی‌بینم!»

اما کمی بعدتر، یادم می‌آید که زندگی هم چیزی جز این نیست، فاجعه را می‌پذیرم و «کوفته» پیش می‌روم؛ با دلی لبریز از تنفر و تشنه‌ی انتقام. لرزش دستان الی موقع باز کردن در چقدر برایمان حس آشناییست، همان ضعف ناشی از همزمانی نفرت و یک شوک روحی عظیم. از همه انتقام می‌گیرم! از اَبی به‌خاطر کشتن جوئل و جسی، از دوستان ابی برای کمک به او برای به قتل رساندن جوئل، حتی از خود جوئل به‌خاطر اینکه آن شب لعنتی من را نجات داد! به راستی دریای انتقام ساحلی ندارد، اگر انتقام پایانی داشته باشد، احتمالا با پایان بشر نیز همزمان است.

شاید هیچ‌وقت با این ظرافت، نتیجه‌ی تصمیمم برای انتقام‌گیری را، از پشت مردمک چشم‌های دشمنم ندیده بودم. هیچ‌وقت آن‌طور که می‌گوییم «درکت می‌کنم!» دشمنم را که هیچ، دوستم را نیز درک نکرده بودم. دلیل آن هم ساده‌ست. در دنیای واقعی نیز ما برای درک کردن یکدیگر تلاش می‌کنیم، تا حدی خود را جای دوست و دشمن می‌گذاریم اما هیچ‌وقت آنان را نمی‌فهمیم. چون زندگی آن‌ها را، زندگی نکرده‌ایم. اینکه دیگر بازیست! در دنیای بازی‌ها ما اغلب با خیال راحت رگبار را به جان دشمن بستیم، این‌بار اما در هویت آدم بد داستان فرو می‌رویم تا شاید از نگاه او حس جدیدی را تجربه کنیم و بفهمیم بد و خوب چقدر می‌تواند نسبی باشد.

در میانه‌ی مسیر خونین انتقام، درست در لحظه‌ای که بیشترین تنفر را نسبت به اَبی داشتم، نگران از برخورد گلوله به جسم الی، تصویر قطع می‌شود و طولانی‌ترین فلش‌بک بازی آغاز می‌شود. حالا من، دشمنم هستم، قدم‌ها و تفکرات فردی را دنبال می‌کنم که از او متنفرم. اما چند ساعت بعد مهره برمی‌گردد. چند ساعت بعد که با سرنخ‌های داستان می‌فهمم در حال برگشت به همان لحظه‌ی اول این پاراگراف هستم جنس نگرانی‌ام دیگر متفاوت است. حتی نمی‌دانم بیشتر نگران الی هستم، یا اَبی! به موازات به این نیز فکر می‌کنم که چطور مرگ جول من را انتقام‌جویانه راهی این مسیر کرد و چرخش هنرمندانه‌ی داستان خشم و تنفر مرا تبدیل به شک کرد.

زیبایی‌شناسی؟ انتهایی نمی‌توان برای زیبایی‌های این بازی متصور شد. اینکه یک بازی بتواند در یک فضای کاملا مجازی با ترکیبی هنرمندانه از شخصیت‌پردازی، ترکیب‌بندی‌ها، نورپردازی و رام‌کردن تئوری رنگ‌ها، حس «باید این صحنه رو ثبتش کنم» را در یک عکاس تحریک کند دستاورد عجیبی است و از آنجا که عوامل بازی به خوبی از آن آگاه هستند گزینه‌ی Photo Mode را با تمام تنظیماتی که یک عکاس دیوانه لازم دارد فراهم می‌کنند. (و چه بازاریابی‌ای هوشمندانه‌تر از این؟!) برای کسانی که ممکن است در میانه‌ی گیم‌پلی ۳۰ ساعته‌ی بازی، در خرابه‌های شهر ساعت‌ها مشغول عکاسی شوند از موزه‌ی دایناسورها، سالن آکواریوم و استادیومی که دیگر شهرک WLF ها شده و در انتهای بازی ۲۵۰ فریم عکس از لحظات و مناظر خاص بازی به یادگار با خود ببرند. قدم زدن در موزه‌ی هوافضا در روز تولد الی و سوار شدن شاتل فضایی و آن حس ناب معلق بودن در کهکشان عجیب‌ترین حس سمعی بصری ممکن را ایجاد کرد که مشابهش را در دنیای بازی‌ها تجربه نکرده بودم.

با وجود نقدهای منفی پرتعداد طرفداران و برخی از منتقدین، با پذیرش ریتم کند بازی و گیم‌پلی که تکراری شدن آن در مواردی لذت بردن از بازی را تحت تاثیر قرار می‌دهد، این بازی با تکیه بر موارد مثبت پرتعداد، با خلق دوراهی‌های فلسفی، جزییات تکنیکی و کارگردانی هنری بی‌مانند خود توانست تجربه‌ای فراموش نشدنی را برای من خلق کند. در نهایت من بخاطر برخی از مواردی که خیلی از طرفداران از آن ناراحتند یعنی قهرمان‌کشی زودهنگام با آن شکل و انتخاب این نحوه‌ی روایت و خلق پایانی غیرمنتظره، جسارت نویسنده و کارگردان را تحسین می‌کنم.

مفهوم انسانیت

حامد افرومند

در TLoU2 هر شخصی که توسط شما کشته می‌شود یک «انسان» است. بازی به‌شدت تلاش می‌کند تا این منطق را در ذهن بازی‌باز جا انداخته و سپس داستان را روایت کند.

توصیف تجربه The Last of Us Part II در چند جمله کار آسانی نیست و بدون اشاره به داستان، سخت‌تر هم می‌شود! حاصل بار آخری که سعی کردم نظرم را در مورد این بازی بیان کنم، یک ویدیوی دو ساعته در لوکتو بود. اگر این بازی را تجربه نکرده‌اید، به‌دلیل لو دادن داستان از خواندن این متن خودداری کنید. این بازی مخاطب را درگیر لحظات بسیار دشواری می‌کند و نمی‌توان آن را با هیچ بازی دیگری مقایسه کرد. تا به‌حال هویت دشمنانی که در بازی‌های مختلف کشته می‌شوند فکر کرده‌اید؟ در TLoU٢ هر شخصی که توسط شما کشته می‌شود یک «انسان» است. بازی به‌شدت تلاش می‌کند تا این منطق را در ذهن بازی‌باز جا انداخته و سپس داستان را روایت کند. بازی‌باز بدون درک این موضوع، به‌هیچ‌وجه با داستان کنار نخواهد آمد. جان تمام انسان‌های دنیای TLoU٢، به‌اندازه جان الی و جول اهمیت دارد. دنیای TLoU٢ به‌اندازه‌ای بی‌رحم است که مرگ هیچ شخصیتی عجیب به‌نظر نمی‌رسد. شاید هیچ‌کس فکرش را نمی‌کرد که اتفاقی ساده در پایان بازی اول، چنین پیامدهایی را برای جول به‌همراه داشته باشد. مسلما بازی‌بازها در ابتدای بازی و از وقایع آن عصبانی خواهند شد. چطور ممکن است که شخصیت اول بازی قبل، توسط یک شخصیت تازه‌وارد کشته شود؟ واکنش الی به این اتفاق، همان واکنش پر از خشم بازی‌بازها خواهد بود، اما در ادامه اوضاع تغییر می‌کند. در مراحل مربوط به الی، انسان‌های زیادی توسط او کشته می‌شوند. حتی پس از کشتن یک دشمن ساده، صدای فریاد دوستانش را خواهید شنید که نام او را صدا می‌زنند. این موضوع در مورد شخصیت‌های فرعی بازی بیشتر خودنمایی می‌کند و حتی احساس عذاب وجدان را در رفتار الی نیز خواهید دید. الی فقط به‌دنبال ابی و کشتن اوست و در این راه، انسان‌های زیادی در مسیر او قرار می‌گیرند. قانون دنیای The Last of Us الی را مجبور می‌کند که برای محافظت از جان خود، جان بقیه انسان‌ها را بگیرد. در این دنیا، مسلما انسان‌ها به‌راحتی به هم اعتماد نمی‌کنند و در این‌صورت، خطر بزرگی آن‌ها را تهدید خواهد کرد. همین اعتماد کورکورانه تامی بود که جول را به‌کام مرگ کشاند.

کنترل ابی در بازی، یکی از کارهای جسورانه ناتی داگ بود. این‌بار در نقش کسی قرار می‌گیریم که از او متنقریم. به‌شخصه هنوز هم ابی را نبخشیدم، اما انگیزه او را کاملا درک می‌کنم. هر چه در داستان جلوتر برویم، متوجه می‌شویم که هر انسانی انگیزه‌های خود را دارد. درواقع شخصیت مثبت یا منفی در بازی وجود ندارد. حتی الی نیز جنبه‌های منفی بسیاری را به‌نمایش می‌گذارد و دقیقا رفتار ابی را تکرار می‌کند. به‌نمایش کشیدن چرخه خشونت و عواقب سنگین آن، هدف اصلی ناتی داگ در TLoU٢ بود؛ چرخه‌ای که انسان‌های بی‌گناه زیادی را به‌کام مرگ کشاند. چرخه‌ای که سرانجام از سمت ابی قطع شد و این شخصیت، به بی‌فایده بودن انتقام پی برد. ابی در یک لحظه و با یک تلنگر کوچک، متوجه شد که هیچ‌کدام از کارهایی که در گذشته کرده، دردی از او دوا نکرده است. زمانی فقط مرگ پدر آزارش می‌داد و حالا انتقام مرگ پدر باعث از بین رفتن تمام دوستان او شده است. ابی عملا همه چیز را از دست داده و کشتن الی و دینا، دردی از او دوا نخواهد کرد. اما این چرخه هنوز توسط الی قطع نشده و او همچنان به‌دنبال انتقام است. الی درنهایت و با دلایل بسیاری ابی را می‌بخشد و به این چرخه خاتمه می‌دهد؛ اما او نیز همه چیز خود را از دست داده است. در پایان می‌توان نتایج مختلفی از این بخشش گرفت. بهترین تفصیری که از اتفاق شنیده‌ام، در مورد بخشش جول توسط الی بود. الی هیچ‌گاه فرصت بخشش جول را پیدا نکرد و این موضوعی بود که حتی بیشتر از حس انتقام او را آزار می‌داد. الی در پایان بازی، جول را بخشید و سرانجام به‌آرامش رسید.

اینجا برای از نو نوشتن هوا کم است

محسن وفانژاد

> **نیمه دوم و فصل انتهایی بازی مثل تماشای یک هنرنمایی دشوار است که هر چه به انتها نزدیک‌تر می‌شود می‌دانی که قرار است شکست بخورد.**

قسمت دوم The Last of Us بازی محبوب امسال من تا به اینجاست و چه بد که بعد از تجربه‌اش باید پای Ghost of Tsushima و بازی‌های دیگر بنشینیم؛ گیم‌هایی که اتفاقا آن‌ها هم فوق‌العاده‌اند ولی وقتی ناتی داگ بازی می‌سازد یعنی همه استانداردها یک مرحله جلوتر رفته و هر تجربه AAA دیگری تا مدت‌ها محکوم به آن است که در قیاس ناجوانمردانه با بازی ناتی داگ قرار بگیرد.

من هم مثل طرفداران سینه چاک دراکمن حسابی با The Last of Us Part II ارتباط برقرار کردم ولی برخلاف اکثر آن‌ها و مثل قریب به اتفاق تمام کسانی که از نسخه دوم بدشان آمده آن را زیرسایه‌ی نسخه اول می‌بینم و با اختلافی قابل قبول معتقدم آنچه که بروس استرالی ساخت و نیل دراکمن در آن کارگردان خلاق بود، مجموعه‌ای پخته‌تر و کامل‌تر بود.

نسخه اول با تمرکز روی رابطه الی و جوئل ساخته شد. یک بازی کامل برای این دو نفر. همین باعث می‌شود که بند بند وجودتان با الی خو بگیرد و همه تصمیماتش را با جون و دل بپذیرید. روایت نسخه دوم هم تا میانه‌ها عالی به نظر می‌رسد تا اینکه به یک‌باره وارد فضای داستانی کاملا جدیدی می‌شوید و کمتر از چند ساعت فرصت دارید تا عاشق چند کاراکتر جدید بشوید، کاراکترهایی که بازی به شما آموخته از آن‌ها متنفر شوید. تکنیک فوق‌العاده‌ای است. برای بسیاری آزاردهنده و شوکه‌کننده بود ولی من که شدیدا دوستش داشتم ولی نویسنده داستان به اندازه کافی فرصت نمی‌دهد که حالا پا جای پای آدم‌های جدید بگذاری و برایت مهم شوند. نتیجه اینکه پیام اخلاقی داستان که «اگر به سوی انتقام می‌روی، دو قبر حفر کن» آنقدرها که انتظار می‌رفت موثر منتقل نمی‌شود. برای من نیمه دوم و فصل انتهایی بازی مثل تماشای یک هنرنمایی دشوار است که هر چه به انتها نزدیک‌تر می‌شود می‌دانی که قرار است شکست بخورد. دست‌کم برای من که چنین بود.

نظر من شاید به اندازه باقی دیدگاه‌هایی که تا به امروز خوانده‌اید متمایل به یک سمت خاص نیست. من نه از تاکید زیاد دراکمن روی موضوعاتی نظیر قوی جلوه دادن زنان و افراد تراجنسی و... شکایتی دارم و نه بابت دغدغه‌مندی و علاقه‌اش به موضوعات روز جامعه، گیمی که به وضوح ضعف داستانی دارد را ستایش می‌کنم. گرچه دغدغه‌های دراکمن ارزشمند هستند و مخالف قرن بیست و یکمی آن باید کمی سرش را از برف بیرون بیاورد ولی به صرف چپاندن چند کاراکتر متفاوت در بازی نمی‌شود بازی را مبری از هرگونه نقصی دانست.

از این افسوس می‌خورم که The Last of Us Part II جای بسیاری برای صحبت کردن دارد ولی یا Social Justice Warriorها هر گونه مخالفتی با بازی را شرم‌آور و ضدزن خطاب می‌کنند و یا هیترها اهمیتی به اصل موضوع می‌دهند. سال‌های سال که بگذرد و جامعه کمی با نُرم‌های جدیدش خو بگیرد احتمالا راحت‌تر می‌شود راجع به این اثر عجیب حرف زد و تاثیرش را در بازی‌های بعدی دید.

حاشیه مهم‌تر از متن

محمد امینی

> **TLOU۲ یک گام بزرگ روبه جلو برای صنعت بازی‌های ویدیویی است، نه به‌خاطر نورپردازی و گرافیک نسل بعدی‌اش، نه به‌خاطر انیمیشن‌ها و بازیگری‌های بی‌رقیبش و نه به‌خاطر گیم‌پلی (در ۹۰درصد مواقع) پخته و نفس‌گیرش بلکه به‌خاطر مفاهیمی که شاید برای اولین بار با این تمرکز و شجاعت راجع به آن‌ها صحبت می‌کند.**

اگر پیگیر اخبار و دنیای بازی‌های ویدیویی باشید، احتمالا بارها راجع به اینکه چقدر کم از پتانسیل‌های ویژه‌ی مدیوم گیم استفاده شده شنیده‌اید. هر چند وقت یک‌بار هم یک بازی با تکیه بر بعضی از همین ظرفیت‌ها گل می‌کند و توجه افراد داخل و حتی خارج از صنعت گیم را معطوف به خود می‌نماید. بازی‌هایی مانند Journey, Skyrim, Papers Please, Heavy Rain و ده‌ها عنوان دیگر که توانسته‌اند به واسطه‌ی پرداخت به موضوعات خاص این مدیوم تجربه‌ی منحصر به فردی به بازیکنان ارائه دهند. ایرادی که به بسیاری از این بازی‌ها گرفته می‌شود، عدم تعادل بین گیم‌پلی و مفاهیم مطرح شده در بازی و یا پیش پا افتاده بودن این مفاهیم است. چیزی که در TLOU2 شاهد هستیم اما تجربه‌ای نفس گیر با محوریت موضوعاتی مدرن، چالش برانگیز و دوقطبی ساز است که این موضوع از روز اول انتشار بازی و نمرات و نظرات بازیکنان نسبت به آن مشهود بود. TLOU2 یک گام بزرگ روبه جلو برای صنعت بازی‌های ویدیویی است، نه به‌خاطر نورپردازی و گرافیک نسل بعدی‌اش، نه به‌خاطر انیمیشن‌ها و بازیگری‌های بی‌رقیبش و نه به‌خاطر گیم‌پلی (در ۹۰درصد مواقع) پخته و نفس‌گیرش بلکه به‌خاطر مفاهیمی که شاید برای اولین بار با این تمرکز و شجاعت راجع به آن‌ها صحبت می‌کند. موضوعاتی چون جنسیت، قضاوت‌های اجتماعی، دین، بقا و از همه مهم‌تر انسانی که عشق و نفرت می‌ورزد، دچار جنون آنی می‌شود، انتقام و بخشش را درک می‌کند و در تاریک‌ترین لحظه‌ها می‌تواند مشعل روشنایی بخش باشد. در نهایت هم برخلاف تمام بازی‌های ویدیویی جریان اصلی صنعت، شخصیت‌های زن مدرنی خلق می‌کند که هیچ ربطی به الگوها و تصاویر پوسیده‌ی رایج ندارند و کاملا واقعی و انسان به نظر می‌رسند. شاید هنگام تجربه‌ی TLOU2 احساس کنید موضوعات بیش از حد متنوعی در بازی گنجانده شده‌اند که احساس درستی است، چون TLOU2 به شکل بی‌رحمانه واقع‌گرایانه‌ای راجع به انسان‌ها است.

TLOU2 به‌هیچ وجه بازی بی‌نقصی نیست، ایرادات جدی گیم‌پلی دارد و شاید حتی چاله‌های در داستان توی ذوق بزند، اما در نهایت توانسته تعادل بی‌نظیری بین داستانی که شاید بتوان برچسپ شعاری بودن به آن زد و گیم‌پلی هیجان‌انگیز و معنی‌دارش ایجاد کند. The Last of Us Part II بدون تردید از همه نظر بهترین محصول Naughty Dog تا به امروز است و توانسته تمام نقاط قوت این استودیوی محبوب را به بهترین شکل برجسته کند.

خیانت روایت به داستان

اهمیت روند داستان — عاطفه بهسام

به The Last of Us 2 که فکر می‌کنم، می‌بینم چگونه می‌توانست با روند درست، این داستان پیچیده انتقام و بخشش را از تبدیل شدن به داستان سطحی «دنیا تاریک است» نجات دهد. یاد این فیلم‌ها و سریال‌های ایرانی افتادم که همه بدبخت و بیچاره هستند و در نهایت هم هیچ اتفاق خاصی نمی‌افتد. نه هدف و نیاز و تِم معنا دارد و نه بها دادن. از نویسنده یکی از این‌ها پرسیدم حرف این داستان چه بود؟ تِم داستان تو چه بود که این افتضاح سر تا پا تیره را تحویل دادی؟ گفت می‌خواسته «حقایق جامعه» را نشان دهد، و معتقد بود من می‌خواهم جلوی او را بگیرم. نویسنده بود اما حتی نمی‌دانست تِم/درون‌مایه چیست.

بی‌انصافی است بگ‌ویم The Last of Us 2 تِم و بها را نمی‌ش‌ناسد. اما اگر بخواهیم متوجه شویم چرا روند و ترتیب روایتش تا حد زیادی به داستان و شخصیت‌هایش خیانت‌می‌کند، باید اول متوجه باشیم «تِم» یا درون‌مایه چیست.

شخصیت اصلی داستان شما یک «خواسته» دارد. این خواسته، هدفِ بیرونی اوست. «می‌خواهم زنده بمانم» یک هدف است. «می‌خواهم درمان آن بیماری را بیابم»، «می‌خواهم خودم را به فلان جا برسانم» و ... اهداف بیرونی هستند که روند داستان یا پلات را می‌سازند؛ یعنی شخصیت به سمت هدف خود می‌رود و با موانعی روبرو می‌شود.

از طرفی، شخصیت اصلی یک «نیاز» دارد. این نیاز، در نهایت همان چیزی است که شخصیت باید بیاموزد. این نیاز، تِم یا درون‌مایه داستان را می‌سازد. شخصیت با فهمیدن نیاز خود، به تکامل می‌رسد. اگر شخصیت تِم داستان را به موقع دریابد، داستان با تغییر مثبت شخصیت به اوج می‌رسد. اگر شخصیت، دیر این درون‌مایه را بفهمد، او سقوط داشته و در نهایت باید بها دهد.

جوئل با خودخواهی خود در انتهای بازی اول، نیاز خود را رها کرد. بهای او، از بین رفتن رابطه‌اش با اِلی است.

خواسته اِلی انتقام است. نیاز او، بخشش است. باید جوئل را ببخشد. باید اَبی را ببخشد.

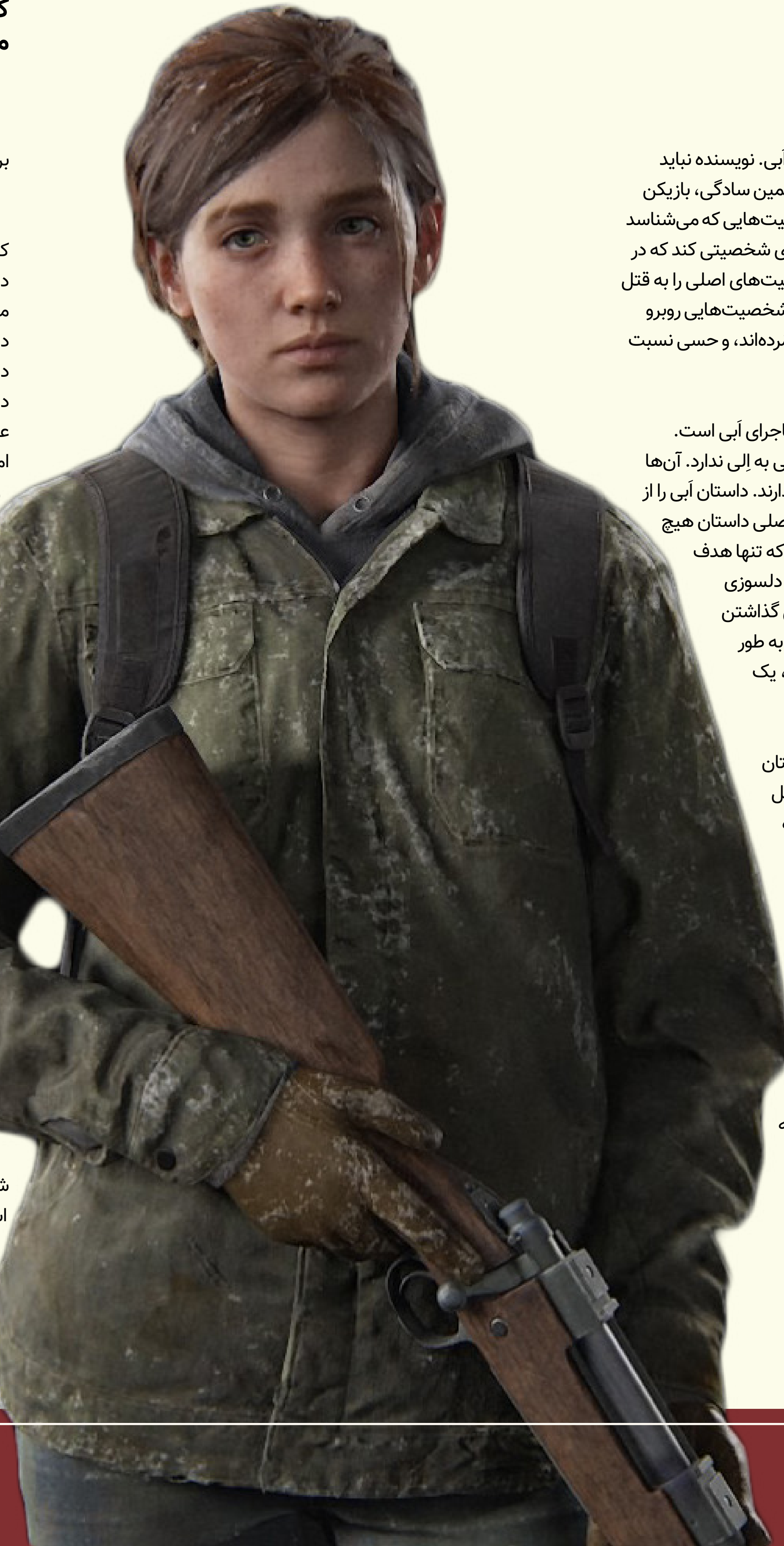
بسیاری از این بازی ایرادهایی می‌گیرند که حقیقتا برای من گیج‌کننده هستند. از گرایش اِلی گرفته، تا مرگ جوئل، تا حتی هیکل و چهره شخصیت‌ها. مشکل اصلی The Last of Us 2 خود داستان نیست، بلکه نحوه روایت داستان است. و این خیانت بیشتر از همه شخصیت‌ها، اَبی را نابود کرد.

بازی تلاش می‌کند با قرار دادن ما در جایگاه قاتل جوئل، حس خاکستری بودن دنیای خود را نشان دهد. برای این سعی می‌کند از کاشتن حس گناه در ما، به درون‌مایه خود دامن بزند. اینجا سه مشکل ایجاد می‌شود: از دو بازی، ما یکی و نصفی را با اِلی و جوئل گذراندیم، و نصفی را با اَبی. نویسنده نباید انتظار داشته باشد به همین سادگی، بازیکن وابستگی خود به شخصیت‌هایی که می‌شناسد را جایگزین دلسوزی برای شخصیتی کند که در بدو ورود، یکی از شخصیت‌های اصلی را به قتل می‌رساند. دوم اینکه با شخصیت‌هایی روبرو می‌شویم که می‌دانیم مُرده‌اند، و حسی نسبت به آن‌ها پیدا نمی‌کنیم.

> مشکل اصلی The Last of Us ۲ خود داستان نیست، بلکه نحوه روایت داستان است. و این خیانت بیشتر از همه شخصیت‌ها، اَبی را نابود کرد.

مشکل سوم، روند ماجرای اَبی است. داستان اَبی هیچ ارتباطی به اِلی ندارد. آن‌ها حتی دشمن مشترک ندارند. داستان اَبی را از بازی حذف کنید، روند اصلی داستان هیچ ضربه‌ای نمی‌خورد، چرا که تنها هدف روند داستان اَبی، ایجاد دلسوزی است. در داستان‌پردازی گذاشتن بخش بزرگی از داستان به طور کاملا جدا از روند اصلی، یک اشتباه بزرگ است.

مرگ جوئل برای داستان لازم بود. شخصیت جوئل روند خود را تکمیل کرده بود و دیگر برای داستان مفید نبود. مرگ او، جرقه‌ای بود که روی تمام‌شخصیت‌ها اثر گذاشت. مشکل داستان، نداشتن چسب محکمی برای انسجام روند داستان است، نه کشتن شخصیت. اگر درون‌مایه «بخشش» است، بهتر نیست نویسنده اول اجازه دهد حس برابری برای اَبی و اِلی داشته باشیم؟



> هیچ چیز مشترکی بین اَبی و اِلی نیست جز پدرکشتگی که ارتباط احساسی از آن گرفته شده. اگر به جای این همه گروه‌های مختلف که در بازی چپانده شده‌اند، یک دشمن مشترک بین اِلی و اَبی گذاشته می‌شد، حداقل روند داستان اَبی به داستان اصلی ربط داشت.

بیایید سناریو را برعکس کنیم. در آینده‌ای که بشر در آن در حال نابودی است، ما نقش دختر جوانی را داریم که در کنار پدرش زندگی می‌کند. پدر او دکتری توانمند است و توانسته دخترបچه‌ای را بیابد که می‌تواند بشر را نجات دهد. انتخاب مشکلی است، چرا که دخترבچه در این پروسه از بین می‌رود. پدر را راضی به عمل می‌کنیم، چون کار درست همین است. اما بعد پدر آن دخترבچه سر می‌رسد و دکتر را به قتل می‌رساند. حالا ما حالا هیچ‌کس را نداریم. مجبوریم در دنیایی شرور و وحشی زندگی کنیم که آن مرد خودخواه جلوی نجات آن را گرفت. با هزار بدبختی برای خودمان دوستانی می‌یابیم. تا اینکه روزی قاتل پدر را دوباره می‌بینیم. می‌بینیم آن مرد چه راحت برای خودش زندگی می‌کند. به چه جرائتی اینقدر خوش در کنار دوستانش است، در حالیکه زندگی ما نابود شده؟

تازه باید به جای دختر آن مرد هم بازی کنیم؟ عجب گرفتاری شدیم!

می‌بینیدچقدر عجیب است؟ چون جوئل و اِلی را شناختیم، نگاه غریبه به آن‌ها برای ما غیرممکن است. این در حالی‌ست که حالا داستان با سناریوی «می‌خواهم احساس گناه داشته باشی» پیش می‌رود و عنصر شوک را جایگزین روند طبیعی می‌کند. هیچ چیز مشترکی بین اَبی و اِلی نیست جز پدرکشتگی که ارتباط احساسی از آن گرفته شده. اگر به جای این همه گروه‌های مختلف که در بازی چپانده شده‌اند، یک دشمن مشترک بین اِلی و اَبی گذاشته می‌شد، حداقل روند داستان اَبی به داستان اصلی ربط داشت.

The Last of Us ۲ توانسته با موازی‌سازی و بازگشت به «نیاز»/«تِم» خود، کمی به داستان معنا ببخشد. جوئل تصمیم اشتباه گرفت و بهای آن، خراب شدن رابطه‌اش با اِلی بود. اِلی تصمیم اشتباه گرفته و بهای آن، خراب شدن رابطه‌اش با دینا بود. اَبی تصمیم اشتباه گرفت و بهای آن، از دست دادن تمام دوستانش بود. از طرفی غم اِلی کاملا قابل درک است، اما بهتر آن بود که غم اَبی به همان اندازه پردازش شده بود. که این دو فرصت برابر داشتند تا در قلب مخاطب جا داشته باشند.

The Last of Us ۲ ایرادهای داستانی کم ندارد، اما اگر ناراحتی کسی از این باشد که چرا در انتهای بازی، اِلی اَبی را نکشت، هنر داستان‌پردازی را درک نکرده است.

این بازی راجع به انتقام نیست. زنجیره نفرت تنها وسیله‌ای برای رسیدن به تِم داستان است.

The Last of Us 2 راجع به بخشش است، فقط نتوانسته روند مناسبی برای این درون‌مایه بچیند.

مختصر و مفید

لذتی زودگذر با یک بازی شاخص از استودیویی ایرانی – پرستو منطقی

داستان بازی جذاب است و با سبک هنری و انیمیشن دستی دوبعدی و خاص آن، تجربه‌ی دیداری جالبی را ارائه می‌کند. با این‌حال حرکت‌های پویا نمایی شده کمی جای روان‌تر شدن دارند

فراتر از اینجا (Beyond This Side)

سازنده: گلیم گیمز
ناشر: Crescent Moon Games
پلتفرم تست: PC

چه حسی داری اگر همسر دوست‌داشتنی‌ات ناگهان ناپدید شود و بی هیچ سرنخی تنها چیزی که پلیس پیدا کرده و به تو تحویل داده، دست بریده و کیف دستی او باشد!

سَم، شش ماه آزگار بدون لحظه‌ای آرامش با این کابوس دست و پنجه نرم کرده و بی‌وقفه و سرگردان برای ناپدید شدن همسرش «آنا» به‌دنبال جواب می‌گردد. اکنون در نقش او (و فردی دیگر) به جستجو برای مواجهه با حقیقتی رمزآلود و ورای خیال می‌پردازیم...

فراتر از اینجا، یک بازی سه قسمتی است که تا کنون دو قسمت آن برروی پلتفرم‌های ویندوز، اندروید و آی‌اُاس منتشر شده. این بازی با توجه به مکانیک‌ها و پازل‌های محدود و تکراری، بیش‌تر شبیه یک بازی خودمانی (کژوآل) روایی است که با اشاره و کلیک یا حتی نگه داشتن دکمه بر ماوس انجام می‌شود. البته دکمه‌های جهت‌دهی یا A/D بر صفحه کلید را نیز می‌توان برای حرکت به چپ و راست استفاده کرد. و دایره‌هایی آبی برای تعامل با هرآنچه که قابل تعامل است وجود دارد. در برخی موارد ممکن است با باگ‌هایی مواجه شویم؛ مثلا محتمل است در یک منو عددی قفل شود و با باز و بسته کردن منو درست شود.

بدون کشته شدن در مکان‌هایی محدود جستجو و با چند شخصیت مشخص ازطریق نوار و جعبه‌های گفتمان در پایین صفحه معاشرت می‌کنیم. طی همین جستجوها، گفتگوها و از طریق نامه‌ها یا نوشته‌ها از راز ناپدید شدن آنا به‌تدریج پرده برداری می‌شود. در طول بازی، لوازمی را پیدا کرده و مینی‌گیم یا پازل‌های آسان و نیمه‌دشوار متعددی از جمله؛ تکان دادن چند وسیله برای انتخاب گزینه مناسب، چسباندن تکه‌های عکس به هم، پیدا و وارد کردن رمز، متصل کردن خرده‌هایی از یک عدد در زمانی معین، باز کردن قفل در و غیره را برای دست‌یابی به اهدافی خاص انجام می‌دهیم. در برخی پازل‌ها گزینه «رد کردن پس از حدوداً ۱۰ دقیقه» وجود دارد که اگر موفق به حل آن نشدیم، بتوانیم با انتخاب این گزینه راحت‌تر به ادامه بازی بپردازیم.

طراحی و رابط کاربری اکثر آن‌ها جالب است و حل آن‌ها حسی لذت بخش دارد.

اما در کل معماها ساده هستند و به‌عنوان یک بازی ماجراجویی در فراتر از اینجا، برای پیش‌برد بازی تقریبا فکر زیاد یا اصلا فکری نباید کرد. زیرا تقریبا هرآنچه که یافتنی‌ست توسط متن به ما گفته می‌شود و هنگام استفاده از یک شیء، نماد آن در پایین صفحه به بازی‌باز نشان داده شده و در اصل با کلیک کردن بر روی آن می‌توان از آن وسیله استفاده کرد.

همچنین هنگام ورود و خروج از هر صحنه با یک آیکون در مواجهه هستیم که باعث می‌شود برای انجام یک کار دو بار مجبور به کلیک شویم درصورتی‌که شاید بهتر بود می‌توانستیم تنها با یک کلیک بر نقطه عبور وارد یا خارج شویم.

در برخی موارد نیز مثلا در دو کشوی میز با وسایل یک‌سان مواجه می‌شویم که عملا هیچ کاربردی در روند بازی ندارند، جز تعاملی بی‌هدف و در اینجا نکته آزار دهنده این است که برای هر تصمیمی باید یک متن را نیز خوانده و برای رد کردن آن ماوس را فشار دهیم که از سرعت بازی می‌کاهد و آن را کمی کسل کننده می‌کند. در حالی که طرح معماهایی پیچیده‌تر یا اضافه کردن گزینه تلفیق اشیاء با هم برای تحریک کردن خلاقیت بازی‌باز تجربه‌ی لذت بخش‌تری به شمار می‌آمد. در ضمن، بازی به شما این امکان را می‌دهد که با انجام رفتارهایی خاص ۱۴ دستاورد کسب کنید که البته برای آن‌ها پاداشی در نظر گرفته نشده و

خب تکرار بازی برای رسیدن به آن‌ها شاید کاری بیهوده باشد.

در این بازی گزینه حفظ بازی و در هر جا که باشیم به‌صورت خودکار حفظ می‌شود. منوی محدود و کوچکی را نیز مشاهده می‌کنیم که به ما امکان انتخاب اپیزود مورد نظر بازی، تنظیمات و خروج از بازی را می‌دهد.

علی‌رغم ریتم آهسته یا کسل کننده بودن برخی از رفتارهای کاذب، با توجه به مدت کوتاه روند بازی – حدودا ۳ ساعت برای هر دو قسمت با هم- پازل‌های در نظر گرفته شده معقول هستند و مکانیک‌ها گویی در بافت بدنه بازی نهادینه شده‌اند. البته، باید این را در نظر داشت که فراتر از اینجا ابتدا برای گوشی‌های همراه طراحی شده و با این پیش‌فرض، تجربه‌ی کاربری منحصربه‌فرد خودش را داراست.

داستان بازی جذاب است و با سبک هنری و انیمیشن دستی دوبعدی و خاص آن، تجربه‌ی دیداری جالبی را ارائه می‌کند. با این‌حال حرکت‌های پویا نمایی شده کمی جای روان‌تر شدن دارند. در مکانی از بازی نیز پوسترهای متعددی از انواع داستان‌های استفان کینگ را بر روی در و دیوار مشاهده می‌کنیم که ارجاعی خوب به منبع الهام سازنده‌ها برای خلق حس و حال کلی بازی است.

همچنین چند قطعه موسیقی رازآلود و زیبا همواره شما را همراهی می‌کنند که ساخته شده برای همین عنوان هستند. با وجود این‌که شخصیت‌های بازی بسیار واقعی و قابل درک، گفتگوها عمیق و محرک عواطف هستند، متاسفانه و به علت محدودیت‌های تولید برای آن‌ها صداگذاری نشده ولی در کل جلوه‌های شنیداری و صداهای محیطی طراحی خوبی دارند، البته در جاهایی لوپ موسیقی تمام شده و با مکث دوباره تکرار می‌شود و می‌بایست سکوت بین لوپ برطرف شود.

ناگفته نماند که این بازی به چهار زبان انگلیسی، آلمانی، فرانسوی و اسپانیایی ترجمه شده که در تنظیمات قابل انتخاب هستند. ترجمه انگلیسی بازی بسیار عالی و بدون هیچ عیب و نقصی است و یکی از برتری‌های آن به‌شمار می‌آید. ضمن این‌که، بازی فراتر از اینجا؛ تجربه‌ای متفاوت است که به‌دلیل برآورده کردن حداقل استانداردهای یک بازی تجربی در آن ابعاد توسط تیم مستقل ایرانی، موفق به انتشار ازطریق Crescent Moon Games شده است که در عناوین پیش تر ایرانی‌اش شاهد بازی‌هایی از قبیل شمشیر تاریکی، شمشیر تاریکی: ریلود و لین نیز هستیم.

فراتر از اینجا، یک بازی کوچک و ماجراجویی موبایلی‌ست با ۲.۹۹ دلار بر گوگل پلی و آی‌اُاس، که بعدتر برای ویندوز با ۳.۹۹ یورو در استیم و ۵۰۰۰ تومان در کافه بازار منتشر شده و با در نظر گرفتن این نکته و به‌جز ایرادات ذکر شده، می‌توان گفت که اگر مثل من دیوانه‌ی بازی‌های ماجراجویی هستید و می‌خواهید تنها برای یکی دو ساعت حال و هوایتان تغییر کند و فرصت زیادی برای یک ماجراجویی عمیق و پیچیده ندارید، این بازی گزینه‌ی مختصر و مفیدی برای شماست.

مصاحبه با ابراهیم مسجدیان، مدیر استودیو گلیم گیمز — سپهر ترابی

فراتر از گذشته

استودیو گلیم گیمز، از معدود استودیوهای ایرانی است که همواره بازی‌هایش با استقبال مخاطب روبرو بوده و در میان بازی‌های پرفروش همیشه نام بازی‌های این شرکت دیده می‌شود. بازی «فراتر از اینجا» از ساخته‌های اخیر این شرکت، با تمامی محصولات قبلی فرق داشت و با هدف نشر در بازار خارجی منتشر شد. به واسطه نشر این بازی، با ابراهیم مسجدیان، مدیر استودیو گلیم گیمز گفت‌وگو کردیم و به شکل‌گیری این بازی پرداختیم.

ساخت «فراتر از اینجا» از چه زمانی آغاز شد؟

ساخت بازی فراتر از اینجا را حدود دو سال پیش با یک تیم سه نفره آغاز زدیم و قسمت اول بازی حدود یکسال و قسمت دوم آن ۵ ماه زمان برد.

ایده بازی از کجا شکل گرفت؟

از آن‌جایی که علاقه شخصی بنده به سبک ماجرایی است، چند سالی بود تصمیم به ساخت چنین عنوانی داشت. اما در مورد ساخت فراتر از اینجا ابتدا تصمیم گرفتم یک بازی ماجرایی سریالی بسازم که داستانش در محیط محدودی اتفاق رخ دهد تا از لحاظ زمان و هزینه‌ای کار سنگینی نشود. اما موقع نوشتن داستان و طراحی، بازی از آن چیزی فکر تصور داشتیم بزرگ‌تر شد. در مورد ایده داستان بازی هم من در واقع سه تا خلاصه داستان متفاوت برای بازی ماجرایی نوشتم و بعد از بین آن‌ها فراتر از اینجا را بخاطر ساده‌تر بودن تولید انتخاب و آغاز کردیم.

چه شد تصمیم گرفتید به سمت ساخت چنین اثری بروید؟ راستش «فراتر از اینجا» با ساخته‌های قبلی شما تفاوت زیادی دارد.

خب در واقع این سبک مورد علاقه من است و ساخته های دیگر ما فقط برای درآمدزایی شرکت بود. اینکه دیر به سمت ساخت این بازی رفتم هم به این دلیل بود که می‌خواستم وقتی شروع به ساخت چنین اثری کنم که شرکت به قدری سرمایه داشته باشد که بتوانیم برای ساخت و تولید چنین عنوانی ریسک کنیم و در صورت شکست مالی پروژه به مشکل زیادی نخوریم.

بازخورد مخاطبان داخلی و خارجی نسبت به بازی چطور بود؟

ما در واقع از اول تصمیم به انتشار بازی در ایران را نداشتیم و تقریبا در آخرین روزهای پروژه بود که تصمیم به انتشار بازی در ایران هم گرفتیم. انتظار درآمد و دانلود خاصی هم از ایران نداشتیم چون می‌دانستیم کاربرهای موبایل در ایران، زیاد علاقه‌ای به این سبک بازی‌ها ندارند. در کل بازی دانلود و درآمد خاصی در ایران نداشت اما بازخورد همان حداقل مخاطب ایرانی از بازی خوب بود. اما در خارج از ایران شرایط بهتر بود و توانستیم برای نسخه موبایل و رایانه‌های شخصی با یک ناشر کار کنیم و برای نسخه نینتندو سوییچ بازی هم با ناشری دیگر قرارداد بستیم که البته هنوز آن نسخه منتشر نشده است.

برخورد رسانه‌های ایرانی و خارجی نسبت به «فراتر از اینجا» به چه شکل بود؟

اصلا برخورد رسانه‌ای خاصی در داخل با ما نشد. فقط یکی دو سایت در مورد بازی مطلب نوشتند که حتی نمی‌دانستند بازی ایرانی است و ناشر بازی را به عنوان سازنده بازی معرفی کردند. یکی دو رسانه دیگر هم گفته بودند گلیم گیمز بازی خارجی را فارسی و به اسم خودش منتشر کرده است. اما رسانه‌های خارجی حرفه‌ای‌تر برخورد کردن و نقدهای خوبی را از بازی شاهد بودیم.

وضعیت فروش نسخه داخلی راضی‌کننده بود؟

نه به هیچ عنوان. البته از اول هم این انتظار را داشتیم و اصلا غافلگیر نشدیم.

«فراتر از اینجا» تم ترس دارد و می‌توان گفت تا حدودی موفق شد جای خالی چنین اثری را در بین بازی‌های ایرانی پر کند. فکر می‌کنید چرا بازی‌سازی ایران سمت آثار ترسناک نمی‌رود؟ و چرا بازی‌های ترسناک ایرانی خیلی موفق عمل نمی‌کنند؟

چون هزینه تولید چنین بازی‌هایی بالا است و معمولا مخاطب زیادی هم در بازار موبایل ایران ندارد؛ شرکت‌های بزرگ سراغ ساخت این بازی‌ها نمی‌روند و آن چند بازی محدودی هم که تولید می‌شود توسط تیم‌های خیلی کوچک و کم تجربه با هزینه‌ی تقریبا صفر ساخته می‌شود.

آینده گلیم گیمز را چطور می‌بینید؟ و برای آینده چه بازی‌ها و برنامه‌هایی دارید؟

راستش با توجه به وضعیت فعلی کشور هیچ آینده‌ای برای گلیم گیمز و دیگر شرکت‌های بازی‌سازی در داخل ایران نمی‌بینیم. با توجه به تورم پیش آمده و تغییرات لحظه‌ای در اوضاع کشور هیچ برنامه‌ریزی بلند مدتی نمی‌توانیم برای شرکت و پروژه‌های‌مان انجام بدهیم.

نویسنده: Brandon Sheffield | مترجم: آراد سعدآبادی

شینجی میکامی و مکانیک

در E۳، شینجی میکامی - که به عنوان سازنده و احیا کننده سری رزیدنت ایول به ترتیب با قسمت‌های اول و چهارم شناخته می‌شود – بازی شوتر سوم شخص جدید خود، ونکوییش، را نشان داد. این بازی که توسط پلاتینیوم گیمز (بایونتتا) توسعه یافته و توسط سگا منتشر شده، کاری که او در سال ۲۰۰۵ با رزیدنت ایول ۴ در این ژانر شروع کرد را ادامه می‌دهد.

در اینجا، ویراستار مجله Game Developer، برندون شفیلد، دلایل محکم میکامی در رابطه با تصمیمات بازی ونکوییش، یک عنوان اکشن که در سان‌فرانسیسکو تنظیم شده‌است، چاپ می‌کند.

هر چه باشد، سبک تیراندازی در این نسل بسیار مهم شده‌است - اما هنوز فضای زیادی برای تکامل پیاده سازی گیم‌پلی در آن وجود دارد، و میکامی و تیمش، با این بازی در پلاتینیوم گیمز در حال طی کردن مسیری خاص و متفاوت هستند.

بیایید با با صحبت در مورد ژانر تیراندازی سوم‌شخص آغاز کنیم. بعد از این که رزیدنت ایول ۴ بیرون آمد، بیشتر بازی‌ها به سبک سوم‌شخص از زاویه دوربین و هدفگیری مشابهی پیروی کردند؛ این موضوع کمک شایانی برای راه‌اندازی مجدد این ژانر کرد. آیا به این شباهت‌ها توجه کرده‌اید؟

شینجی میکامی: خوب، من همه نوع بازی را دوست دارم، جدی می‌گویم، و بسیاری از آن‌ها را امتحان می‌کنم. اما فکر نمی‌کنم از آن زمان تا کنون کارهای زیادی در ژانر اکشن به طور کلی انجام شده‌است، چه در اول شخص چه در سوم شخص.

فلسفه شما برای گیمپلی لحظه به لحظه در این سبک، که تا ونکوییش می‌رسد، چیست؟ در گذشته شما همیشه چیز جدیدی برای دادن به بازیکن داشتید. آن‌ها باید موقعیت را به طور متفاوتی با کنترل‌های موجود خود تفسیر کنند.

میکامی: هنگامی که روند ساخت برای اولین بار در این بازی آغاز شد، طراحی بیشتر حول QTEها متمرکز شده بود. QTEها چیز خیلی رایجی بودند که در آن زمان در همه بازی‌های دیده می‌شد، مهم نبود که کجا ساخته شده‌اند. یه عالمه بازی «QTE» عرضه می‌شد. و راستش حالم دیگر داشت از آنها بهم می‌خورد.

بنابراین ما شروع کردیم به کم کردن بخش‌های QTE و تمرکز بر ساده و سریع نگه داشتن گیم‌پلی، چیزی که شما می‌توانید از آن لذت ببرید و بدون پیچیده شدنبیش از حد چیزها، شیفته آن شوید. می‌دانی، به بازیکن فرصتی بدهی تا بجایش همه اینها را خودش کنترل کند.

در ذهن شما، یک استراتژی خوب برای تنظیم سرعت اکشن بازیکن در طول یک مرحله چیست؟

میکامی: اساسا، اول تصمیم می‌گیرم که بازیکن چگونه حرکت می‌کند، سرعت حرکت او، و همچنین از بین بردن دشمن چقدر برایش طول می‌کشد. سپس آن را اضافه می‌کنم تا کل زمان لازم برای عبور از یک محدوده خاص از بازی را مشخص کنم. این ترتیب معمولیست که من انجام می‌دهم.

اولین عنصر گیم پلی که در زمان طراحی با آن شروع می‌کنید چیست؟ آیا سرعت ایده‌آل کاراکتر را انتخاب می‌کنید؟ آیا طراحی را براساس میزان سرعت کاراکتر تغییر می‌دهید؟ آیا این اول است، یا مرحله‌ای را تنظیم می‌کنید و بعد متوجه می‌شوید که می‌خواهید یک بازیکن چقدر سریع از آن عبور کند؟

میکامی: روی هر دو مورد به صورت همزمان و موازی کار می‌کنیم.

در گذشته متوجه شدم که شما در داشتن اهداف کوتاه، متوسط و بلند مدت بصری برای بازیکن به خوبی عمل می‌کنید. می‌توانید یک قلعه را در دوردست ببینید، می‌دانید که سرانجام به آنجا خواهید رسید، و چیزهای جالب زیادی در طول راه وجود دارند.

فلسفه شما برای این نوع اهداف بازیکن چیست؟

میکامی: فکر می‌کنم بستگی به بازی دارد که دارید می‌سازید. تصمیم گیری اینکه چه چیزی به بازیکن نشان داده شود و چه چیزی لازم نیست نشان داده شود، بخشی از ساختار کلی بازی است.

برخی چیزها زمانی بهتر می‌شوند که درست جلوی چشم به نمایش گذاشته شوند، اما چیزهای دیگر خیلی زود بازی را لو می‌دهند. فهمیدن اینکه هر عنصر بازی در کدام یک از این دسته‌ها قرار می‌گیرند یکی از بخش‌های دشوار طراحی بازی است.

آیا برای مشخص کردن این که چه زمانی باید این چیزها فاش شوند و چه زمانی باید این لحظات در گیم‌پلی اتفاق بیفتند، تکرار و تست بازی زیادی انجام می‌دهید، و یا آیا در ابتدا همه چیز را برنامه‌ریزی می‌کنید؟

میکامی: این فرآیند تقریبا در همان اوایل روند ساخت اتفاق می‌افتد. شناخت ساختارهای مراحل، یا می‌توان گفت جریان بازی. ما در مورد ساختار کلی تصمیم می‌گیریم. ما همه جزئیات کوچک تنظیمات را در آن مرحله نادیده می‌گیریم؛ عناصر بزرگ‌تر بازی را در نظر می‌گیریم و تصمیم می‌گیریم که آن‌ها را در نیمه اول یا دوم قرار دهیم، یا کدام صحنه را به عنوان نیمه راه داستان در نظر بگیریم. این روش اساسی فکر کردن ما درباره آن است.

شما به خاطر دانستن زمان کم کردن محتوا و یا تغییر مسیر شهرت پیدا کرده‌اید. از کجا می‌دانید که کی باید همچین اتفاقی بیفتد؟ برای افراد دیگری که در بزرگ شدن حوزه فعالیت خود مشکل دارند و یا روند ساختشان خیلی در مسیر اشتباه پیشرفته، چه توصیه‌ای دارید؟

میکامی: وقتی در طول زمان به اندازه کافی تجربه کسب کردید و یاد گرفتید که در حین ساخت چه چیزی خوب عمل می‌کند و چه چیزی نه، کم کم به طور طبیعی خواهید فهمید که چه زمانی باید اتفاق بیفتد. واقعا هیچ مهارت منحصر به فردی از طرف من نیست. (می‌خندد)

صد درصد. خودتان کی می‌فهمید که زمانش رسیده؟

میکامی: مهم این است که برنامه زمانی چیست و اینکه مدیر و تیم او چقدر انگیزه دارند. شما به زمانبندی پروژه نگاه می‌کنید و می‌بینید که چقدر زمان برای اجرای یک بخش باقی مانده‌است، و به خود می‌گویید، «اگر الان چیزی درباره این موضوع نگوییم، دیگر تمام شده‌است.» ما همیشه به همین شکل در لحظه آخر تمامش می‌کنیم. تا

لحظه‌ای که مجبوریم یک تصمیم بگیریم صبر می‌کنیم. اگر من خیلی زود ماشه را می‌کشیدم، اعضای تیم درک کاملی از این‌که چرا بخش آن‌ها به این زودی حذف شد نداشتند، و این بر سطح انگیزه آن‌ها تاثیر می‌گذارد.

می‌خواستید با ونکوییش به چه چیزی برسید؟ آیا فقط یک بازی هیجان‌انگیز خالص برای شما است، یا بیشتر حکم یک تجربه بزرگ‌تر را دارد؟ ایده‌اش از کجا به ذهنتان رسید؟

میکامی: بخشیش تمایل من بود که ژانر تیراندازی را امتحان کنم، اما همچنین می‌خواستم که یک تیراندازی با عنصر اکشن سنتی سنگین باشد.

چقدر زمان در سان‌فرانسیسکو برای تعیین ساختار محل صرف کردید؟

میکامی: هممم.... چند بار به سانفرانسیسکو سفر کردم؟ حدود چهار یا پنج بار.

آیا خود شهر در واقع برای بازی مهم است، یا به نوعی یک مکان نمادین است که برای داستان تصادفی است؟

میکامی: برای آن اهمیت زیادی ندارد، نه.

البته از دیدن انفجار برج Coit ممنونم.

اوه؟ من فقط احساس نابود کردن پل گلدن گیت رو داشتم، پس....

من هم بعضی وقت‌ها همین احساس را دارم.

میکامی: (می‌خندد)

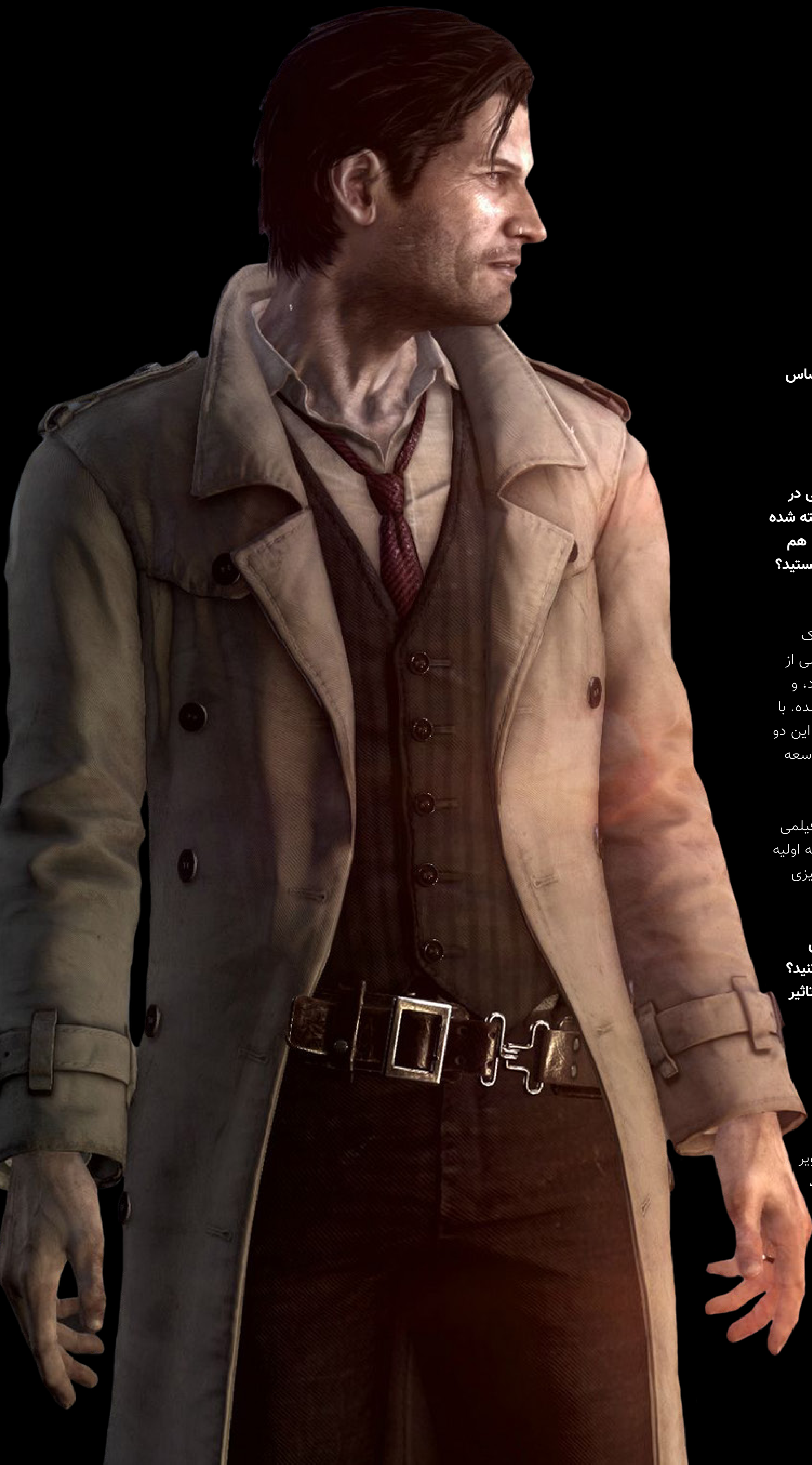
این ژانر بازی عموما با طراحی غربی در ارتباط است، اما ظاهر یک بازی ساخته شده در ژاپن را دارد. چطور این چیزها را با هم تطبیق می‌دهید، و آیا حتی مجبور هستید؟

میکامی: من هم فکر می‌کنم که جلوه‌های بصری بیشتر به سمت سبک غربی متمایل می‌شوند، اما الهام اصلی از کشرن، یک شوی انیمیشنی ژاپنی بود، و بسیاری از سلیقه بازی از آن ناشی شده. با این حال، من فکر نمی‌کنم که ادغام این دو ایده، نگرانی بزرگی در زمان شروع توسعه برایمان بوده باشد.

الهام اولیه ظاهر بصری از نسخه فیلمی Tristan and Isolde است؛ این جرقه اولیه بود، اگر چه ظاهر آن در نهایت به چیزی کاملا متفاوت تبدیل شد.

شما چطور موقعیت دوربین را برای دیدگاه‌های سوم شخص تعیین می‌کنید؟ به نظر می‌رسد که کل این ژانر تحت‌تاثیر تصمیمات شما قرار گرفته‌است.

میکامی: عمدتا آزمون و خطا بود. ما حدودا به مدت یک تا سه ماه با زوایای دوربین بارها و بارها بازی کردیم تا توانستیم درستش کنیم. من می‌خواستم که شخصیت در تصویر دیده شود، اما در یک بازی تیراندازی، دشمن نیز باید به وضوح در معرض



دید قرار بگیرد، بنابراین من مجبور شدم با این تعادل، با استفاده از تجربه‌ای که داشتم مواجه شوم.

در بیشتر پروژه‌های بازی، شخصیت اصلی، انیمیشن‌های جدیدی را در طول پیشرفت رشد می‌دهد، و ما برای واضح کردن انیمیشن‌های جدید و نمایش آن‌ها مدام زوایا را بازبینی می‌کردیم.

این یک راه حل واقعا خوب برای نشان دادن هر چه بیشتر میدان بازی و در عین حال نشان دادن بازیکن بوده. نرفتن به حالت اول شخص وقتی تصویر خود وجود شماست. هم چنین خطاهای برش زیادی را حذف می‌کند که در آنها وقتی دوربین عقبتر است، داخل اجسام می‌رود.

میکامی: این بسیار مهم است، بله، و چیزی است که مشکلات زیادی را در این پروژه برای ما به وجود آورد. از نقطه نظر توسعه، ساختFPS به آسانی آب خوردن انجام می‌شود. (می‌خندد) با این حال، در سوم شخص، دیدگاه بازی کنندگان نسبت به جای گلوله‌های شخصیت یا هر چیزی که سمتش می‌آید، متفاوت است.

بنابراین شما باید تفنگ را با دیدگاه هماهنگ کنید.

میکامی: این هرگز چیزی نیست که بتوانید به طور کامل آن را انجام دهید، چون یک تفاوت فیزیکی در محل دو نقطه وجود دارد، می‌دانید؟ در Gears of War به جای گلوله‌ها، رد گلوله‌ات را نشان می‌دهند. فکر می‌کنم که این راه‌حل واقعا هوشمندانه‌ای است، اما من در ونکوییش می‌خواستم که خود گلوله‌های واقعی را بر روی صفحه نمایش نشان دهم. که منجر به سردردهای زیادی شد. (می‌خندد) این واقعیت که در این بازی بخش آنلاین نیست تنها چیزی است که آن را ممکن می‌سازد.

بنابراین با در نظر گرفتن این که ساخت اول شخص بسیار آسان‌تر است، چه چیزی باعث شد تصمیم بگیرید که به ساخت سوم شخص ادامه دهید؟

میکامی: به دلیل حس سرعتی بود که ما سعی داشتیم منتقل کنیم، نوع حرکات سریع و روان که کاراکتر شما قادر به آن است. اگر این یک FPS بود، باید چیزها را خیلی سریع‌تر از الان می‌ساختیم. حتی در آن زمان نیز حس سرعت القا نمی‌شد مگر اینکه شما کاراکتر را روی صفحه نمایش حین انجام این حرکات سریع و اکروباتیک نشان دهید.

منابع
• منبع: سایت Gamasutra، سال 2010

ترس ایرانی

در سال‌های اخیر، بازی‌سازان مستقل بیش از هر زمان دیگر مشغول به ساخت بازی‌هایی در ژانر وحشت شده‌اند که برخی از آن‌ها با استفاده از داستان‌های محلی، و برخی دیگر با گیم پلی‌ای نوین توانستند نظر مخاطبان را جلب کنند. در این میان بد نیست نگاهی به بازی‌های داخلی که طی چند سال اخیر عرضه شده‌اند داشته باشیم، البته بازی‌هایی که توانستیم به آن‌ها دسترسی پیدا کنیم.

دنیاهای تاریک بی‌انتها!

لکسیپ گیمز، تا به امروز ۳ بازی در این ژانر با تلفیق المان‌های اشاره و کلیک و معمایی به ترتیب با نامهای بال‌های تاریک ۱ و ۲ و اتاق تاریک عرضه کرده است. دو بازی اول، با تهیه‌کنندگی آقای مجید قناد، داستان بازیگری به نام سام حقیقی را روایت می‌کند که توسط فردی به نام سایه شب ربوده شده است. در بازی اول، به طور همزمان در برخی مراحل داستان از زاویه دید سروان آرمان تیرداد، مسول پرونده چندین بازیگر مفقود شده نیز بیان می‌شود اما در نسخه دوم، حضور این شخصیت بسیار کمرنگ شده و داستان زمان حال بازی جای خودش را بیشتر به فلش‌بک‌ها و گفته شدن داستان گذشته می‌دهد و تا حدی نسبت به بازی اول روند ساده‌تری دارد. داستان بازی‌ها از طریق کمیک‌های نشان داده شده در میان پرده‌ها گفته می‌شود که دیالوگ‌هایشان با صدا گذاری خوبی همراه هستند.

با توجه به بازخوردهای مثبت و جوایزی که این دو بازی گرفتند و همچنین اتمام بازی در میان داستان، انتظار می‌رفت بازی بعدی این تیم نسخه سوم بالهای تاریک باشد. اما در سال ۹۹، بازی اتاق تاریک منتشر شد که روش داستان‌گویی و همچنین گیم‌پلی مشابهی با دو بازی قبلی دارد. داستان این بازی در رابطه با دانشمندی است که در عمارتی متروکه، در حالی که حافظه خود را از دست داده به هوش می‌آید. در این عمارت، اطلاعاتی از افراد دیگر که به این مکان فرستاده شدند و پس از ۷۲ ساعت حافظه خود را از دست داده‌اند پیدا می‌کنید. با توجه به اشارات بازی به دو بازی قبلی، می‌توان پیش بینی کرد که سری بازی‌های بالهای تاریک به طور کامل رها نشدند و می‌توان منتظر نسخه سوم بازی ماند.

هر سه بازی، دارای معماهای خوب و منطقی هستند که شما را تا لحظه آخر بازی جذب خود می‌کنند. همچنین راهنمایی‌هایی در بازی گنجانده شده‌اند که در صورت گیر کردن در بازی می‌توانید از آن‌ها استفاده کنید. البته این راهنما در نسخه دوم بالهای تاریک تنها اشیای پیدا نشده را برایتان پیدا می‌کند در حالی که در اتاق تاریک، مانند برخی مکانیک‌های دیگر بازی، به بازی اول بالهای تاریک شبیه‌تر است. اگر طرفدار بازی‌های اشاره و کلیک هستید و کامل تمام نشدن داستان اذیتتان نمی‌کند، امتحان این سه بازی که پیاده‌سازی خوبی دارند احتمالا برایتان رضایت بخش باشد. هر سه بازی گفته شده برای رایانه‌های شخصی و دستگاه‌های اندروید عرضه شده‌اند و می‌توانید با خرید از هیولا یا کافه بازار آن‌ها را به راحتی تجربه کنید.

پیاده روی به عنوان تنها راه نجات

بازی آخرین راه، یک بازی معمایی است که از همان ابتدا، داستان آن شما را با خود درگیر می‌کند. نجات برادری که سال‌ها از او بی خبر بودید ولی اکنون که او را پیدا کرده‌اید، می‌خواهد شما را بکشد تا مثل خودش در این مکان زجر نکشید. البته کل داستان بازی همین است و چندان پیشرفتی نمی‌کند. همچنین از آن‌جا که قرار بوده بازی در چند قسمت ساخته شود ولی تنها قسمت اول بازی عرضه شده، داستان بازی تقریبا تا همینجا ادامه پیدا می‌کند و داستان نیمه کاره می‌ماند.

بازی دارای دوربین اول شخص است. طراحی معماها به پیدا کردن اشیایی از یک سمت نقشه، برگشتن به سمت دیگر آن برای باز کردن دری با استفاده از شیء پیدا شده و پیدا کردن شیء دیگری برای استفاده در سوی دیگر، مانند بازی‌های سبک مترویدوینیا، محدود می‌شود. محیط بازی، هرچند با طراحی خوب، به صورت بدون استفاده و بی‌دلیلی بزرگ است که این موضوع باعث خسته کننده شدن تمام این مکانیک‌ها پس از مدت کوتاهی می‌شود.

اگر از موضوع طولانی بودن مسیرها بتوان چشم‌پوشی کرد و معماها را پشت هم تصور کرد، معماهای جالب و رضایت بخشی در بازی گنجانده شده که شما را مجبور می‌کند جای هر قفل و مانعی را به خاطر بسپارید تا با پیدا کردن کلید آن سریعا به آن برگردید. البته نمی‌توانید با خیال راحت در محیط به گشت و گذار بپردازید چرا که با گذشت زمان، شخصیت بازی حالش بد می‌شود و در نتیجه آن، سرعت حرکت در بازی نیز کند خواهد شد و شما باید قبل از مردن، داروی خاصی را در بازی پیدا کنید. به دلیل نیمه کاره بودن داستان بازی، برای فهمیدن داستان پیشنهاد نمی‌شود سراغ آن بروید، ولی اگر می‌خواهید یک بازی مترویدوینیای اول شخص در ژانر وحشت را که توسط یک نفر ساخته شده در گوشی خود تجربه کنید، شاید بازی به دلتان بنشیند.

۴۱۱۴۸، عددی که چشم خیلی‌ها را گرفت

بازی ۴۱۱۴۸، داستان فردی است که در یک مکان کلیسا مانند میان انبوهی از آدم‌های سلاخی شده به هوش می‌آید، در حالی که هیچ چیز از خود و گذشته‌اش به یاد نمی‌آورد. بازی در سبک اشاره و کلیک در محیطی دو بعدی است که توسط آقای فنایی ساخته شده و در رابطه با جنگ میان شیاطین و انسان‌ها است. معماهای بازی چالش خاصی ندارند ولی داستان بازی و رازهایی که برای بازیکن ایجاد می‌کند او را تا لحظه آخر به دنبال خود می‌کشاند.

بازی در پنج قسمت جدا منتشر شده و اکنون به صورت یک‌جا در کامپیوتر و گوشی‌های اندروید قابل خریداری است. قسمت‌های اولیه خیلی ساده و خطی پیش می‌روند، ولی اگر کمی صبر کنید، طی پنج قسمت بازی شخصیت پردازی‌ها عمیق‌تر می‌شوند. همچنین مینی گیم‌هایی در مراحل آخر اضافه شده که هیجان بازی را بیشتر می‌کنند. داستان بازی بدون ایراد نیست، ولی تا انتها شما را مشتاق نگه می‌دارد و به خوبی به داستان پایان می‌دهد. البته ناگفته نماند که محیط کاربری بازی برای گوشی ساخته شده و در کامپیوتر (به ویژه در مینی‌گیم‌ها) کمی بد عمل می‌کند. بازی بعدی این سازنده، یعنی ۱:۰۱۱ نیز طی سال گذشته منتشر شده که حال و هوایی مشابه دارد با این تفاوت که المان‌های اکشن بیشتری دارد تا ژانر وحشت. اگر به داستان‌های ماورالطبیعی و ژانر اشاره و کلیک علاقه دارید، تجربه ۴۱۱۴۸ خالی از لطف نیست.

دنیای کمبودهای ترسناک

استودیوی Blazing Fall Games، از سال ۹۶ تا کنون سه بازی با نام‌های Faceless، Timeless و Speachless منتشر کرده که از نظر گیمپلی، شباهت‌های خیلی زیادی به هم دارد و هسته اصلی هر سه آن‌ها بر اساس حلقه زمانی است. به این شکل که شما یک محیط را به انتها می‌رسانید و با اتمام آن، دوباره وارد همان محیط خواهید شد. با هر بار ورود مجدد به این حلقه، تغییراتی را مشاهده می‌کنید که باعث می‌شود تجربه شما و چیزهایی که با آن‌ها روبرو می‌شوید متفاوت باشند. بازی‌ها به ترتیب در یک کلینیک زیبایی، هتل و کمپ جنگی شکل می‌گیرند که با پیشروی در بازی، داستان گذشته هر یک کم کم روایت می‌شود و شما را کنجکاوتر می‌کند.

بازی‌ها معماهای خیلی خوبی دارند که بدون از بین بردن سرعت پیشروی در بازی، چالش ذهنی مناسبی را نیز برایتان ایجاد می‌کنند. علاوه بر این‌ها، نورپردازی محیط و صداگذاری نیز المان ترس و هیجان بازی را چند برابر کرده و اجازه نمی‌دهد شما حس خستگی کنید. هرکدام از بازی‌ها زمان کمی دارند و نسبت به طول مدت بازی، تجربه بسیار خوبی به شما می‌دهند. اگر گرافیک بالای محیط و مدل‌های بازی برایتان خیلی مهم نیست، می‌توانید از داستان و فضای بازی نهایت لذت را ببرید. البته بازی‌ها به راحتی قابل دسترسی نیستند و کمی باید جستجو کنید و یا از راه‌های ارتباطی با استودیو سازنده به آن‌ها درخواست دهید.

راه فرار

استودیو اطلس گیم، سه بازی با نام راه سخت منتشر کرده که در حال حاظر فقط نسخه سوم برای عموم در دسترس است. در این سه بازی که در سبک پلتفرم دو بعدی ساخته شده‌اند، شما نقش پسری را بازی می‌کنید که عمدتا از خطراتی که او را تعقیب می‌کنند در حال فرار است. بازی اول داستان خاصی ندارد ولی در بازی دوم، داستان حمله نیروهای شیطانی به محل زندگی پسری را به شکلی ساده بیان می‌کند. اما بازی سوم، از نظر داستانی پیشرفت‌هایی داشته و شما می‌توانید با انتخاب تصمیم‌هایی مشخص در بخش‌های داستان، پایانی متفاوت در بازی ببینید.

همچنین، در بازی سوم، داستان به وسیله عکس‌هایی کمیک مانند بیان می‌شود اما متاسفانه گاها مانند ابتدای بازی این داستان‌گویی بیش از حد طولانی می‌شود. هر سه بازی کمی مشکلات کنترلی هم دارند، اما اگر کمی حوصله داشته باشید، می‌توانید بعد از چند بار تلاش آن بخش‌های مشکل زا را رد کنید. اگر طرفدار دو آتشه بازی‌های پلتفرم دو بعدی هستید و صبر خوبی دارید، شاید از بازی لذت ببرید وگرنه ممکن است در بعضی اوقات آزارتان دهد. البته هر سه بازی گفته شده زمان خیلی کوتاهی دارند و قبل از رسیدن به آن حد، احتمالا بازی تمام شده است.

بازمانده بدون آسانسور

بازی بازمانده، ساخته تیم Blue Rabbit، بازی اول شخص اکشنی است که در یک آزمایشگاه زیر زمینی سری اتفاق می‌افتد. البته همه آن‌قدر بازی‌های Resident Evil و دیگر بازی‌ها را می‌شناسید که پیشبینی کنید در این نوع آزمایشگاه‌ها چه اتفاقی می‌افتد و هدف چیست. موجوداتی جهش یافته کل آزمایشگاه را پر کرده‌اند و شما به عنوان آخرین فرد زنده در آزمایشگاه، باید اطلاعاتی را برای پایگاه بفرستید و سپس خارج شوید. البته آزمایشگاه دارای چندین طبقه است و به خاطر سطح دسترسی درها شما نمی‌توانید یک طبقه را در مرتبه اول کاملا بپیمایید و این موضوع، برای ماموریت‌های بعدیتان مورد استفاده قرار می‌گیرد که شما مدام باید به راهروی اصلی بازگردید و به طبقه دیگری بروید.

کنترل حرکت و دوربین بسیار روان است و همچنین گرافیک برای یک بازی گوشی کاملا رضایت بخش است. داستان و ماموریت‌ها چندان جذاب و پویا نیستند ولی تنوع اسلحه‌ها تا انتهای بازی تا جای ممکن از خسته کننده شدن بازی جلوگیری می‌کند. به طور کلی می‌توان گفت بازی بازمانده دارای کیفیت و پیاده سازی مناسبی است و برای تجربه یک بازی اکشن ترسناک متوسط رو به خوب، در موبایل رضایت بخش و سرگرم‌کننده است.

فیلم Taken با المان‌های ترس

بازی دخترم گمشده، درباره پدری است که دخترش، آتنا، با او تماس می‌گیرد و می‌گوید ربوده شده و آدرس یک خانه متروکه را می‌دهد. پدر با ضربه‌ای به سرش بیهوش می‌شود و وقتی به هوش می‌آید، خودش را در مکانی متروکه با حضور اجنه و ارواح می‌یابد. بازی به صورت اول شخص با المان‌های مخفی کاری طراحی شده و شما باید حین مخفی ماندن از دست دشمنان، کلید عبور از موانع را پیدا کرده و در جای مناسب استفاده کنید.

دو قسمت از بازی عرضه شده و در قسمت دوم بازی، شما باید برای پیدا کردن دخترتان به دستور شخصی، برگه‌های تلسم را در کل عمارت پیدا کنید. هرچند داستان بازی تنها عامل نگه داشتن مخاطب در بازی است، روندی کند و تا حدی غیر منطقی دارد و پس از مدتی خسته کننده می‌شود. کنترل بازی در هر دو قسمت خشک است و بازی باگ‌های زیادی هم دارد. صدا گذاری مصنوعی شخصیت‌ها و دیگر مشکلات، شما را از لذت بردن از بازی تا حدی منع می‌کند.

خانه‌ای هیجان انگیز در مقابل اعتیادی خسته کننده

تیم آرمینا گیمز، سازنده دو سری بازی در ژانر دلهره‌آور با نام‌های خانه ارواح و کما است. بازی اول ترکیبی از سبک اشاره و کلیک با اشیای پنهان است. در این بازی شما در ابتدا با روح دختربچه‌ای روبرو خواهید شد که از شما می‌خواهد تیله‌های او را برایش پیدا کنید. شما در هر بار تلاش، زمان مشخص در اختیار دارید تا تمام تیله‌ها را در عمارت پیدا کنید و در صورت اتمام زمان، باید از اول شروع کنید.

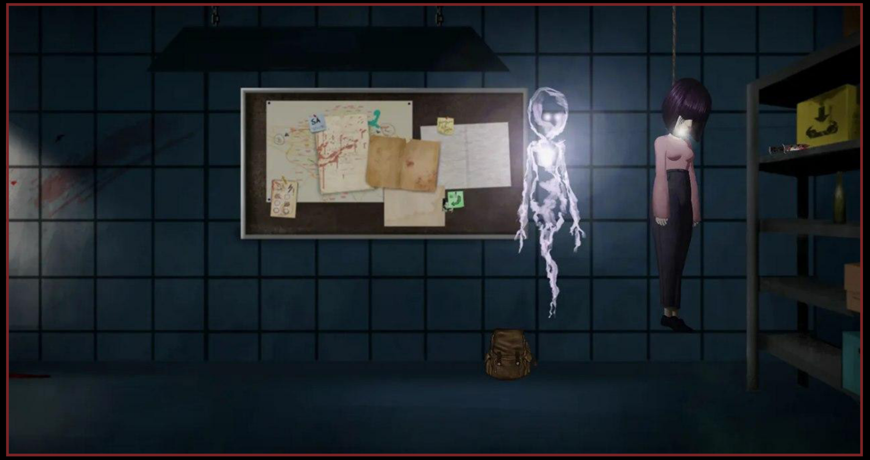
عمارت بازی پر از ارگوشه و کنار است و این‌که شما در کدام جهت حرکت می‌کنید می‌تواند زاویه دید جدیدی از محیط به شما بدهد. بازی داستان خاصی ندارد ولی هیجان پیدا کردن اشیا در خانه‌ای تاریک جالب است.

بازی دوم اما بازی سایداسکرولری در محیطی سیلوئت است که در آن نقش پدری را دارید که آخرین خاطره‌اش تصادف با ماشین هنگام سیگار کشیدن است. بازی به صورت افراطی به موضوع سیگار و اعتیاد می‌پردازد تا حدی که پیشروی در داستان عمدتا نادیده گرفته شده است. بازی در سه قسمت ساخته شده که دو قسمت اول رایگان هستند. طی این سه قسمت، بهبود پیشروی و اضافه شدن برخی مینی گیم‌ها به بازی (هرچند بی ربط و ناهمگن با خود بازی) دیده می‌شود اما به دلیل دست نخوردن مشکلات بازی، مانند نحوه ضربه زدن هنگام استفاده از چاقو (که کاملا از روی نسخه‌های کلاسیک Prince of Persia برداشت شده ولی فیزیک همان را نیز رعایت نکرده) و یا قابل تشخیص نبودن اشیای درون بازی از پس زمینه بازی، این موارد اضافه شده چندان کمکی به بهبود بازی نمی‌کنند.

بازی پس از قسمت سوم رها شده و ادامه‌ای ندارد، این در حالی است که در انتهای آن، داستان همچنان در اواسط روایت است. کنترل و سرعت کند بازی، به علاوه تمام مشکلات گفته شده باعث می‌شود برخی از معماهای خوب بازی و لحظات مبارزه آن نادیده گرفته شوند و نتوان به خوبی از بازی لذت برد. اگر به سبک اشیای مخفی در زمانی معین علاقه دارید، بازی خانه ارواح گزینه خوبی است، ولی بازی کما به هیچ وجه پیشنهاد نمی‌شود.

انعکاسی ناقص

بازی انعکاس تاریک: بی‌خوابی، ساخته تیم Staring Abyss، حول داستان دختری می‌چرخد که به شکل مرموزی کشته شده و هنگامی که روحش از بدن خارج می‌شود، روح دیگری با سرنوشتی مشابه را ملاقات می‌کند. روح دوم با تسخیر بدن دختر او را به زندگی برمی‌گرداند و به همراه روح دختر تلاش می‌کنند قاتل خود و دلایل آن را پیدا کنند. بازی در سبک اشاره و کلیک و بسیار کوتاه است زیرا قرار بوده قسمت اول یک مجموعه بازی باشد که ادامه آن تا کنون عرضه نشده است. بازی از لحاظ بصری راضی کننده و منحصر به فرد است و کنترل خوبی دارد. تعداد معماهای بازی خیلی کم است ولی تا حدی راضی کننده هستند. داستان بازی با این‌که تمام نشده، ولی برخی سوال‌های اصلی را پاسخ می‌دهد. اگر از تمام نشدن داستان صرف نظر کنید و در حد چند دقیقه بخواهید تجربه بازی معمایی جدیدی را داشته باشید می‌توانید به بازی نگاهی بیندازید.



راهرویی بی پایان

بازی راهرو آلپرازولام ساخته تیم Credo Soft، مانند بازی‌های تیم Blazing Fall، تابع مکانیک حلقه زمانی است، با این تفاوت که شما هیچ‌گاه از راهرو خارج نمی‌شوید و مانند حلقه‌ای بی‌نهایت دور خود می‌چرخید. داستان بازی در سال ۱۳۵۸ اتفاق می‌افتد و شما قصد فرار از دور باطلی را دارید که در راهرویی بی انتها رخ می‌دهد و هربار که به جای قبلی خود می‌رسید، شاهد اضافه یا کم شدن برخی آیتم‌ها خواهید بود. بازی پر از معماهای مختلف و رازهای داستانی است که با صداگذاری و روایتی خوب همراه شده‌اند.

طی مسیر به وسیله بخش‌های روزنامه یا خاطراتی که پیدا می‌کنید، اطلاعاتی راجع به شخصیت اصلی و اهدافش و مکانی که در آن هستید می‌توانید به دست بیاورید. کنترل بازی کمی خشک است ولی مانع لذت بردن شما از بازی نخواهد شد. البته داستان بازی در انتها تمام نمی‌شود، ولی طول مدت بازی و معماهایش رضایت بخش هستند و تا لحظه آخر شما را درگیر خود می‌کنند. اگر طرفدار مکانیک حلقه زمانی و حل معما هستید این بازی انتخاب مناسبی برای شماست.

حرف آخر

مشکلی که پس از بررسی حدود بیست بازی، بیشتر از هر بحث دیگری در بازی‌های ایرانی ژانر وحشت قابل مشاهده بود، نیمه کاره رها شدن اکثرآن‌ها است. منظور بازی‌هایی است که با هدف اپیزودیک بودن ساخته و نیمه کاره رها می‌شوند. این موضوع، باعث کم شدن اعتماد مخاطبین بازی‌های ایرانی و کمتر دیده شدن محصولات در دراز مدت خواهد شد.

همچنین، مشکل عمده دیگری که اکثر بازی‌های ایرانی، نه فقط ژانر وحشت، با آن روبرو هستند، از دسترس خارج شدن بازی و عدم امکان تهیه آن‌ها است. از بازی‌های گفته شده، شش عنوان را به دلیل عدم وجود راه‌های دسترسی راحت و از دسترس خارج شدن فروشگاه آریو برای خرید بازی‌ها، مستقیما با برقراری ارتباط با خود تیم‌های سازنده تهیه کردیم که معمولا مخاطبان آن‌قدر پیگیری نمی‌کنند. این مشکل برای خیلی از بازی‌های ایرانی ساخته شده در گذشته نیز صدق می‌کند و به سختی می‌توان بازی‌های قدیمی‌تر از چندسال پیش را پیدا و بازی کرد یا حتی اطلاعات پایه‌ای آن‌ها را به دست آورد.

جشنواره‌ای برای بازی‌سازها

آراد سعدآبادی

گزارش اولین دوره جشنواره ویگما، جشنواره‌ای بر دوش اهل رسانه

پس از دو بار به تعویق افتادن بخاطر کرونا، اولین دوره ویگما سرانجام در تاریخ ۹ خرداد به‌صورت زنده و آنلاین برگزار شد. حتما با خودتان می‌گویید اصلا ویگما چیست؟ ویگما، اسم جشنواره منتقدان بازی‌های ویدیویی (Video Games Media Awards) است که امسال برای اولین بار برگزار شد. این رویداد که در ابتدا قرار بود به‌صورت حضوری در تاریخ ۱۵ اسفند برگزار شود، به دلیل شیوع کرونا به تاریخ ۲۹ فروردین موکول شد. اما بخاطر ادامه گسترش آن، تصمیم گرفته شد رویداد در تاریخ ۹ خرداد به‌صورت آنلاین و از طریق آپارات پخش شود.

سال گذشته، برای اولین‌بار در سال‌های اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تصمیم گرفت جشنواره بازی‌های رایانه‌ای را برگزار نکند. این امر زمینه‌ساز شکل گرفتن ویگما بود با این تفاوت که به جای بازی‌سازها، اهالی رسانه‌ی بازی داوری و شکل گیری آن را بر عهده داشتند و برنامه‌هایی که بنیاد برای مخاطبان میان جشنواره قرار می‌داد، جای خود را به سخنرانی‌های آموزشی برای بازی‌سازان داده بود. به‌طور کلی می‌توان گفت مخاطبان اصلی این رویداد بیشتر بازی‌سازها بودند تا بازی‌بازها. البته ناگفته نماند که سخنرانی‌های مذکور کیفیت بالایی داشتند و به اندازه یک وورکشاپ یک روزه، اطلاعات آموزشی و کاربردی در اختیار بازی‌سازان قرار دادند.

در ادامه به معرفی و بررسی این سخنرانی‌ها می‌پردازیم.

هنر ارائه به ناشر

طه رسولی

ارائه به ناشران و سرمایه‌گذاران، یکی از حیاتی‌ترین بخش‌های تولید بازی و هر محصول دیگری است. در این سخنرانی، طه رسولی که در کارنامه خود هم تجربه ساخت بازی و هم نشر بازی را دارد، سعی کرد تجربیات خود را منتقل کند. رسولی در صحبت‌هایش گفت: در وهله اول، باید تشخیص دهید مخاطب ارائه شما چه چیزی برایش مهم است، کاری که هنگام ساخت بازی نیز باید در نظر داشته باشید. این ارائه ایده در اتفاقات کوچک روزمره نیز اتفاق می‌افتد، مانند پیشنهاد انجام کاری به دوستان، خانواده یا همکاران و دفاع از دلایل این پیشنهاد. حال، اگر شما کسی که کمترین علاقه و آشنایی در رابطه با موضوع شما ندارد را بتوانید قانع کنید، یعنی مهارت بالایی در ارائه ایده یا همان پیچ (pitch) کردن ایده دارید. از طرفی دیگر ممکن است روی چیزی که از دید شما مهم است تاکیید کنید در حالی که مخاطب شما وجه‌های دیگر پروژه برایش مهم است.

مشکل اول اکثر ارائه‌دهندگان در ابتدا شناخت ویژگی‌های خاص ایده مورد نظر است که باید تا جای ممکن از مبهم و کلی بودن پرهیز کرد و آن‌ها را به‌صورت کاملا مشخص و قابل تمیز ارائه داد.

مشکل بعدی ترتیب ارائه ویژگی‌های شناخته شده است که ممکن است ارائه دهنده از یک ویژگی شروع کند که دانستن آن برای مخاطب اهمیتی ندارد. برای رفع این مشکل، پس از شناخت ویژگی‌های خاص، باید زاویه دید مخاطب را شناخت و در نظر گرفت. این زاویه دید برای هرکس متفاوت است و شما برای شناخت آن باید تا حد ممکن همه وجه‌های شخصتی مخاطبتان، مانند سن، شغل، تخصص، ملیت، علایق و سلیقه او را در نظر بگیرید و به گونه‌ای توضیح دهید که بیشترین همسویی را با زاویه دید او داشته باشد.

همه این مسایلی که گفته شد هنگام ارائه به ناشر جایی خودشان را نشان می‌دهند که شما قصد دارید به جای توضیح دلایل موفقیت مالی بازی، در رابطه با ویژگی‌های داستان بازی یا بخش فنی توضیح بدهید در حالی که ناشر هدفش حمایت از بازی شما نیست، بلکه کسب درآمد از فروش آن است. پس ویژگی «بفروش» یا همان بازارپسند بازی شما مورد نظر اوست. این اولین ویژگی است که هنگام ارائه به آن باید بپردازید. انتخاب بازارپسندترین ویژگی بازی میان انبوهی از ویژگی‌های اجرا شده، کاری زمان‌بر، وقت‌گیر و مهم است.

در انتهای ارائه، شما باید با گفتن ویژگی اصلی بازی که دلیل فروشش است و بعد از آن سایر ویژگی‌های مهم بازی از دید ناشر، تصویر کاملی را از بازی در ذهنش ایجاد کنید. مانند پازل، ابتدا باید کلیت بازی و چارچوب ساختاری آن که همان مهم‌ترین ویژگی‌ها از نظر ناشر هستند را مشخص، سپس ویژگی‌های دیگر به ترتیب اهمیت را معرفی کنید.

برای ایجاد این تصویر کامل در ذهن ناشر، شما می‌توانید هرکاری که به فکرتان می‌رسد را انجام دهید و از هر ابزاری که در اختیار دارید استفاده کنید. برخی از این ابزارها، ارجاع به بازی‌های معروف و پرفروش، اشاره به بخش‌های بازارپسند بازی، پرهیز از گفتن مسائل مبهم و کلی، فهم میزان شناخت مخاطب از موضوعتان و نگفتن مسائل واضح و در آخر، پیدا کردن ترتیب مناسب ارائه ویژگی‌ها از نظر اهمیتشان برای ناشر و دیگر مخاطبان است. تمام موارد گفته شده برای هر مخاطب متفاوت است و باید بررسی شوند.

در انتهای این سخنرانی، آقای رسولی از تجربه خود در ارائه بازی «آن‌سوی باران» به ناشران صحبت کردند. تیم ساخت این بازی، برای ساخت مستندات ارائه، ابتدا لیست ویژگی‌های بازی را تهیه کردند، که مهم‌ترین ویژگی بازی برای اپ استور، طراحی هنری آن است و پس از آن سبک بازی و دیگر ویژگی‌ها. در انتها براساس ترتیب این ویژگی‌ها، تریلر بازی که یکی از نقاط قوتش از دید ناشران نیز بود، ساخته شد.

درآمدزایی و تبلیغات در سال ۹۸

سعید صادقی

در این سخنرانی، سعید صادقی از شبکه تبلیغاتی تپسل، اطلاعاتی که با تحلیل داده‌هایی که از تبلیغات به دست آمده را با مخاطبان به اشتراک گذاشت. اکوسیستم تبلیغات آنلاین شامل بخش‌های موبایل، سایت‌ها، شبکه‌های اجتماعی، موتورهای جستجو، اپ استورها و .... است. میان این دسته‌ها، اپلیکیشن‌ها و موبایل طی سالیان اخیر روند پیشرفت چشم‌گیری در حجم اینترنت مصرفی داشته که درصد قابل توجهی از این اپلیکیشن‌ها، بازی‌ها هستند.

طی سال گذشته بازی‌های کژوال حدود ۵ میلیون، بازی‌های مسابقه‌ای و رانندگی بیش از ۳ میلیون و اکشن ۲.۵ میلیون نصب داشته‌اند. کمترین تعداد دانلود نیز متعلق به ژانرهای ماجراجویی و استراتژی هستند که براساس ذات هاردکورتر بودن این بازی‌ها چندان دور از ذهن نیست. البته باید در نظر گرفت که این بازی‌ها معمولا بازاری کوچکتر ولی نسبتا فعال‌تر دارند.

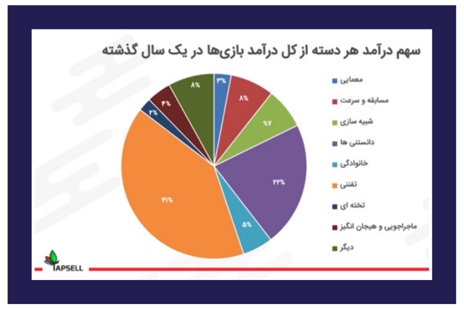
بررسی رشد هر ژانر نسبت به سال گذشته نیز شامل اطلاعات خوبی می‌شود، از جمله رشد ۱۴۰ درصدی نصب بازی‌های مسابقه‌ای. همچنین بازی‌های تفننی و آموزشی نیز حدود ۱۲۰ درصد رشد داشته‌اند. بازی‌های ماجراجویی و استراتژی که کمترین نصب را هم داشتند، حدود ۵۰ درصد رشد داشته‌اند. به‌طور کلی، نصب بازی‌ها نسبت به سال گذشته حدود ۸۰ درصد رشد داشته.

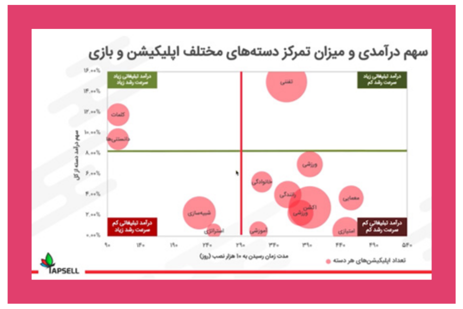
اگر میزان درآمدزایی بازی‌ها از تبلیغات به تفکیک ماه‌های سال را بررسی کنیم، کمک قابل توجهی در رابطه با زمان عرضه یا A/B تست بازی می‌تواند در اختیار ما بگذارد. طبق آمار شرکت تپسل در این چند سال، رشد درآمد حاصل تبلیغات در زمستان و بهار بیشتر بوده و این بیشتر به دلیل پیشنهادات و بسته‌های درون بازی در ایام عید نوروز است. با توجه به این اطلاعات، اگر بازی‌سازها در پاییز یا تابستان عرضه و تست‌های خود را انجام دهند، می‌توانند در فصل‌های پرفروش، مانور بیشتری روی دیده شدن بازی و گرفتن کاربر داشته باشند.

اگر درآمد حاصل فقط از تبلیغات را در نظر بگیریم، همان‌طور که در تصویر می‌بینید، بیشترین سهم را بازی‌های تفننی و دانستنی‌ها به خود اختصاص داده‌اند چرا که گستره مخاطبانشان عمومیت بیشتری دارد و این گستردگی مخاطبان، باعث تنوع بازخورد بیشتری نسبت به تبلیغات می‌شود.

نکته قابل توجهی که آمار در خود دارد، نزدیک شدن هرچه بیشتر درصد درآمد بازی‌ها از تبلیغات درون برنامه‌ای و خرید درون برنامه‌ای بوده که در سال گذشته اولی ۴۸٪ و دومی ۵۲٪ بوده است. این آمار به بازی‌سازها این اطمینان را می‌دهد که می‌توانند بازی با روش درآمدزایی صرفا به وسیله تبلیغات بسازند. همچنین نشان می‌دهد بازی‌سازها علاوه بر طراحی روش‌های فروش مناسب‌تر در بازی، اگر شرایط و نحوه نشان دادن تبلیغات در بازی‌شان را نیز بهتر کنند، می‌توانند تغییرات مثبتی را در درآمدزایی خود ببینند.

آمار دیگری که در این سخنرانی ارائه شد، سرعت رسیدن هرکدام از ژانرهای بازی به ۱۰ هزار نصب بود. با ترکیب این آمار با سهم هر ژانر از درآمد تبلیغات، چهار ناحیه به شکل زیر در آن دیده می‌شود. با توجه به این نمودار،





می‌توان هدف‌گذاری منطقی‌تری برای رشد بازی خود داشت. ناگفته نماند که این نمودار براساس درآمد از تبلیغات است، نه فروش درون برنامه‌ای. پس اگر بازی‌ای در قسمت‌های پایین‌تر نمودار دارید می‌سازید، شاید بهتر باشد روی فروش درون برنامه‌ای تمرکز بیشتری داشته باشید. ولی اگر بازی در بخش‌های بالای نمودار دارید، به دلیل رشد مناسب بازی می‌توانید روی تبلیغات بازی نیز بیشتر برنامه‌ریزی کنید.

پس از به اشتراک گذاشتن آمارها و تحلیل‌های گفته شده، آقای صادقی از سرویس جدید تپسل در حوزه نشر بازی‌ها خبر داد. این امر در بحث User Acquisition و مارکتینگ اتفاق خواهد افتاد تا سازندگان بتوانند بازی خود را راحت‌تر به مخاطب‌های مورد نظرشان نشان دهند. در آخر، ایشان از بازی‌سازهایی که فکر می‌کنند بازی‌شان برای انتشار مناسب است، دعوت کردند تا بازی خود را برای استفاده از این سرویس‌ها ارسال کنند.

آینده کلاود گیمینگ

پویا ایماندار

در سخنرانی سوم، پویا ایماندار چشم اندازی از آینده بازی‌ها و ارتباطش با کلاود گیمینگ صحبت کرد. وی از سال ۱۳۸۷ در داخل و خارج از ایران در صنعت بازی، و بیشتر در حوزه توسعه تکنولوژی بازی مانند توسعه موتور بازی و برنامه نویسی کارت گرافیک فعالیت داشته است. ایمان‌دار از سال ۱۳۹۷ در شرکت دانش بنیان فن آپ پروژه پلی پاد را شروع کرد و اکنون مدیریت این پروژه را نیز بر عهده دارد.

او در ابتدا مروری بر تکنولوژی‌های گذشته تا به امروز برای ابزار ذخیره موسیقی، حافظه و اندازه فیزیکی هرکدام داشت. در MP۳ پلیرهای ابتدایی شاهد اندازهایی بزرگ و حافظه‌ای کم بودیم، سپس با آمدن گوشی‌هایی با سیستم های عامل اولیه و پیرو آن گوشی‌های هوشمند، این اندازه فیزیکی به مراتب کمتر شد و حافظه ذخیره‌سازی آن‌ها چندین برابر شد تا جایی که این رشد حافظه ذخیره‌سازی در چند سال اخیر تا حد زیادی متوقف شده و جای خود را به فضای ابری داده. این تکنولوژی به همین منوال در مدیاهای دیگر مانند فیلم نیز در حال استفاده است.

زمانی که پویا ایماندارد در ۸ سال پیش بازی بتمن را به‌صورت کاملا آنلاین و روی تبلت انویدیا شیلد تجربه کرد، عملا ورود تکنولوژی کلاود در بازی را دید و از همان موقع پیش‌بینی اتفاقی مشابه صنعت فیلم و موسیقی را برای بازی نیز داشت.

شروع تولید کنسول‌های بازی تقریبا از سال ۱۹۷۲ آغاز شد که در آن زمان هزینه تهیه آن‌ها ۱۸۹ دلار بود که این هزینه تا به امروز با پیشروی در نسل کنسول‌ها همواره در حال افزایش بوده و هست. تا جایی که اکنون برای تهیه یک PC با امکان پشتیبانی از تکنولوژی RTX، فقط هزینه کارت گرافیک حدود هزار دلار است. قیمت و نوسان دلار در ایران نیز شرایط را بیش از پیش نسبت به کشورهای خارجی متفاوت می‌کند. این در حالیست که بازی‌سازهای بین‌المللی در حال ساخت بازی‌هایی با بهترین کیفیت برای نسل جدید هستند و هزینه تهیه سیستم مورد نیازشان، چند ده میلیون تومان می‌شود. به همین دلیل، اکثر بازی‌بازهای ایرانی امکان بروز کردن PC یا تهیه کنسول جدید را نخواهند داشت.

از طرفی دیگر، به‌خاطر شیوع کرونا و کم شدن امکان ارتباط حضوری و از نزدیک، مردم به تغییر روش ارتباطی نیاز داشتند. فراهم شدن تدریجی اینترنت VDSL در داخل کشور و قوی‌تر شدن زیرساخت‌های اینترنتی ایران تا دو سال آینده و رسیدن به تکنولوژی 5G سریع‌تر از زمان پیشبینی شده در خارج از ایران، چیزیست که می‌تواند ستون قوی برای پیشرفت صنعت بازی‌سازی، افزایش ارتباطات و مخصوصا صنعت کلاود گیمینگ شود.

در پلی پاد، بر اساس تکنولوژی کلاود گیمینگ و با تکیه بر اینترنت پرسرعت، تلاش شده تا با فراهم ساختاری مناسب، این نیاز کاربران به سیستم‌های قوی را برطرف کنند. با استفاده از این سرویس، کاربران می‌توانند چه روی گوشی‌های هوشمند خود و چه روی مرورگر کامپیوترهای خود، حتی بدون کارت گرافیک، بازی‌های جدید را بازی کنند. در آخرین آپدیت‌های پلی پاد نیز سعی شده امکان استفاده از سرویس را برای کاربران دارای اینترنت ضعیف به وسیله پایین آوردن کیفیت پخش بازی، فراهم کند.

باید در نظر داشت که در سال ۱۳۹۷ که این پروژه شروع شده و تا زمان عرضه در سال گذشته، هنوز پلتفرم گوگل استدیا معرفی نشده بوده و معرفی آن، همسو بودن پیشرفت این نوع سرویس‌ها با سرویس‌های نوین خارجی را نشان می‌دهد. علاوه بر سرویس گفته شده، پلی پاد در حال بهبود سرویس‌های استریم کردن برای استریمرها در سیستم خود است تا امکانات مورد نیاز بازی‌بازهای ایرانی را تا جای ممکن فراهم کند. این موضوع به‌خاطر هدف اجرایی شدن eSport در ایران است که از ابتدا در ذهن اعضای تیمشان بوده است.

اما کمکی که پلی پاد می‌تواند به سازندگان بازی موبایل کند مربوط به محدودیت سخت افزاری گوشی‌های موبایل است. برای عرضه بازی روی موبایل، برای اطمینان از بهینه بودن بازی، باید روی اکثر دستگاهها تست شود تا از اجرای درست آن اطمینان پیدا کرد و این به خودی خود، هزینه توسعه‌ای به سازنده تحمیل می‌کند. با استفاده از پلی پاد می‌توان این هزینه را نیز به حداقل رساند چرا که عرضه بازی روی تمام پلتفرم‌ها را با sdkهای تعبیه شده در خود مدیریت می‌کند و به سازندگان اجازه می‌دهد تنها روی ساخت بازی تمرکز کنند و نگران پورت کردن آن به پلتفرم‌های دیگر نباشند. همچنین sdkهای مذکور ویژگی‌هایی مانند لیدربورد و مچ میکینگ را نیز برای شما فراهم می‌کند تا در بازی خود پیاده کنید. مورد قابل توجه دیگر، اجرای بازی‌های مولتی‌پلیر به صورت لن و در نتیجه با کمترین تاخیر است. این موضوع که تمام فایل‌های اجرایی به صورت کلاود گیمینگ اجرا می‌شود، از استفاده کاربران از ابزارهای cheat در بازی نیز جلوگیری می‌کند که برای eSportها موضوع مهمی است.

استارتاپ پلی‌پاد در سال گذشته در رویداد start ٤ fit، که رقابتی بین بزرگترین استارتاپ‌های دنیاست، بین ۳۶۶ پروژه حاضر در رویداد به مرحله نهایی راه پیدا کردند و در این مرحله مشغول به رقابت هستند تا در صورت موفقیت، به صورت بین المللی نیز آن را منتشر کنند.

تاثیرات کرونا بر صنعت بازی سازی در ایران و دنیا

محمد زهتابی

محمد زهتابی، سازنده بازی‌های ارتش‌های فرازمینی، پسرخوانده، باغ نگار، مگنس و البته مدیر عامل استودیو پاییزان در چهارمین سخنرانی ویگما، به تحلیل آمار تاثیرات شیوع کرونا و قرنطینه ناشی از آن بر صنعت بازی در کل دنیا از جمله ایران پرداخت.

دوران شیوع کرونا و قرنطینه ناشی از آن را به‌طور کلی می‌توان به دو دوره تقسیم کرد. دوره ابتدایی که اکثر مردم زمان بیکاری و اوقات فراغت بیشتری دارند و شامل چند ماه ابتدایی می‌شد که مردم به برگزاری چالش‌ها و بازی کردن مشغول بودند. دوره دوم که مربوط به رکود اقتصادی و بی پولی می‌شود. همان‌طور که می‌بینیم در این دوره بسیاری از شغل‌ها دستخوش تغییرات یا حتی ورشکستگی شدند.

در ابتدای شیوع این ویروس در دنیا، سیاستمداران همه کشورهای درگیر با آن بین دو راهی مدیریت بحران بهداشتی و مدیریت بحران اقتصادی قرار گرفتند چراکه در صورت قرنطینه کامل، خیلی از شغل‌ها با رکود شدید مواجه می‌شدند و از طرف دیگر در صورت ادامه روند عادی مطمئناً انتشار ویروس شدت می‌گرفت. مثالی از بحران اقتصادی مذکور ثبت‌نام ۲۰ میلیون نفر برای بیمه بیکاری در ماه آپریل در آمریکاست در حالی‌که سیاستمداران این کشور تا دقیقه آخر با قرنطینه موافقت نکردند. برای درک بهتر این عدد باید در نظر گرفت که نزدیک به ۱۰ سال طول کشید تا ۲۲.۸ میلیون شغل ایجاد شود و در عرض چند ماه شیوع ویروس کرونا بیست میلیون شغل از بین رفت. پس از بحران مذکور، بحران‌های اجتماعی ناشی از این رکود اقتصادی و بیکاری، دوری مردم از اجتماع و ایزوله شدنشان، تاثیر زیادی بر افسردگی و تغییر رفتار مردم نیز خواهد داشت.

به‌طور کلی کسب و کارها را در رابطه با تاثیر کرونا بر آن‌ها، می‌توان به سه دسته تقسیم کرد:

۱. کسب و کارهایی که ضرر کردند

۲. کسب و کارهایی که تغییرات چندانی نداشتند

۳. کسب و کارهایی که سود کردند

دسته اول بیشتر شامل کارهایی مانند اوبر، تیندر و سرویس‌های بلیط مسافرتی و توریستی یا به طور کلی کارهایی با ارتباطات اجتماعی بیشتر است. دسته دوم شامل کسب و کارهایی مانند ارسال غذا، آموزش آنلاین و اپلیکیشن‌های ورزش و سلامت است که یا رشد نداشتند یا رشدی نسبتاً کم داشتند. دسته سوم کسب و کارهای هستند که در این دوران رشد درآمدی چشمگیری داشتند، مانند شبکه‌های اجتماعی و بسترهای جلسات و کلاس‌های آنلاین.

برای بررسی تاثیر کرونا بر صنعت بازی بهتر است ابتدا روش‌های درآمدزایی آن‌ها را در نظر بگیریم که شامل سه روش تبلیغات، درآمدهای درون برنامه‌ای و فروش در بازی های پریمیوم می‌شود که هرکدام تاثیرات متفاوتی را در این دوران گرفته‌اند.

با بررسی رشد و کاهش درآمدزایی شرکت‌های زینگا (سازنده بازی‌های solitaire و Game of Thrones Slots Casino)، کینگ (سازنده بازی‌های Candy Crush)، اسکوپلی (سازنده بازی Yahtzee)، سوپرسل (سازنده بازی‌های Clash Royal و Clash of Clans) و پلیریکس (سازنده بازی‌های Homescapes و Gardenscapes) شاهد رشد درآمدزایی برخی از بازی‌ها هستیم در حالی که برخی دیگر، مانند تمام بازی‌های شرکت سوپرسل، افت درآمدزایی داشته‌اند. دلیل افت خیلی از بازی‌های معروف ذکر شده، تمایل بیشتر افراد به بازی‌های اجتماعی در این دوران است و همچنین داشتن وقت بیشتر برای جستجو و بازی کردن بازی‌های جدید.

در مجموع، در سال ۲۰۲۰ زمانی که مردم صرف بازی‌ها کرده‌اند، رو به رشد بوده و هنگام شروع قرنطینه‌ها نیز جهش‌هایی را داشته است. این جهش‌ها در سه زمان شروع قرنطیه در ایتالیا، چین و در اروپا و آمریکا به طور چشم گیری مشاهده می‌شوند. اما بعد از گذشت مدت کوتاهی از شروع قرنطینه‌ها، شاهد افت شدیدی نیز هستیم. این موضوع، در رابطه با چند بازی ایرانی بررسی شده نیز صدق می‌کند.

با این حال، براساس آمار گوگل آنالیتیکس، retention همه ژانرها دچار افت شدند. این موضوع نشان می‌دهد وقتی افراد زمان زیادی داشته باشند، خیلی سریع از بازی‌های فعلی خود خسته می‌شوند و سراغ بازی‌های دیگر می‌روند. این خسته شدن به دلیل بازه‌های زمانی طراحی شده در بازی است و در صورت ادامه شیوع کرونا، سازندگان باید برای حفظ مخاطبان خود، بازه‌های زمانی طولانی‌تری را طراحی کنند.

درآمد حاصل از تبلیغات، با افزایش زمان صرف شده در بازی همیشه افزایش پیدا می‌کند و با توجه به آمار گفته شده، درخواست دیدن تبلیغات در بازی‌ها نیز شاهد افزایش چشم گیری بوده بجز در آمریکا که زمان صرف شده در آن کاهش داشته. از طرفی به دلیل رکود برخی کسب و کارها، سفارش دهنده‌های تبلیغات کمتر شده ولی افزایش درخواست دیدن تبلیغ توسط بازی‌بازها در حدی بوده که این کاهش را پوشش دهد. با توجه به رشد فعلی، پیش بینی می‌شود رشد پیش بینی شده ۲۶ درصدی قبل از کرونا برای سال جاری، کم و بیش پابرجا بماند.

اما روند رشد برای درآمد تبلیغات درون برنامه‌ای، برخلاف تبلیغات، روند یک پارچه‌ای نداشته. با اینکه روند کلی این بخش رو به رشد بوده، روند بازی به بازی آن از یکدیگر متفاوت است. برای مثال، این درآمد در بازی فورتنایت رشد داشته، در بازی تون بلست فرق چندانی نداشته و روند ثابت قبلی خود را دارد و بازی کندی کراش دچار افت شده. در همین حین نرم‌افزاری مانند توییچ رشد بسیار چشم گیری داشته که رابطه زیادی به تمایل مردم برای ارتباط اجتماعی نیز در آن دخیل است.

سوال پیش آمده، تاثیر دوره دوم کرونا، که همان دوره رکود است، بر بازی‌هاست. آیا بازی‌ها حکم کالاهای لوکس را دارند که برای خودنمایی یا خارج از نیازهای اصلی هستند و مانند رکودهای اقتصادی دوران گذشته دچار کاهش فروش می‌شوند؟ برای جواب به این سوال، بازی‌ها را در دو دسته بازی‌های فریمیوم و پریمیوم باید بررسی کرد.

به دلیل زیاد نبودن قیمت بازی‌های پریمیوم نسبت به تفریحات دیگر (در خارج از ایران!)، این کالا لوکس محسوب نمی‌شود و به همین دلیل در رکود سال ۲۰۰۸ نیز تاثیر چندانی ندیده. اما پرداخت‌های درون برنامه‌ای جزو کالاهای لوکس محسوب می‌شوند، چرا که فقط حدود ۲ تا ۵ درصد افراد درون بازی، آن را پرداخت می‌کنند. از طرفی دیگر، بازی‌هایی که منبع اصلی درآمدشان تبلیغات است، به دلیل رشد یا ثبات نسبی زمان صرف شده در بازی‌ها از زمان شروع کرونا، درآمدشان افزایش پیدا می‌کند، مخصوصا چون هزینه‌ای برای کاربران ندارد. در نتیجه، به‌طور کلی در دسته بازی‌های فریمیوم، احتمالا درآمد حاصل از تبلیغات افزایش و درآمد پرداخت‌های درون برنامه‌ای کاهش خواهد یافت.

در آخر باید گفت که پیشبینی قطعی براساس تجربه‌های گذشته نمی‌توان در رابطه با بازی‌های فریمیوم داشت چرا که در حین رکودهای اقتصادی گذشته این دست از بازی‌ها حضور نداشتند. تنها چیزی که مشخص است، ارزانتر بودن بازی‌ها نسبت به تفریحات دیگر است.

با توجه به یکنواخت نبودن ویژگی بازی‌ها نسبت به هم، نمی‌توان رشد یا رکود درآمد بازی‌ها را به کل صنعت جامعیت داد و بیشتر موردی و موقت هستند. به همین دلیل برخی بازی‌هایی که شاهد رشد درآمدی بودند ممکن است پس از مدتی حتی به ضرر دهی برسند. اما به دلیل افزایش زمان صرف شده برای بازی‌ها، به احتمال زیاد، شاهد رشد بیشتری در درآمد تبلیغات خواهیم بود.

چگونه به عنوان یک هنرمند درآمد ارزی داشته باشیم

امین شهیدی

پنجمین سخنرانی رویداد، توسط آقای امین شهیدی، مدیر تیم Black Cube Games انجام شد که مربوط به انتقال تجربه ایشان از نحوه کسب درآمد ارزی هنرمندان مستقل از داخل ایران بود. کاری که به گفته ایشان، در شرایط سخت مالی تیم یکی از اهرم‌های حفظ هسته تیم و بقای آن شده است. فعالیت به عنوان فریلنسر برای پروژه‌های خارجی، علاوه بر کمک مالی، باعث کسب تجربه‌های جدیدی می‌شود که ممکن است در تیم‌های داخلی پیش نیاید.

قبل از هر چیز، باید توجه داشت که هنرمند مستقل با دورکار تفاوت دارد. شخصی که به‌صورت مستقل کار می‌کند، تعهدی نسبت به کل پروژه و مسیر تیم ندارد و تنها بخش مربوط به خود را انجام می‌دهد و به همین دلیل، براساس پروژه گرفته شده، کارفرمای وی نیز تغییر می‌کند. ولی در حالت دورکاری، فرد با دیگر اعضای تیم که حضوری فعالیت می‌کنند، از نظر مسئولیت در قبال پروژه تفاوتی ندارد.

شاخه‌های هنری که هنرمندان در آن فعالیت می‌کنند را می‌توان به سه دسته دو بعدی، سه بعدی و تلفیقی تقسیم کرد. با این حال ممکن است یک هنرمند در چند شاخه به طور همزمان فعال باشد یا براساس پروژه توانایی انجام چند بخش مختلف لازم باشد. این شاخه‌ها، هرکدام شامل چندین زیرشاخه هستند که در عکس زیر می‌توانید ببینید. باید توجه داشت که علی‌رغم یکی بودن اسم برخی از آن‌ها، با هم یکسان نیستند و دو تخصص متفاوت در نظر گرفته می‌شوند.

هنرهای تلفیقی، معمولا هنرهایی هستند که فرد علاوه بر تخصص هنری مانند پیاده‌سازی جلوه‌های ویژه (VFX) در موتورهای بازی سازی، تخصص‌های فنی مشخصی نیز باید داشته باشد.

پس از شناخت تخصص خود و اطمینان از توانایی‌تان، نوبت به فراهم کردن ابزار لازم برای فعالیت به‌صورت مستقل می‌رسد. اولین ابزار مهم، داشتن رزومه مکتوب به روز است که معمولا هرچقدر نسبت به تخصص خود هنرمند خلاقانه‌تر باشد، بازخورد بیشتری هم خواهد گرفت. البته این رزومه نهایتا سه صفحه باید باشد و بیشتر از آن توصیه نمی‌شود. اگر می‌خواهید نمونه کارهایتان را نیز نشان دهید، بهتر است بجای رزومه مکتوب، آن‌ها را در رزومه تصویری‌تان (یا همان پورتفولیو) قرار دهید. برای نمونه فضاهای مناسب برای این کار می‌توان به ترتیب اهمیت، به Art Station، Vimeo (برای کارهای ویدیویی)، Polycount و sketchfab (بیشتر برای کارهای سه بعدی) اشاره کرد. همچنین شما می‌توانید اکانت ویمئو و آرت استیشنتان را به هم لینک کنید، به شکلی که پست‌های ویمئوی خود را در آرت استیشن‌بگذارید.

ابزار آخری که مورد نیازتان است، فعالیت منسجم در شبکه‌های اجتماعی است. از مهم‌ترین این شبکه‌ها برای مخاطبان خارجی، توییتر است که فضای تخصصی‌تر و بین‌المللی‌تری دارد. اینستاگرام نیز برای دیده شدن توسط مخاطبان داخلی اهمیت ویژه‌ای دارد. همچنین آپدیت نگه داشتن لینکدین خود و استفاده حرفه‌ای از آن برای برقراری ارتباط موثر است. فعالیت در گروه‌های فیسبوکی نیز کم تاثیر نیست.

پس از داشتن همه موارد گفته شده و قبل از ورود به کار، باید در شبکه‌های اجتماعی شخصیت خود را نشان دهید و به تولید محتوا بپردازید تا به مخاطبان نشان دهید که شما از زمان آزاد خود نیز برای خلق آثار و افزایش توانایی‌هایتان استفاده می‌کنید. این تولید محتوا، بهتر است به‌صورت هفتگی و مداوم انجام شود. توجه داشته باشید که این محتوا، همگی باید در یک مسیر هنری باشند، به این معنی که اگر هدف شما فعالیت در یک شاخه هنری است، بهتر است آثارتان در همان بخش را در شبکه‌های اجتماعی بگذارید تا مخاطبتان از تخصص شما در آن حوزه اطمینان پیدا کند، نه اینکه فکر کند شما همچنان دارید تلاش می‌کنید مسیر خود را پیدا کنید. علاوه بر این‌ها، شما می‌توانید با داشتن تعامل بالا با مخاطبانتان و بروز اخلاق کاری از خود، به برقراری ارتباط بیشتر با سفارش دهندگان کمک کنید.

هنگامی که می‌خواهید شروع به گرفتن کار کنید، دو راه پیش روی شماست. راه اول، اعلام حضور و آمادگی از سمت خودتان است، و راه دوم انتظار برای گرفتن سفارش. برای روش اول، شرکت در مسابقات بین المللی معمولا راه خوبی برای نشان دادن خود به دیگران است. اینکار علاوه بر ارتقای کار هنری شما، به دیده شدنتان نیز کمک می‌کند. برای شرکت در مسابقات، می‌توانید از فروم آنریل انجین و سایت‌های artstation، peopleperhour، connect.unity و fiverr استفاده کنید. در سایت fiverr شما می‌توانید نمونه کارهای خود را بگذارید و قیمت انجام آن نوع کار را بگوویید در حالی که در peopleperhour، هنگامی که تگ مربتط با شما سرچ می‌شود، شما براساس رتبه و کارهای قبلیتان در اولویت بالاتر یا پایینتری نسبت به بقیه نشان داده خواهید شد.

برای روش دوم که در آن خودتان دنبال کار مناسب می‌گردید و به سفارش دهنده پیشنهاد می‌دهید نیز می‌توانید از این سایت‌ها استفاده کنید.

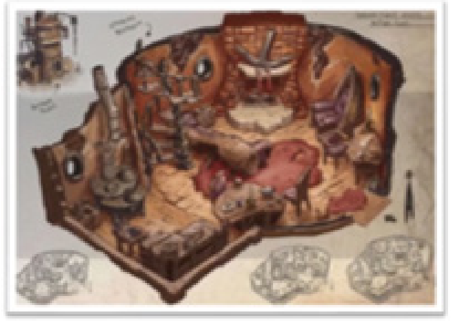
- Connect.unity.com
- Forums.unrealengine.com
- Indeed.com
- Freelancer.com
- Artsation.com
- Polycount.com

پس از اینکه توانستید با سفارش‌دهندگان و کارفرمایان ارتباط برقرار کنید، نوبت به سه مقوله اعتماد، پول و زمان می‌رسد. برای شاخه هنرهای تلفیقی به دلیل بیشتر بودن ارتباط با بقیه اعضای تیم معمولا جلسه آنلاینی نیز برگزار می‌شود. همچنین در برخی سایت‌ها در صورتی که بفهمند شما از ایران هستید، ممکن است ایراد بگیرند، مخصوصا در بحث‌های مالی.

برای تعیین قیمت، معمولا دو نوع ساعتی و پروژه‌ای وجود دارد. برای هزینه ساعتی، قیمت ساعتی ۱۰ تا ۲۰ دلار، قیمتی منطقی است و مزیتی مناسب نسبت به دیگر افراد از کشورهای دیگر به شما می‌دهد. نوع سومی هم وجود دارد که به شکل گرفتن درصدی از سود پروژه است که به گفته آقای شهیدی، خودشان از این روش نتیجه و تجربه مثبتی نداشتند.

مرحله آخر، نحوه دریافت هزینه، چه در ابتدا و چه در انتهای پروژه است. یکی از روش‌ها استفاده از سایت‌های mihanpardakht یا avalpardakht است که نحوه کارکردشان با هم فرق دارد. روشی دیگر، کمک گرفتن از دوست یا آشنایی معتمد است که یا حساب بین المللی داشته باشد و یا بتواند مبلغ مورد نظر را به دستتان برساند.

شاخه‌های هنری



هنر دو بعدی
- طراح شخصیت
- طراح محیط
- طراح رابط کاربری
- انیماتور

هنر سه بعدی
- طراح شخصیت
- طراح محیط
- طراح ابزار و تجهیزات
- انیماتور

هنر تلفیقی
- جلوه‌های ویژه
- هنرمند فنی (چیدمان، نورپردازی، سایه پردازی و ...)
- انیماتور فنی
- انیماتور رابط کاربری

چگونه بحران روابط عمومی را مدیریت کنیم؟

علی فخار

علی فخار، ششمین سخنران ویگما بود که به موضوع مدیریت بحران رسانه‌ها پرداخت که در چه شرایطی چه کارهایی باید انجام داد یا نداد. بحرانی که از آن صحبت می‌کنیم، زمانی اتفاق می‌افتد که خبر یا تبلیغات منفی علیه یک مجموعه انجام می‌شود. این بحران، برخلاف گذشته، الزاما از طرف رسانه‌ها ایجاد نمی‌شود و هر مشتری یا مخاطب ناراضی با نشر خبر در شبکه‌های مجازی می‌تواند باعث آن شود و اگر به موقع مدیریت نشوند، ممکن است به بحرانی چند برابر مقدار اولیه خود تبدیل شود.

اشتباهی که خیلی از افراد در مجموعه‌های بزرگ می‌کنند، تصور مصون بودنشان به‌خاطر محبوبیت بالا و یا کاربران زیاد است. این درحالی است که برعکس این موضوع صدق می‌کند و هرچه شناخته شده‌تر باشید، به دلیل در معرض دید بودن، آسیب پذیری بیشتری دارید.

اما این بحران رسانه‌ای در چه حد است؟ اگر یک مجموعه باشید که با رسانه‌ها یا افراد به‌طور مستقیم در ارتباط است، احتمال بروز بحران بسیار زیاد است. ولی هر مشکل یا نارضایتی پیش آمده الزاما بحران تلقی نمی‌شود. برای تشخیص این موضوع چند موضوع در رابطه با مشکل پیش آمده باید بررسی شود:

توسط یک رسانه کوچک به وجود آمده یا به شکل سازمان یافته‌تر توسط چندین رسانه در حال پوشش است؟ به اعتبار شما نزد مخاطبان یا اعتماد سرمایه‌گذاران و هیات مدیره شرکت صدمه می‌زند؟ احتمال ادامه پیدا کردن دارد یا موقت است؟ آیا قشر مهمی از جامعه در حال انتشار و رسانه‌ای کردنش هستند؟

اگر تعداد جواب‌های مثبت به این سوالات کم باشد، مشکل مورد نظر بحران نیست و شاید حتی لازم نباشد کاری کنید. اما اگر پاسخ‌ها به گونه‌ای دیگر بود، باید آن را جدی بگیرید و برای مدیریتش فکری کنید.

قبل از مدیریت بحران، راه بهتر جلوگیری از پیش آمدن آن است. اما هرچقدر هم محتاطانه و دقیق کار کنید، هیچوقت نمی‌توان به طور کامل جلوی این رخدادها را گرفت. تنها راه ممکن، به حداقل رساندن این مسائل است. برای نمونه، میتوان کارهای زیر را انجام داد.

- اطلاعات مهم شرکت‌تان را تنها در صورت لزوم در اختیار کسانی بگذارید که به آن‌ها نیاز دارند.
- قبل از نشر محتوا در رسانه، آن‌ها را چندین بار مورد بررسی قرار دهید.
- از قبل، چارچوبی برای ارتباط با مشتریان در رسانه‌ها و شبکه‌های اجتماعی مشخص کنید که در صورت بروز بحران، این ارتباط هرچه سریع تر و بهتر صورت بگیرد.
- اطلاعات دروغ یا غلط به رسانه‌ها یا مشتری ندهید.
- به دلیل قابل پیش بینی نبودن زمان و نحوه بروز بحران، همیشه برای آن آماده باشید.

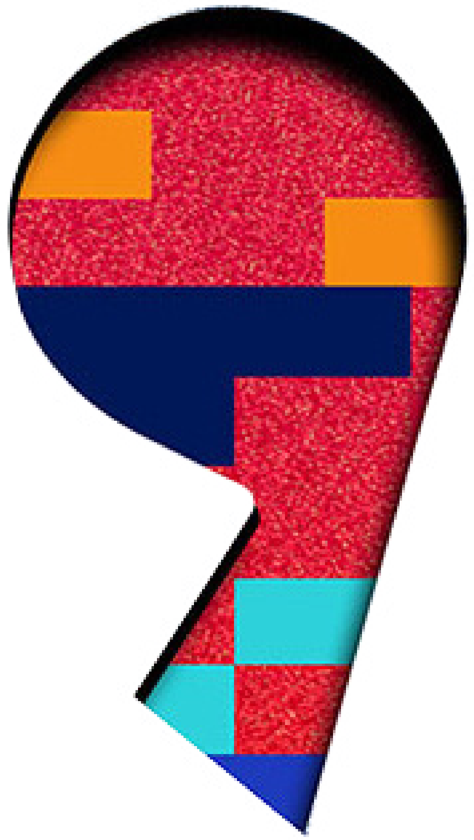
همان‌طور که گفته شد، همیشه بحران قابل جلوگیری یا پیش‌بینی نیست، پس وقتی با بحران مواجه شدید اول از همه سعی کنید با خونسردی با مشکل پیش رو مواجه شوید. اگر تصمیمی عجولانه، انفرادی یا برای تلافی بگیرید، معمولا اوضاع از چیزی که بوده بدتر خواهد شد. سعی کنید ریشه این مشکل را پیدا کنید تا بدانید چه چیزی باید تغییر کند یا اصلاح شود. پس از پیدا کردن دلیل مشکل، موضوع را با افراد کلیدی شرکت و مشاوران رسانه‌ای خود در میان بگذارید و به‌صورت جمعی به دنبال حل آن بروید بجای فردی تصمیم گرفتن. حتما به زمان انجام کارتان هم توجه داشته باشید چرا که همیشه سریع واکنش نشان دادن راه مناسبی نیست و گاهی اوقات صبر کردن و دیرتر عمل کردن بهتر است.

انجام برخی کارها، ممکن است شرایط را بجای بهبود، بدتر هم کند. اگر بحران پیش آمده بزرگ است، وانمود نکنید که اتفاقی نیفتاده، این کار به اعتبارتان لطمه می‌زند. واکنش تند و بدون فکر نشان ندهید، حمله کردن و برخورد بد با مسببان مشکل پیش آمده معمولا به تشدید بحران ختم می‌شود. همچنین دروغ یا انکار بدون مستندات نیز در آینده بحران شدیدتری بوجود می‌آورد.

به‌صورت کلی برای مدیریت بحران رسانه‌ای، در ابتدا باید روش خوبی برای رصد کردن اخبار داشته باشید تا در صورت بروز مشکل، هرچه زودتر مطلع شوید. سپس با فهمیدن ریشه مشکل، نوع واکنش مناسب و زمان مناسبش را تشخیص و انتخاب کرده و در زمان مناسب و با روش درست، در صورت لزوم پاسخ دهید. برای مثال، می‌توانید چند سناریوی رایج‌تر را در نظر بگیرید و از قبل برای آن‌ها آماده شوید.

اگر اشتباه از سمت شما بوده، آن را با صداقت قبول و جبران کنید. اگر منبع خارجی مانند رسانه این موج را ایجاد کرده، سعی کنید بجای تهدید یا سرزنش، رابطه دوستی با آن منبع برقرار کرده و به صورت صادقانه و حرفه‌ای تلاش کنید به مشکل پاسخ دهید و ابهامات را شفاف سازی کنید. حال اگر بحران پیش آمده کوچک باشد، همیشه لازم نیست مستقیما کاری کنید و شاید بهتر باشد پیام‌های منفی را غیر مستقیم پاسخ دهید و قبل از بزرگتر شدن مشکل، آن را مدیریت کنید. منظور از غیر مستقیم، کمک گرفتن از خود رسانه‌ها برای انتشار و شفاف سازی اخبار درست بعد از فروکش کردن اخبار منفی است. اگر بحرانی گسترده و سازمان یافته‌ای پیش روی شما بود، اول از همه به زمان واکنشتان دقت کنید که نه خیلی زود باشد و نه دیر شود، سپس بررسی کنید در چه رسانه‌هایی این موضوع در حال گسترش است و در آخر سعی کنید پاسخگویی گسترده‌ای در حد تعداد همین رسانه‌ها و حتی بیشتر انجام دهید.

بحران‌های گفته شده تنها نمونه‌ای از مسائل محتمل هستند و به‌طور کلی نمی‌توان در همه موارد براساس آن‌ها رفتار کرد چرا که هر بحران با دیگری متفاوت است. مدیریت این مشکلات بیشتر با یادگیری از تجربه‌های قبلی ممکن است و اگر تجربه چنین مشکلی را ندارید، بهتر است از دیگران نیز مشورت بگیرید. پس اگر مشغول به کاری هستید که محصولتان در رسانه دیده می‌شود، سعی کنید ارتباطات گسترده‌ای با رسانه‌ها داشته باشید تا هنگام بروز بحران بتوانید از کمک و همکاری آن‌ها استفاده کنید.



سیر تکاملی بازار بازی در ایران

حامد نصیری

آخرین سخنرانی، توسط آقای حامد نصیری، معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (دایرک)، با موضوع سیر تکامل بازار بازی در ایران انجام شد و طی این صحبت، سیر پیشرفت و تغییرات بازی‌ها از نظر اقتصادی و فناوری برای بزرگتر کردن بازار آن در ایران در چند دهه اخیر مورد بحث قرار گرفت.

در وهله اول، باید دانست اطلاعاتی که در دسترس ماست، در چه سطحی است و در آن سطح چه کاربردی دارد. در جزیی‌ترین سطح، شاهد سطح محصول مانند مکانیک‌های درون بازی و داده‌های منتشر شده در مباحث آماری آن قرار دارد. سطح دوم، سطح بنگاه است که شامل چشم‌اندازی برای تیم می‌شود و می‌توان با این داده‌ها، موقعیت خود را با دیگر تیم‌ها مقایسه کرد. در بالاترین سطح، سطح اکوسیستم را داریم که با استفاده از داده‌های آن توانایی مقایسه صنعت بازی با دیگر صنایع را خواهیم داشم و همچنین می‌توان برای آینده صنعت نیز برنامه ریزی کرد.

نمونه‌ای از داده‌های سطح سوم، گزارش Essential Facts است که سالانه توسط ESA منتشر می‌شود. این نوع داده‌ها به شکل پیمایش باید جمع‌آوری شود که مسولیت انجام آن در ایران بر عهده دایرک است. دایرک هر ۲ سال، این پیمایش را به شکل حضوری در کل کشور انجام می‌دهد و به دلیل تصادفی بودن این داده‌ها، می‌توان آن را به کل کشور نیز تعمیم داد.

با استفاده از یکی از همین گزارشات منتشر شده در دایرک و استخراج سال ورود به حوزه بازی و تعدادشان، اینفوگرافیکی حاصل شد که تعداد افراد اضافه شده به این حوزه در هر سال را نشان می‌دهد. با جمع‌بندی اطلاعات، هشت نسل از بازیکنان به دست آمد که با تطبیق این هشت نسل با نسل‌های کنسول‌ها و سایر اتفاقات در صنعت بازی می‌توان اطلاعات مفیدی را به دست آورد.

چهار نسل اول مربوط به کنسول‌های Atari، TV-Game، NES و سگا می‌شود که از ابتدای دهه ۶۰ تا نیمه دهه ۷۰ طول کشیده است. نسل پنجم، مربوط به زمان عرضه اولین کنسول PlayStation، یعنی اواخر دهه ۷۰ می‌شود. در این نسل با ورود بازی‌های سه بعدی و افزایش کیفیت بازی‌ها شاهد رشد بیشتری هستیم. در همین دوره، شروع کار کلوب‌های بازی در ایران نیز اتفاق افتاد. کلوب‌های بازی که بعدا جای خود را به گیم‌نت‌ها داند، تاثیر زیادی در تبلیغات دهان به دهان میان افراد کم سن‌تر و در نتیجه ایجاد جو اجتماعی برای افراد آن سن داشته و حاصل آن را می‌توان در رشد بازیکنان در این دوره مشاهده کرد.

نسل بعد که از اوایل دهه ۸۰ شروع شد، در ایران با بیشترین فروش کنسول PS2 همراه بوده که تا پایان سال ۱۳۹۶ نیز، پس از PS4، پرفروش‌ترین مانده است. همزمان با این کنسول، گوشی‌های موبایل نیز در این دوران شاهد اولین سیستم‌های عامل و بازی‌های ساده خود بودند. همچنین رایانه‌ها نیز شاهد رشد سریعی بودند و لپ‌تاپ‌ها هم کم کم در دسترس عموم قرار گرفتند. این عوامل همگی در رایج شدن بازی‌ها و افزایش بازی‌بازهای mid-coreتر در این حوزه شد.

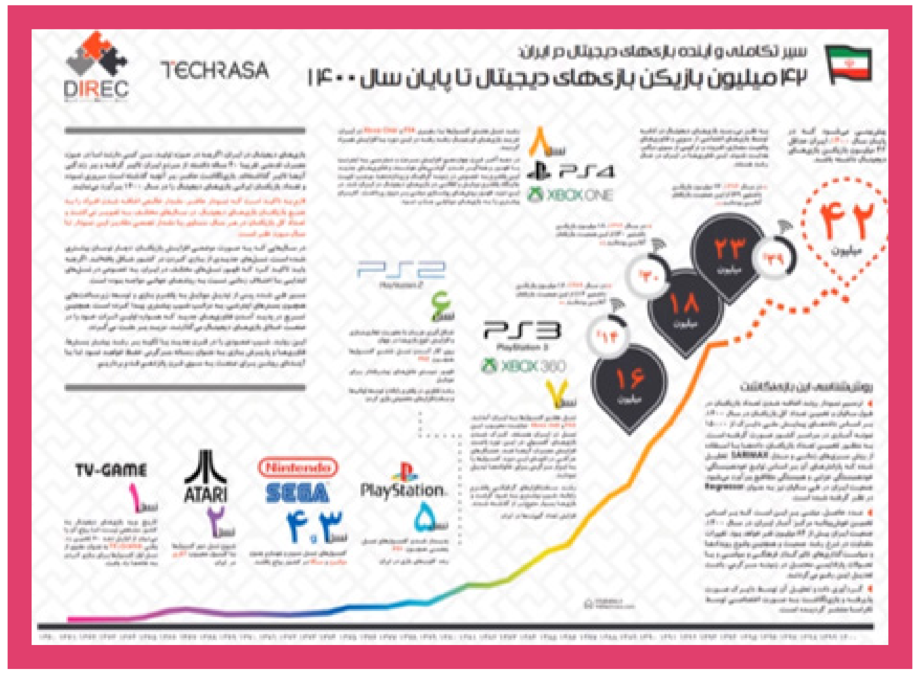
نسل هفتم بازی‌بازهای ایران، از میانه دهه ۸۰ شروع شده و در خود کنسول PS3 و Xbox ۳٦۰ را جای داده که کنسول Xbox ۳٦۰ تا پایان سال ۱۳۹۶ در رده سومین کنسول پرفروش باقی مانده است. در این دوره، علاوه بر اضافه شدن حسگرهای حرکتی و در نتیجه ورود بیشتر بازی‌ها به جمع خانواده، افزایش کرک شدن بازی‌ها و دسترسی بیشتر مردم به اینترنت برای دانلود آن‌ها، تاثیر بسزایی در افزایش هرچه بیشتر این نمودار داشته است.

با ورود به نسل هشتم، با افزایش غیر قابل پیش‌بینی رشد بازیکنان جدید نسبت به سال‌ها گذشته مواجه می‌شویم که از نیمه دوم دهه ۸۰ تا نیمه اول دهه ۹۰ ادامه داشته. کنسول PS4 که تا پایان سال ۹۶ پرفروش‌ترین کنسول ایران بوده نیز در همین نسل قرار دارد. نکته مهم دیگر، همه گیر شدن گوشی‌های هوشمند و اینترنت‌های پرسرعت‌تر است. با ورود گوشی‌های هوشمند و بازی‌هایشان، مدل پرداخت درون برنامه‌ای نیز در روش‌های درآمدزایی، جای خود را به عنوان یکی از مهمترین روش‌های درآمدزایی در صنعت بازی پیدا کرد.

براساس آمار سال ۹۶، از ۲۸ میلیون بازیکن در ایران، ۸۸٪ با بازی‌های موبایل بازی می‌کنند. بر همین اساس پلتفرم موبایل در حال حاضر مهم‌ترین پلتفرم در ساختار بازار ایران است. همچنین ۹۲۰ میلیارد تومان هزینه‌کرد بازیکنان بوده (که شامل درآمدهای حاصل از تبلیغات نمی‌شود) و تنها ٦٪ از این هزینه‌کرد، معادل ۵۵ میلیارد تومان، سهم بازی‌های داخلی یا بومی‌سازی شده است.

نکته مهمی که می‌توان از اطلاعات بدست آمده بدست آورد، فاصله شکل‌گیری یک نسل و پذیرش آن در ایران است که تابع مستقیمی از اینترنت نیز است. با کاهش این فاصله و نزدیک‌تر شدن رفتار کاربران به بازار جهانی، قدرت رقابت بازی‌های ایرانی و بازی‌سازان نیز افزایش پیدا می‌کند. افزایش تعداد بازی‌های ایرانی با موفقیت‌های بین‌المللی نیز گواه این موضوع هستند. برای افزایش این موفقیت‌ها بهتر است فرصت‌های پیش رو را تا جای ممکن پیش بینی و استفاده کرد.

پیش بینی می‌شود تعداد بازیکنان در ایران تا سال ۱۴۰۱ به ۴۱ میلیون نفر برسد که به حدود ٦۴٪ آن‌ها بازیکنان آنلاین هستند. به دلیل کمبود داده‌های موجود در رابطه با درآمد و وابستگی‌اش به اتفاقات اجتماعی، اقتصادی و سیاسی، تخمینی در سه سطح بد بینانه، خوش بینانه و واقع بینانه داریم. به طور واقع بینانه هزینه‌کرد بازی‌ها تا سال ۱۴۰۱ حدود ۲۳۰۰ میلیارد تومان خواهد بود. گرچه سهم بیشتر این عدد برای بازی‌های خارجی است، ولی با بزرگتر شدن بازار، همان درصد کم سهم داخلی نیز بیشتر خواهد شد.



یکی از روندهای با شدت رشد بالا در دوره اخیر، روند پیشرفت بازی‌های هایپر کژوال است که براساس گزارش گوگل، در نیمه اول ۲۰۱۹ حدود ۲٦٪ رشد داشته‌اند. همچنین کاهش میانگین درآمد پرداختی از هر بازیکن نسبت به سال گذشته کاهش داشته که می‌توان نشان دهنده تمایل بیشتر به کسب درآمد از تبلیغات را نیز نشان دهد. یکی دیگر از مباحث در حال فراگیری، ایده Game as a Service است. در این حوزه، هرچقدر بازیکنان بیشتر بازی کنند به احتمال بیشتری هم پرداخت خواهند داشت. یکی از روش‌های در حال رایج شدن برای این ایده، استفاده از battlepassها است که به‌صورت هیبریدی از بازی‌های پریمیوم و فریمیوم پیاده‌سازی می‌شوند. پیاده‌سازی GaaSها علاوه بر بازی‌های موبایل امروزه در بازی‌های پلتفرم‌های دیگر نیز با روندی افزایشی در حال استفاده است و می‌تواند تا چند سال دیگر، روش‌های درآمدزایی بازی‌های پریمیوم را نیز دستخوش تغییرات کند.

موضوع دیگری که امروزه صنعت بازی به سمتش حرکت می‌کند، بازی‌های ابری است و بحث آن با ظهور گوگل استادیا، بیش از پیش جدی شده. بر اساس پیش بینی سال ۲۰۲۰ newzoo، در حالت واقع بینانه در سال ۲۰۲۳ بیش از ۳ میلیارد دلار درآمد خواهد داشت.

حوزه با اهمیت دیگر، eSportها هستند که بحث مسابقات و بازی‌هایشان روز به روز در حال جدی‌تر شدن است. رویداد IGC که در ایران توسط بنیاد برگزار می‌شود نیز مثالی از همین مبحث است. اهمیت دیگر این حوزه، فعال‌تر کردن صنایع دیگر به همراه خود است، مانند تبلیغات و اسپانسر گرفتن.

فعالیت نوظهور استریم نیز حوزه دیگری است که می‌توان در آن فرصت‌های جدیدی یافت. با افزایش و بهبود زیرساخت‌های استریم در کل دنیا، امروزه با رشد چند برابری این حوزه روبرو هستیم تا جایی که تا فصل سوم سال ۲۰۱۹، تنها در توییچ، بیش از ۲.۵ میلیارد ساعت استریم بازی تماشا شده است.

حوزه‌های قابل توجه دیگری که در صنعت بازی درحال رشد هستند شامل XR (شامل حوزه‌های AR و VR) و بازی‌های جدی می‌شود که در سال‌های اخیر، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فعالیت‌های زیادی را در بخش بازی‌های جدی داشته است.

جوایز

پس از ارائه هفت سخنرانی مذکور، نوبت به اعلام بازی‌های منتخب در هشت بخش مختلف رسید که برندگان هر بخش تندیس ویگما را دریافت کردند.

بهترین بازی سال: فرزندان مورتا

- آن‌سوی باران
- شاه‌دزد
- سایه هیچ
- فراتر از اینجا

بهترین بازی در جریان: پسرخوانده

- ارباب جنگ
- شهزاد
- پرسیتی
- کوئیز آف کینگز

بهترین طراحی بازی: فرزندان مورتا

- آن‌سوی باران
- شاه‌دزد
- ریتبون
- فراتر از اینجا

خلاقانه‌ترین بازی سال: آن‌سوی باران

- زیرزمین خانه مافیایی
- شاه‌دزد
- سایه هیچ
- فرزندان مورتا

بهترین داستان و روایت: فرزندان مورتا

- انقراض
- سایه هیچ
- پس از باران
- فراتر از اینجا

بهترین کارگردانی هنری: سایه هیچ

- آخرین داستان: فره ایزدی
- شاه‌دزد
- آن‌سوی باران
- فرزندان مورتا

بهترین موسیقی و صدا: فرزندان مورتا

- آن‌سوی باران
- ریتبون
- پس از باران
- شاه‌دزد

بهترین بازی مورد انتظار: قصه بیستون

- دور مریخ ۲ (Around Mars II)
- Tale of Ronin

گروه دوبلاژ پرشین
PERSIAN DUB

گروه دوبلاژ پرشین آماده همکاری جهت
دوبله، آهنگ سازی و صداگذاری بازی‌های ویدئویی
www.persiandub.org
۰۹۰۲۶۶۴ ۲۷۱۰