



# بازی نامه

ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی  
شماره ششم  
اسفند ماه ۱۳۹۴

پرونده بازی

## DRAGON AGE™ INQUISITION



### عصر اژدها: تفتیش عقاید خیزش اژدها



UNREAL  
ENGINE

آموزش کار با موتور آنریل

طراحی روایت



بررسی معماری و سخت افزار  
ایکس باکس وان



● معرفی و نقد بازی‌های روز

● جدیدترین اخبار بازی‌ها

● جدیدترین تریلر بازی‌ها

● فروشگاه لوازم سرگرمی

● محل گفت‌وگو بین گیمرها

پایگاه خبری تحلیلی دنیای بازی

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

دوره های تخصصی

# آموزش بازی سازی

در رشته های هنری، فنی و طراحی بازی



انستیتوت  
بازی سازی  
IRAN GAME DEVELOPMENT INSTITUTE

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

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

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

۸۸ ۳۰ ۵۹ ۰۴

۸۸ ۳۰ ۵۹ ۰۵



سازمان آموزش و پرورش



# بازینامه

ماهنامه اینترنتی آموزشی، اطلاع رسانی و فرهنگی بازینامه

سال اول، شماره ششم، اسفند ۹۴

صاحب امتیاز و مدیر مسئول: سپهر ترابی

سردبیر: فرید سلیمانی

طراح جلد و صفحه آرا: آرمان محمودی

**تحریریه:** ارکین زاهدی، میلاد رامهرمزی، امین نخعی، علیرضا تارینگو، حسین آدینه، علیرضا محمدی، رهام سجادی، روزبه سامانی، علی سعادت، آیدین آبادی، محمدرضا توکلی، علی زراعت پیشه و میحیا کمالوند  
**با تشکر از:** قاسم نجاری، مسعود تیموری، سجاد سعیدی، مبین نعمت‌الهی و تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.

**دبیر بخش فنی:** وحید حیدری پور

**دبیر بخش طراحی بازی:** میلاد بنکدار

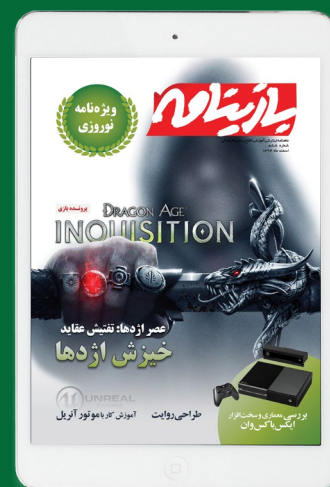
**مسئول روابط عمومی:** میلاد رامهرمزی

**مسئول تبلیغات:** امیرحسین کرمی

**وب سایت:** [www.bazinameh.org](http://www.bazinameh.org)

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

- تمام حقوق مادی و معنوی نزد «بازینامه» محفوظ است.
- لطفا مطالب و نامه های خود را تایپ شده و به پست الکترونیکی مجله ارسال کنید.
- مقالات منتشر شده در مجله، بیانگر نظرات نویسندگان است و نظر «بازینامه» به شمار نمی آید.
- «بازینامه» در ویرایش مطالب ارسال شده 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.



## آرشیو جدیدترین مجلات

هم اکنون می توانید بصورت رایگان آخرین نسخه از مجله بازینامه را در تبلت یا تلفن همراه خود داشته باشید.

[bit.ly/BZN-Mag-arch](http://bit.ly/BZN-Mag-arch)

## سر مقاله

سلام  
وقتی به گذشته، به روزها و ماههایی که گذشت می‌نگرم، باورم نمی‌شود که در این مدت هشت ماهه توانستیم این کارها را انجام دهیم. باورم نمی‌شود که اکنون در این مرحله از بازینامه‌ای ایستادیم که در آغاز کار ایده درستی نسبت به چیزی که قرار بود تبدیل شود نداشتیم. اما حالا پس از گذشت هشت ماه از شروع کارمان، دقیقاً می‌دانیم که چه می‌خواهیم. به کجا خواهیم رفت و هدفمان دقیقاً چیست. حال می‌دانیم که برنامه‌هایمان را چگونه تنظیم کنیم و چگونه برای انجامشان گام برداریم.

هشت ماه! عمریست برا خودش. اما توانستیم این قسمت از عمرمان را با عشق به کار و هدفمان، به خوبی سپری کنیم.

بازینامه به شماره ششم رسید و این مقدر نبود مگر با حمایت و لطف شما عزیزان. سال جدید پیش رویمان است. این شماره آخرین شماره سال ۹۴ خواهد بود و در فروردین سال ۹۵ شماره نهم را خواهیم داشت. اما تمامی سرویس‌های بازینامه در این مدت فعال بوده و برای اهدافی که در پیش رو دارد تلاش می‌کند.

برای همه‌تان سالی پر از شادی آرزو دارم.

فرید سلیمانی

## فهرست

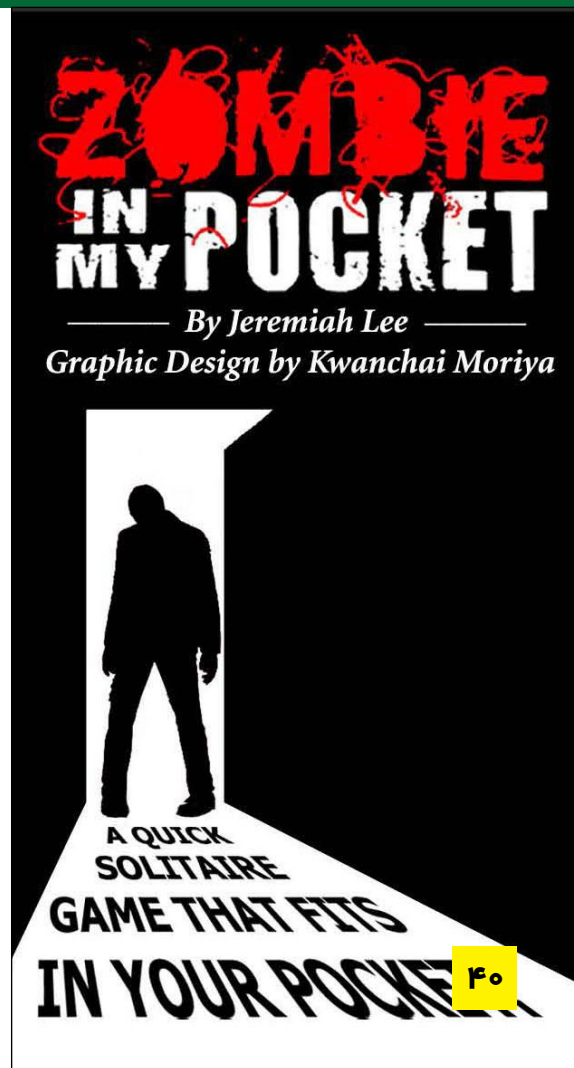
- ۶..... یادداشت آخر سال
- ۱۴..... اخبار
- ۱۶..... ساختار شاخه‌ای در مدیریت پروژه / قسمت دوم
- ۲۰..... طراحی روایت / قسمت ششم
- ۲۲..... ایده‌های خوب، آموزشی ناکارآمد / بررسی طراحی بازی «معمار زندان»
- ۲۴..... آموزش کار با موتور آنریبل / قسمت پنجم
- ۲۸..... بازی چندنفره برخط / قسمت چهارم
- ۳۰..... گالری
- ۳۴..... گره سیاه در برنامه‌نویسی / مصاحبه با یاسر ژیان
- ۳۸..... مصاحبه با جانانان بلو
- ۴۰..... زامبی داخل جیب من / معرفی بازی تخته‌ای
- ۴۲..... کهن الگوها در بازی‌های رایانه‌ای
- ۴۴..... سبک‌شناسی: نقش آفرینی / قسمت سوم
- ۴۸..... لوییایی سحرآمیز / آقای بازی‌ساز
- ۵۰..... خدایان تفنگ / کالبدشکافی
- ۵۴..... معرفی بازی‌های موبایلی
- ۵۸..... خیزش اژدها / پرونده بازی «عصر اژدها: تفتیش عقاید»
- ۶۴..... وحشت در سینما و بازی / سینما بازی
- ۶۸..... پایانی وجود ندارد / نگاهی متفاوت به فیلم «بازی مستقل»
- ۷۲..... پیشنهاد ویژه
- ۷۴..... بررسی معماری و سخت‌افزار کنسول ایکس‌باکس وان / تکنولوژی
- ۸۰..... حیف که نمی‌دانند...! / نگاهی به وضعیت سالی پر از باک برای بازی‌سازان ایرانی! / گزارش
- ۸۲..... اتفاقات حوزه بازی‌سازی در سال ۹۴
- ۸۶..... پرونده بهترین بازی‌های سال
- ۱۱۴..... بهترین‌های سال ۹۴



۶۸



۳۴



۴۰



۲۲

## میدان ونک!

می‌دانید، قبل از اینکه بخواهم یادداشت آخر سال را بنویسم کلی موضوع در ذهنم می‌آمد و می‌رفت و نمی‌دانستم کدام را انتخاب کنم. اما در آخر دیدم مهم‌ترین موضوع و اتفاق امسال برای من بازینامه بود! شکل گرفتن مجله هم برای خودم خیلی جالب بود. یکی دو سال بود که ایده چنین مجله‌ای را در ذهن داشتم، اما خوب موقعیتش پیش نیامده بود تا آن را عملی کنم. اوایل تابستان بود که با فرید سلیمانی میدان ونک قرار گذاشتیم تا در مورد یک سری مسائل کاری صحبت کنیم. همان‌جا بود که من ایده شکل گرفتن مجله‌ای در مورد آموزش بازی‌سازی و مباحث تخصصی را با فرید در میان گذاشتم. آغاز کار بازینامه از همان‌جا بود. از تیر ماه سال ۹۴ در میدان ونک! از بعد از آن روز، کارهای مجله را شروع کردیم و یکی یکی اهداف پیش رویمان را بررسی کردیم و آن‌ها را جلو آوردیم. شش ماه است که در کنار شما عزیزان هستیم و نه ماه است که تیم بازینامه کنار یکدیگر مشغول کار هستند. راستش را بخواهید فکرش را نمی‌کردیم کار به این اندازه سخت باشد. از طرفی باید با ایده‌های جدید و کارهایی متنوع مخاطب را راضی نگه داریم و از طرف دیگر وضعیت بازینامه دقیقاً مانند وضعیت بازی‌سازان مستقل است. خدا را شاکریم تا به این لحظه توانسته‌ایم میزبان خوبی برای نگاه‌های پرمهر شما خوانندگان باشیم و سعی می‌کنیم این روند روبه رشد را ادامه دهیم و با بخش‌های جدید و متنوع این میزبانی را به حد کمال برسانیم. در حرف‌هایم گفتم که وضعیت بازینامه دقیقاً مثل وضعیت بازی‌سازان مستقل است. یعنی نه حمایتی صورت می‌گیرد و نه کمکی. بلکه خیلی وقت‌ها جلوی راهمان هم سد می‌شود. اما خوب هیچ یک از این مشکلات جلوی ما را نگرفت و نخواهد گرفت. بازینامه شکل گرفته تا کمکی باشد به صنعت بازی‌سازی و سرگرمی ایران. ما بازی می‌کنیم و بازی می‌سازیم و اندوخته‌هایمان را به مانند نامه‌ای در اختیار شما خوانندگان قرار می‌دهیم.

تا چندی دیگر عید نوروز است و سال جدید شروع می‌شود. اما خوب حجم کاری و این وظیفه سنگین که بر روی دوش داریم باعث شده تا در تعطیلات هم کار کنیم تا در سال جدید با نیرویی دوچندان و بخش‌هایی جدید در خدمت شما عزیزان باشیم. امیدوارم که سال جدید، سالی باشد پر از اتفاق‌های خوب و روزهای شاد. سالی که موفقیت در آن برای همه موج بزند. این هم یادتان باشد که هیچ‌گاه از بازی کردن و بازی ساختن غافل نشوید. تکرار می‌کنم هیچ‌گاه!



سپهر ترابی

## این ۹۴ خاکستری!

زمستان هم رو به پایان است و برگ‌های دیگر از دفتر زندگی در حال ورق خوردن. سال عجیبی بود. سالی که زندگی ما بازی‌سازان را به شدت با اتفاقات سیاسی گره زد و به عقیده من زیر خاکستر سیاست فرو برد. از فضای پرتنش مذاکرات گرفته تا تصمیمات سیاسی دوستانی که دم از حمایت و دلسوزی برای صنعت بازی کشور می‌زنند. سال سختی بود برایمان و این تنش‌ها و دغدغه‌ها هنوز برای بسیاری از ما برطرف نشده است. تحریم‌هایی که گریبان ما بازی‌سازان را می‌فشارد، هنوز پابرجاست و نمی‌دانیم آیا روزی می‌توانیم نفسی آسوده بکشیم یا خیر. چوب‌هایی که هر روز لای چرخ‌هایمان می‌رود و هر روز بر تعدادش افزوده می‌شود.

۹۴ با تمام مشکلات پیش رویش، برای من پرکاتی نیز به همراه داشت. شاید یکی از بهترین اتفاقاتی که در این سال برای من رقم خورد، همین بازینامه بود؛ و آسمانی که خون دل خوردیم تا آبی شد. این دو اتفاق، راه‌اندازی مجله بازینامه و شرکت بازی‌سازی آسمان آبی، بی‌شک در زندگی من و بسیاری از ما، نقطه عطفی شد و به سوی فردا. عادت دارم که هر سال، ۲۸ اسفندماه، آرزوهای خود را بر کاغذی می‌نویسم و در طول سال، بدون اینکه به آن برگ کاغذ رجوع کنم، تمام توان خود را برای رسیدن به اهدافم انجام می‌دهم. پایان سال به همان برگه مراجعه کرده و برآورده شدن آن‌ها را بررسی می‌کنم. یکی از آرزوهایی که سال پیش نوشته بودم، توسعه دادن فعالیت‌های مطبوعاتی و ژورنالیستی در حوزه بازی بود. اما به هیچ وجه انتظار این را نداشتم که این آرزو با بازینامه برآورده شود. بازینامه‌ای که این روزها آسمانش برای من به شدت آبی است. شاید تقصیر سپهر ترابی باشد که با کوبیدن سمت سردبیری بازینامه بر فرم سرم، چنان آرزویی برایم برآورده ساخت که از کرده خود پشیمان شدم.

نوروز در پیش است و تکالیف نوروزی من را هم که بازینامه از ماه‌ها قبل مشخص کرده است. بالاخره سردبیری این مکافات‌ها را هم دارد. امیدوارم با این همه مشغله کاری، حداقل در نوروز فرصت کافی برای تماشای کلاه قرمزی را داشته باشم. بهر حال، برای تک‌تک تان آرزوی موفقیت دارم و امیدوارم در این سال، آرزوهایتان برآورده شود، بازی‌های خوبی بسازید و بازی‌های خوبی بازی کنید.

دل‌تان شاد. روزگار تان خرم. باغچه زندگیتان سبز ... و ... آسمانتان آبی باد.



فرید سلیمانی

## کجایند هشیاران؟

دوستان و یاران سلام، پیشاپیش فرارسیدن سال نو و عید نوروز را تبریک می گویم و از درگاه خالق زیبایی ها برای همگی سلامتی و تندرستی و موفقیت روزافزون را خواستارم. با شروع اسفند ماه طبیعت جان تازه ای به خود گرفته و از خواب زمستانی بیدار می شود. به قول شاعر ژرف نگر:

برگ درختان سبز در نظر هشیار هر ورقش دفترست معرفت کردگار

اما کجایند آن هشیاران؟ از موضوع دور نشویم. چون قرار است کلامی کوتاه در زمینه کاری که به آن مشغول هستیم با شما درد و دل کنم. سالی که گذشت شاهد ارائه بازی هایی که قابل ملاحظه باشد نبودیم. علت این امر را قاعدتا بنیاد ملی بازی های رایانه ای بایستی کالبد شکافی نموده و پاسخ لازم را بدهد. شاید مشکل از ریشه باشد. می دانیم وقتی صنعت جدیدی به کشور وارد می شود دولت با توجه به اهمیت آن به لحاظ اقتصادی، سیاسی، اجتماعی و فرهنگی برای رشد آن اقداماتی از قبیل سرمایه گذاری مستقیم و یا حمایت های معنوی غیرمستقیم را انجام می دهد. اما متأسفانه با توجه به سیاست های فعلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای این هزینه ها و حمایت ها صرف مواردی غیر ضروری می شود. و از این روی است که شاهد آن هستیم که بازی های ایرانی به لحاظ کمیت افزایش یافته ولی از نقطه نظر کیفیت پیشرفت چندانی نداشته است. به نظر من برگزار نشدن جشنواره بازی های مستقل ضربه بزرگی بود که جبران آن کاری بسیار دشوار و سنگین خواهد بود. بنده به عنوان یک عضو کوچک در گروه بازی سازی آسمان آبی افتخار می کنم که چیزی جز یک بازی ساز مستقل نیستم؛ هر چند حقیقت روشن این است که حمایت نکردن از گروه های مستقل موجب عدم پیشرفت بازی های رایانه ای به لحاظ کیفی می شود. اما یک بازی ساز مستقل با تلاش و کوشش خود نیازی به حمایت هیچ شخص یا ارگانی را ندارد. در آخر برای همه همکاران و دوستان بازی ساز آرزوی موفقیت می کنم.



میلاد بنگدار

## خطر غرق نشدن!

امسال سال نامها بود. نامهای بزرگی امسال به عرصه بازی ها بازگشتند. «ویچر»، «فال اوت»، «متال گیر»، «بتمن»، «هیلو» و «شکارچی مقبره» بعد از مدت ها مهمان کنسول ها و رایانه های مان شدند. «فرقه ای اساسین» و «ندای وظیفه» هم که دیگر خود صاحب خانه هستند. «بلادبورن» و «جنگ ستارگان: جبهه ی نبرد» هم به تازگی به این جمع پیوسته بودند. جمع شان به قولی جمع بود. مگر از این بهتر می شود؟ بله، می شود! متأسفانه این مهمانان نام دار تنها نام خود را با خود به همراه آورده بودند. تریلر بازی ها و خبرهایی که از آن ها منتشر شده هر سال هیجان انگیز تر و خفن تر می شوند. اما از آن طرف، بازی ها هر سال کم تر شگفت زده ام می کنند. در خوب بودن این بازی ها شکمی نیست. اما از کی تا به حال بازی بازها به «خوب» قانع شده اند؟ آخرین باری را که یک بازی شما را در خود غرق کرد به یاد می آورید؟ البته من تمام بازی های نام برده را بازی نکرده ام اما می توانم بگویم که تعداد این گونه بازی ها در چند سال اخیر بسیار کاهش پیدا کرده است. البته می گویند تجربیات قدیمی همیشه لذت بخش تر به نظر می رسند. نمی دانم، شاید هم من بسیار سخت گیر شده ام. «فال اوت ۴» ای که مرا بسیار ناامید کرد چپ و راست در فهرست بهترین های سال قرار می گیرد. گاهی اوقات به عقل خود شک می کنم. (شاید کمی بیش تر از گاهی اوقات!) نمی دانم، واقعاً نمی دانم. تنها یک چیز را می دانم و آن هم این است که در سال ۹۴ هیچ عنوانی نتوانست مرا در خود غرق کند. سال بعد هم سال نامها است: «آنچارتد»، «فاینال فانتزی»، «دوس اکس» و □ به قول بچه ها، اووووف □ امیدوارم این نامها یک مقدار غرق شدن هم برای من با خود بیاورند. تا آن زمان بگذارید این تابلو را این جا نصب کنم: خطر غرق نشدن!



ارکین زاهدی

## معجزه

به معجزه اعتقاد نداشتم. از همان روز اولی که کارم را به عنوان طراح و مسئول فنی سایت بازینامه شروع کردم، هیچگاه فکر نمی کردم مسیری که قرار بود در طی یکسال پیماییم، را بعد از عرضه سه شماره از مجله طی کرده باشیم. پانزده هزار کاربر منحصر به فرد، بیش از سی هزار مشترک مجله؟؟ حتی پیش بینی اش در خوش بینانه ترین ذهن ها هم سخت بود. فکر می کنم باید این اتفاق را معجزه نام گذاشت. معجزه ای که دامنه مسئولیت ما را چندین برابر سنگین می کند و سخت تر از این، مغرور نشدن و ادامه دادن مسیر است. مسیری پر پیچ و خم که تنها راه طی کردن آن، حمایت های شما عزیزان است. ممنون که تاکنون در کنار ما بوده-اید. امیدوارم سال خوبی را سپری کرده باشید. زندگی تان مثل صخره و ستاره، محکم و درخشانده. **R**

## امیر تگرو



## خودمان را ثابت کنیم!

سال ۹۴ هم به همین زودی آمد و رفت! عناوین زیادی امسال منتشر شدند و گاهی مطابق انتظارات مان ظاهر شدند، و لبخند رضایت بر روی لبانمان کاشتند. گاهی هم آن طور که قبلا نشان داده بودند نبودند و همین بالا بردن انتظارات و توقعات کار دستشان داد.

عناوین زیادی که قرار بود امسال عرضه شوند مثل «شکست کوانتوم» (Quantum Break) و «خارج از نقشه ۴: پایان یک دزد» (Uncharted 4: A Thief's End) از قطار انتشار عقب افتادند و تاخیر خوردند تا اگر خدا بخواهد سازندگان کمی بیشتر روی دست پخت عزیزشان وقت بگذارند. عناوین انگشت شماری هم بودند مثل «فال آوت ۴»، که دقیقا مطابق همان زمان وعده داده شده میهمان نگاه های بازی بازها شدند. در عرصه بین المللی هر چه که بود به هر حال گذشت ولی در عرصه داخلی باید نگاه مان رو به آینده باشد و از این اتفاقات درس بگیریم. آینده ای که در طول سالی که گذشت اتفاقات سیاسی و دیپلماتیکی برای آن حادث شد که افق های جدیدی را بر روی چشمان همیشه مظلوم مان گشود!

حال ما و بقیه علاقه مندان وطنی که در داخل یا خارج از کشور به اسم و هویت این مرز و بوم تلاش می کنند تا به عرصه ای که قلبا به آن علاقه و ارادت خاص دارند، دین خود را ادا کنند. دقیقا همان هدف راستینی را نشانه می گیرند که همه ما بر وصول آن مصمم هستیم.

امروز خوشبختانه ما و شما جور دیگری به این میدان نگاه می کنیم و اندکی امیدوارتر شده ایم تا بلکه بتوانیم در بازار رقابتی و تکنولوژیک دهه حاضر، خودی نشان دهیم و به همگان ثابت کنیم که صنعت نوپای بازی سازی ایران، اگر به دست اهلهش سپرده شود و چنانچه به درستی به آن بها داده شود، قطعاً می تواند استعدادهای بی نظیر این سرزمین را سیراب از مهر و محبت بی دریغ خود کند.

به امید روزی که از ارائه یک بازی ایرانی اصیل و فاخر به سرتاسر دهکده جهانی بر خود بیاییم.

به عنوان عضو کوچکی از تیم بازینامه پیشاپیش سال جدید را به همه مخاطبان عزیز این مجله تبریک عرض می کنم و از درگاه ایزد منان بهترین ها را برای شما آرزو مندیم.

## امیر حسین کرمی





## چرخه بی‌نهایت

امسال برای من سالی بود که همه چیز به سرعت اتفاق می‌افتاد، اتفاقاتی مانند: رشد، شکست، امید، سقوط و... که باعث می‌شد شخصیت من عوض شود. مسئله جالبی وجود دارد؛ اینکه همه این اتفاقات مستقیم به عرصه بازی سازی در ایران متصل است. زمانی که از بالا به زندگی یک سال اخیرم نگاه می‌کنم می‌بینم که زندگی عادی که جدا از بازی سازی دارم، جایی بسیار آرام است که هیچ خطری در آن وجود ندارد و هیچ چیز در آن نمی‌تواند به من صدمه بزند اما زمانی که وارد زندگی دومم که همان بازی سازی است می‌شوم انگار که از خط قرمزی رد شدم و وارد دنیایی پر از جنگ‌های گوناگون شده‌ام، جنگ با خودم، اطرافیانم و جامعه. این خاصیت جامعه بازی سازی در ایران است. همه ما در حال جنگیدن هستیم، به امید آینده‌ای که در راه است. به امید ساخت سرزمین با عظمت و پایدار در این دیار. زمانی که به این هدف برسیم می‌توانیم با اطمینان خاطر از زندگی اول خود خدافظی کنیم و به زندگی در این سرزمین پردازیم، بدون نگرانی نسبت به جامعه‌ای که خارج از این دیار می‌باشد. شاید الان که در حال جنگ برای هدفمان هستیم جامعه ما را دیوانه‌ای بی‌هدف خطاب کند اما زمانی که آن سرزمین را بسازیم، همان جامعه به نشان احترام به ما تعظیم کنند. در این چند روز اخیر احساس می‌کنم تغییراتی که برای موفقیت در این زمینه لازم دارم آرام آرام به سمت من می‌آید و فقط نیاز دارم که صبور باشم. شاید زمانی که داشتم در رابطه با پختگی‌های مورد نیاز برای بازی ساز شدن در مقاله‌هایم صحبت می‌کردم آن‌طور که باید با آن‌ها آشنا بودم ولی این تغییرات باعث شد که حداقل حرف‌های خودم به خودم ثابت شود. مسئله بزرگی که در همین چند روز به آن رسیدم این بود که همیشه بهترین سکو پرتاب در پایین ترین نقطه است که شما در آن سقوط می‌کنید. زمانی که در بدترین سراسیمگی زندگیتان می‌افتید فقط کافست در آن به دنبال همان سکوی پرتابی که سال‌هاست فراموش کردید و در تاریک‌ترین نقطه است بگردید و بهترین را برای پیدا کردن آن مشورت با افرادیست که می‌دانید حرف‌هایی که باید بشنوید را به شما می‌زند و بهترین راه را به شما نشان می‌دهند. در انتها از شما می‌خواهم اگر بازی ساز نیستید، شک نکنید که فقط با حمایت شما به هر نحوی این عرصه می‌تواند به صنعت تبدیل شود و بازی‌های با کیفیت بالاتری در اختیار شما بگذارد، اگر هم بازی ساز هستید هر زمان ناامیدی شما را فراگرفت بدانید که بجای فرار به دنبال مسیر درستی که در پیش روی شماست و آن را نمی‌بینید باشید.

پیشاپیش سال نو همگی مبارک، سال خوبی و همراه با موفقیت داشته باشید.



امین نخعی

## آیدین آبادی



## امان از تفکرات پوچ و غلط و نخ نما

چرا فکر می‌کنیم بازی فقط برای بچه‌هاست؟ مگر غیر از این است که اکثر بازی‌ها برای سنین بالا تولید می‌شوند؟ همین حالا در سطح شهر خیلی‌ها، مخصوصاً کهنسالان و بازنشستگان عزیز در حال بازی کردن تخته نرد و شطرنج هستند. فقط کافی است سری به پارک‌ها بزنیم تا میانگین سنی بازی کردن را پیدا کنیم.

چرا به بازی‌های رو میزی می‌گوییم اسباب بازی؟ مگر تفاوت بازی (game) و اسباب بازی (toy) را نمی‌دانیم. چه شده که بازی‌های ویدئویی جای دور هم بودنمان را گرفته‌اند؟ اگر از بازی‌هایی مانند راز جنگل و عمو پولدار خاطره نداریم، اسم فامیل که دیگر بازی کرده‌ایم. چه کسی خنده‌ها و کل‌کل‌های بازی‌های دور همی را از یاد برده است؟

برای شروع کردن هیچ وقت دیر نیست. پدر و مادرهایی که کودکان خود را فقط هنگام صرف غذا می‌بیند، پیشنهاد من به شما امتحان بازی‌های خانوادگی (family game) است. در بازی‌های خوب آموزش، خلاقیت، پرورش فکر و خیلی چیزهای دیگر، در بسته‌بندی تفریح نهفته است که تضمین می‌کنند افراد از آن خسته نشوند.

دوستانی که فکر می‌کنید هزینه این گونه بازی‌ها زیاد است، آگاهی در زمینه بازی‌ها، و شاید خرید یک بازی، به سختی بیشتر از یک شب تفریح مانند سینما رفتن و خوردن غذایی در بیرون باشد. ولی این تفاوت را در نظر بگیرید که یک بازی خوب را چندین شب می‌توان بازی کرد.

بیاییم دور همی‌هایمان را با بازی‌های دور همی شادتر کنیم. برای شاد زندگی کردن زندگی را جدی نگیریم. نوروز فرصت خوبیست تا از تمام مشغله‌های کاریمان دل بکنیم. از تلگرام و اینستاگرام و Clash of Clans ها و امثالهم دل بکنیم و دمی را با خانواده، حتی شده با اسم و فامیل بیاساییم.

با آرزوی سالی شاد و پر از بازی‌های خانوادگی و خانواده‌های دور هم.

## بوی عید

بوی عیدی، بوی نون، بوی کاغذرنگی،  
بوی تند ماهی دودی وسط سفره‌ی نو،  
بوی یاس جانماز ترمه‌ی مادر بزرگ،  
با اینا زمستونو سر می‌کنم،  
با اینا خسته‌گی مو در می‌کنم!

این اشعار شهیار قنبری هستند که توسط زنده‌یاد فرهاد مهرداد خوانده شدند. این اشعار بهترین وصف حال من در روزهای نزدیک به عید بوده و هست (به غیر از روزهای سربازی). دی که می‌شد شروع می‌کردم به شمردن روزها تا عید. وقتی مدارس نزدیک عید تعطیل می‌شدند قند توی دلم آب می‌شد. با شوق و ذوق به خانه می‌رفتم و در ایام عید با برنامه کودک تلویزیون، سفر و مهمانی و عید دیدنی‌ها، غذاهای دوران عید و شوق عیدی گرفتن سپری می‌شد. معمولاً هم دو روز آخر عید تند تند پیک شادی و تکالیف دوران عید (بخوانید شکنجه برای از بین بردن مزه عید) را انجام می‌دادم. هر سال آخر عید هم پولهایم را می‌شمردم تا ببینم می‌توانم آتاری، میکرو یا سگا بخرم یا نه.

الان که دیگر عید از راه می‌رسد، دیگر نگران پیک شادی نیستم. شوق سفر هم دیگر آنقدرها ندارم. مهمانی‌ها هم که دیگر مثل آن دوران نیست. برنامه کودک هم سال‌هاست صفای خودش را از دست داده. در عوض تا می‌توانم بازی می‌کنم. الان عید برای من فرصت خوبیست که برسم به بازی‌های عقب مانده و همین‌طور کارهای خودم. من از بازی‌سازی و بازی کردن لذت می‌برم. هنوز هم به انتظار عید زمستان را سر می‌کنم. اما الان بویش فرق کرده. عید و سال نویی پر از بازی برای شما آرزو می‌کنم.



رهام سجادی

## ادبیات بازی‌ها

سلام و درود خدمت خوانندگان مجله بازینامه، بخصوص طرفداران بخش ادبی. امیدوارم سال خوب و پرنشاطی را سپری کرده و سالی بهتر را پیش‌رو داشته باشید. همان‌طور که آگاهید هدف اصلی بازینامه کمک به بازیسازان ایرانی است برای تولید بازی‌های با کیفیت و جذاب. در بخش ادبی نیز عمده انرژی خود را صرف بررسی داستان و در برخی موارد نقد دینی و تاریخی بازی‌ها می‌کنیم. هدف اول ما از این کار نشان دادن این مهم است که بازی فقط محدود به گرافیک و موسیقی نیست و داستان و روایت بازی نیز نقش بسیار مهمی در موفقیت آن ایفا می‌کنند. اما هدف دوم ما از نقد و بررسی محتوای بازی‌ها این است که به بازیسازان ایرانی نشان دهیم که شرکت‌های بزرگ با چه روش‌هایی داستان‌های خود را خلق می‌کنند و چگونه بازیسازان و نویسندگان ایرانی نیز می‌توانند با استفاده از همین روش‌ها و همچنین بهر مندی از سنت غنی ادبی و تاریخی خودمان دست به نوشتن چنین داستان‌هایی بزنند. بدون شک نشان دادن مسیر بسیار آسان‌تر از گام برداشتن در آن است و ما نیز می‌دانیم که آنچه ما انجام می‌دهیم تنها نشان دادن مسیر است و این نویسندگان و بازیسازان ما هستند که باید مسیر طاق فرسای خلق داستان را طی کنند، اما امیدواریم که این تلاش ناچیز ما در بخش ادبی بازینامه اندکی پیمودن این مسیر را برایشان آسان کند.



علی زراعت‌پیشه

## حرف‌های نگفته

سلام خدمت شما بازی‌سازها و بازی دوست‌های خودم. گفتم این آخر سالی یک گپ و گفتی با شما رفقا داشته باشم. بیشتر همدیگر را بشناسیم. سعی دارم در زمینه بازی‌سازی یک مدل‌ساز سه‌بعدی خوب و عالی بشوم که انصافاً تمام نیروی‌م را دارم می‌گذارم. چون کارم را دوست دارم و برایش بهای زیادی هم دادم. اول از همه از آدم‌های اطرافم دورتر و دورتر شدم بعد تپل‌تر و تپل‌تر. دوستان خوبی را هم از دست دادم؛ اما هر روز که یک مشکل به مشکلاتم اضافه‌تر می‌شود می‌گویم بی‌خیال! بالاخره دارم کاری را انجام می‌دهم که دوست دارم. به شخصه به این اصل معتقدم که اگر هر آدمی کار و حرفه‌ای را که به آن علاقه‌مند است پیش بگیرد، در زندگی‌اش با هر سختی و مشکلی که دارد و ممکن است برایش پیش بیاید، به سرانجام برساند؛ حتماً در زندگی‌اش آدم موفق خواهد شد. چه در زمان حیات و چه بعد از مرگ. این حرف را یک پچه پولدار که پشتش جای گرمی هست به شما نمی‌زند! من هم مثل خیلی از آدم‌های توی این مملکت در یک خانواده متوسط بزرگ شدم و این چند سالی را هم که تصمیم گرفتم دنبال خواسته اصلی‌ام بروم؛ بدترین و همین‌طور لذت‌بخش‌ترین سال‌های زندگی‌ام بوده و می‌دانم تا به هدفم نرسم، همین آش و همین کاسه برای من صدق می‌کند. بدترین سال‌ها به خاطر اینکه خیلی چیزها را از دست دادم مثل کار، رفیق، خانواده و .... که اگر بخوام دانه دانه آن‌ها را بشمارم، یک کتاب دو جلدی از آن‌ها چاپ می‌شود! خلاصه سرتان را درد نمی‌آورم. رفقا همه این مقدمه چینی‌ها را گفتم که بگویم، هر کاری یک بهایی دارد و بازی‌سازی هم برای امثال ما و مخصوصاً در این مملکت بهایش خیلی سنگین‌تر از کارهای دیگر است. پس اصلاً نترسید و کاری را که دوست دارید در زندگی‌تان پیش بگیرید. حتماً موفق خواهید شد.



علیرضا تارینگو

## در به روی شما باز است...

نوشتن یادداشت کمی سخت‌تر از نوشتن چند صد کلمه مقاله است. علتش در این است که موقع نوشتن مقاله تکلیف مشخص است اما حالا که به نوعی می‌خواهم با شما مستقیم صحبت کنم، باید فکر این را بکنم که مخاطبانم چه کسانی هستند و ممکن است از این حرف‌ها به چه برداشت‌ها و نتایجی برسند. از آن‌جا که با مجله‌ای تخصصی طرف هستیم، فرض را بر این می‌گذارم که خوانندگان این مجله، حداقل در بدترین حالت، به بازی‌سازی صرفاً برای یک سرگرمی علاقه دارند.

خطاب اول: این حرف به تمام کسانی که صرفاً دوست دارند بازی‌سازی را امتحان کنند: ادامه دهید. صرفاً برای پر کردن زمان و انجام کاری قابل‌نمایش به دیگران خوب است. هر وقت هم به مشکلی برخوردید سخت نگیرید. خطاب دوم: این حرف به تمام کسانی است که از جایی متوجه شده‌اند که ساختن یک بازی، تنها کاری است که می‌خواهند انجام دهند. به تمام کسانی که وقتی متوجه شدند که اوضاع بازی‌سازی در ایران، با اختلاف، نسبت به سایر موارد هنری-صنعتی خراب‌تر است اما باز هم ادامه دادند. به تمام آن‌هایی که گاهی در دوره‌های چند روزه، چند هفته‌ای و گاهی چند ماهه سعی کرده‌اند که بازی‌ساز نشوند و به فکر ساخت آینده‌ای مطمئن باشند اما با یک تلنگر کوچک، باز هم همان کودکی می‌شوند که دنبال بادبادک می‌دود. حرفم این است که متأسفانه یا خوشبختانه، شما عاشق شده‌اید. عشق تنها آن روایت نخ‌نمای سینمایی نیست. عشق می‌تواند در اوج حماقت باشد. کمی تلخ صحبت کنم. بیایید کمی با هم صادق باشیم. بازی‌سازی در ایران از همان ابتدا وضعیتی داشت مانند هیروشیما بعد از انفجار هسته‌ای. هیچ اصول، قاعده و قانونی نبود و نمی‌شد حتی یک مورد پیدا کرد که بتوان آن را در صنعتی واقعی یافت. نمی‌دانم بک باره چه شد که «صنعت بازی‌سازی» روی زبان‌ها افتاد. تقریباً هیچ چیزی تغییر نکرده بود اما ناگهان دیدیم اسم صنعت به خودش گرفته است. هنوز هم شرایط تقریباً همان است. شاید در بعضی مسائل وضعیت کمی قابل‌تحمل‌تر شده باشد اما همه چیز همان است که بوده. حرفم با شما عزیزان این است. اگر می‌توانید همه اتفاقات خوبی که ممکن است در آینده در زندگی شما رقم بخورد و تمام موقعیت‌های مناسب شغلی، مالی و اجتماعی را کنار بگذارید و باز هم خوشحال باشید تنها بخاطر این که سمت کاری که آرزوی‌تان را داشته‌اید قدم گذاشته‌اید، پس خوش آمدید.

شما هم مانند ما حماقت می‌کنید اما اگر بخواهید که از همه چیز بگذرید و تنها برای هدف‌تان کار کنید، احتمالاً مانند بیشتر افراد فعال در این به اصطلاح صنعت، لحظاتی هر چند کم پیش‌آید که طعم شیرین خوشبختی را بچشید. تمام سعیم در این چند جمله این بود که بگویم هیچی مهم‌تر از رویا یک انسان نیست. اگر رویاتان ساخت بازی است در به روی شما باز است.



علیرضا محمدی

## تطابق تلویزیون و بازی

امسال هم دارد کم کم دنگ دنگ جدایی می زند تا این ارتباط یک ساله هم تمام شود. بازینامه مهمان یک ساله‌ای برای خانه‌های شما نبود، اما در همین مدت چند ماهه هم جای خودش را در دل مخاطبانش باز کرد. ممنون که پیگیر بودید، پیام می دادید، نقد می کردید، و با پیگیری هایتان به ما یاد دادید چطور بازینامه را به سمتی پیش ببریم که مطلوب تر باشد. سال آینده حتما برای ما اعضای نشریه پر کارتر، و برای شما همراهان خوب ما جذاب تر خواهد بود. یک عالمه خبر خوب و هیجان انگیز در راه است که عملی شدن بعضی از ایده‌های ناپش مرهون حمایت‌های شما عزیزان خواهد بود. به عنوان نویسنده‌ی بخش سینما - بازی و پیشنهاد ویژه، سالی که گذشت را سالی درخشان تر از سال پیش از آن برای سینما دیدم. فیلم‌هایی که بعضی از آن‌ها مثل «مد مکس: جاده خشم» (Mad Max: Fury Road) نه تنها کارنامه‌ی اکشن بسیار موفقی در تاریخ سینما به جا گذاشتند، بلکه تم اکشن خوبی هم به دنیای بازی دادند. البته، باید اقرار کنم که با این عصر طلایی تلویزیون انحصاری ایالات متحده، سینما، حالا جای خودش را بیشتر به سریال‌های جنگالی شبکه‌های مختلف داده تا این انگیزه را نیز به ما بدهد تا در شماره‌های آینده، بیشتر به تطابق آثار تلویزیونی و دنیای بازی پردازیم. در سال پیش رو برای شما شیرینی، اتفاقات هیجان انگیز، فیلم‌های پر سر و صدا، بازی‌های اعجاب آور، سریال‌های میخوب کننده، غذاهای خوشمزه، و پول زیاد (برای همه، مخصوصا مجله) آرزو می‌کنم.



مجتیا کمالوند

## هر دم از عمر می رود نفسی، چون نکه می کنم نماینده بسی ای پنجاه رفت و در خوابی، مگر این پنج روزه دریایی

امسال نیز گذشت و باز دوباره فهرستی از کارهای ناتمام را برایم به جا نهاد. در این سالهای سپری شده به زمان و مدیریت زمان بسیار توجه کرده‌ام؛ ولی هر سال دریغ از پار سال. امسال نیز مانند سال‌های گذشته با کمبود زمان و کارهای عقب مانده مواجه شده‌ام، بازی‌های بازی نشده، کتابهای خوانده نشده و غیره. گمان نمی‌کنم سال پیش رو نیز درمانی برای درد من باشد. ولی تمام تلاشم را خواهم کرد. در این سال بازی‌های خوب و درخوری منتشر شده است، همانند Metal Gear, Fallout, Disgaea, Kirby, Xenoblade و عنوان‌های بسیار دیگر که در اینجا نمی‌توان نام برد. شاید یکی از بهترین موقعیت‌هایی که امسال برای من پیش آمد، فرصت نوشتن در مجله بازینامه بود. این کار موقعیت مناسبی برای فعالیت در زمینه مورد علاقه من قرار داد.

در سال پیش رو منتظر چندین عنوان هستم که مهم‌ترین آن‌ها آخرین نگهبان (The Last Guardian) و آخرین رویا ۱۵ (Final Fantasy XV) است. اگر درست به یاد داشته باشم فاینال فانتزی ۱۵ با نام Final Fantasy Versus در سال ۲۰۰۶ معرفی شد. امیدوارم سال خوبی را پیش رو داشته باشید. بدون از دست دادن زمان. بدون بازی‌های بازی نشده و بدون کتاب‌های خوانده نشده.

میلا رامهرمی

## یک لقمه آنریل

دوستان عزیز و همراهان بازینامه سلام، امیدوارم سالی که گذشت سالی سرشار از موفقیت و کامیابی برایتان بوده باشد و سالی که در پیش روی شماست از سالی که گذشت بهتر و پربارتر باشد. در مدتی که در نشریه بازینامه مشغول نوشتن بودم، سعی داشتم تا مطالبی که می‌نویسم کاربردی باشد و به علاقه‌مندی که سعی در ساخت بازی دارند کمک کند. از همه عزیزانی که مطالب بنده را مطالعه کردند و با پیشنهادات و انتقادات خود سعی در بهبود مطالب داشتند صمیمانه تشکر می‌کنم. امیدوارم تا در ادامه کار بتوانم کیفیت مطالب را بهبود بخشم و آن‌ها را برای شما عزیزان خواندنی‌تر کنم. از پیشنهادات شما بسیار خرسند می‌شوم و از انتقادات شما برای بهبود مطالب استفاده می‌کنم، همانند که بعضاً دوستانی هستند که ندانسته انتقاداتی دارند که جنبه سازندگی ندارد. مطالبی که در قالب آموزش‌های آنریل برایتان آماده کردم بی‌واسطه از آموزش‌های رسمی سازندگان انتخاب شده بودند و تقریباً دخل و تصرفی در آن‌ها نشده است. تنها بنده این آموزش‌ها را به زبان فارسی و خودماتی برایتان آماده کردم و بعضاً با مشکلاتی مواجه شدم که شما با آن‌ها مواجه نخواهید شد. در پایان، برایتان سالی توام با زیبایی و فعالیت موثر در عرصه بازی‌سازی را خواهانم. باشد که فردایمان بهتر از امروزمان باشد. موفق باشید.



وحید حیدری‌پور

## آرمان محمودی



## آخرین صفحه آرای برای نامه امسال

حالا که آخر سال است و رسیدیم به آخرین قسمت از صفحه آرای مجله تازه متوجه شدم که نوشتن اپراگراف برای مجله سخت‌تر از طراحی چندین صفحه برای شما خوانندگان عزیز می‌باشد. به دوستانم در تیم تحریریه، مدیر مجله، سردبیر و دبیر بخش فنی و طراحی بخاطر زحماتی که در این مدت به منظور بالا بردن کیفیت مجله برای شما عزیزان کشیدند خسته نباشید می‌گویم.

امیدوارم ترکیب بندی‌ها، رنگ بندی‌ها و آرایش صفحات مجله به شما دوست داران صنعت بازی‌سازی در لذت بردن از خواندن مقالات کمک کرده باشد. و همچنین در سال آینده بتوانم در کنار تان باشم و با تحقیق و یادگیری بیشتر، طراحی‌های بهتری برای مجله بازی‌نامه که مخصوص شما خوانندگان است به‌ارمغان بیاورم.

سال خوبی را برایتان آرزو مندم.



## هیدئو کوجیما جایزه مشاهیر بازی‌سازی را دریافت کرد

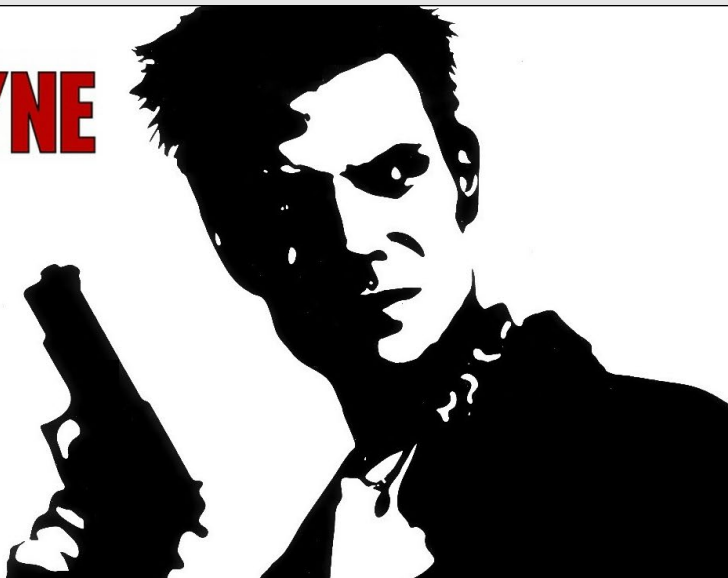
با ارزش‌ترین جایزه در صنعت بازی‌سازی، جایزه مشاهیر بازی‌سازی است که در مراسم D.I.C.E. اهدا می‌شود. امسال قرعه به نام کوجیما افتاد و او این جایزه با ارزش را دریافت کرد. جایزه‌ای که چند سال پیش، میاموتو هم دریافت کرده بود. تعداد افرادی که این جایزه را دریافت می‌کنند بسیار کم است و دریافت این جایزه نشان از نبوغ و هنر فردی است که جایزه را دریافت کرده. این جایزه به قدری با ارزش و مهم است که حتی از جوایز برترین‌های سال نیز مهم‌تر شمرده می‌شود. نام اصلی جایزه‌ای که کوجیما دریافت کرده، Lifetime Achievement Award است و به همین علت، نام او در تالار افتخارات ثبت شد. اما نکته جالب دیگری که در طول ۲۰۱۶ D.I.C.E. رخ داد، ملاقات و گفت‌وگوی کوجیما با گیلرو دل‌تورو بود. این دو قبلاً با یکدیگر همکاری مختصری داشتند، دوباره با هم ملاقات داشتند و گویا به زودی پروژه مشترکی با هم خواهند داشت. ■

# Grand Theft Auto

## رکورد شکنی‌های مجموعه «سرقت بزرگ اتومبیل» همچنان ادامه دارد

محبوبیت مجموعه «سرقت بزرگ اتومبیل» یا همان GTA بر هیچ کس پوشیده نیست. این محبوبیت بالا باعث شده تا این بازی پرطرفدار رکوردهای زیادی نیز بزند. این مجموعه در همین یک ماه اخیر موفق شده باز هم رکورد شکنی کند و مثل همیشه نام خود را در صنعت بازی‌سازی بر سر زبان‌ها بیندازد. چندی پیش بود که کمپانی Take-Two Interactive گزارش درآمد سه ماه پایانی سال ۲۰۱۵ خود را اعلام کرد و مشخص شد که پنجمین قسمت از این مجموعه توانسته از زمان انتشار تا به الان بیش از ۶۰ میلیون نسخه به فروش برساند. با توجه به گزارشات ارائه شده، از تابستان تا حالا این بازی توانسته ماهی یک میلیون نسخه به فروش برساند که در نوع خود بسیار جالب است. از سوی دیگر بازی‌های کلاسیک این مجموعه نیز توانسته‌اند در شبکه PSN خوش بدرخشند. مدتی است که سه قسمت از بازی‌های قدیمی این مجموعه بر روی شبکه PSN قرار گرفته و با استقبال شدید علاقه‌مندان مواجه شده است؛ به طوری این که سه بازی در لیست برترین بازی‌های این شبکه قرار گرفته‌اند. ■

## MAX PAYNE



## احتمال عرضه «مکس پین ۱» برای کنسول پلی‌استیشن ۴

حدود دو هفته پیش بود که در قسمت بازی‌های جدید فروشگاه پلی‌استیشن نام بازی «مکس پین» ثبت شد. اما طولی نکشید که نام این بازی از این قسمت حذف شد. درست چند روز پس از حذف نام این بازی، لیست تروفی‌هایش بر روی کنسول پلی‌استیشن ۴ به بیرون درز کرد. هنوز مسئولان سونی چیزی در این رابطه نگفته‌اند و البته آن را رد نیز نکرده‌اند. با این تفاسیر به نظر می‌رسد به زودی شاهد بازی «مکس پین» بر روی کنسول پلی‌استیشن ۴ باشیم. ■



www.bazitech.ir

بازیتک



# نوروز ۹۵ بالیگ‌های آنلاین بازی تک

در شماره دی ماه بازینامه در بخش گزارشی از نمایشگاه الکامپ از شرکت نوپایی به نام فن تیس صحبت کردیم که اقدام به تاسیس سایتی تحت عنوان «بازی تک» کرده بود.

گیم سنتر آنلاین بازی تک نزدیک به شش ماه است که فعالیت خود را آغاز کرده و در حال حاضر تمرکز خود را بر بازی‌های موبایلی و وب قرار داده است. این وبسایت بازی که توسط گروه نرم‌افزاری فن تیس، تحت حمایت نوژا، توسعه داده شده است، بر آن است تا با ارائه زیرساخت‌های بومی بازی‌سازی به توسعه‌دهندگان داخلی بستری برای ایجاد بازی‌های آنلاین را ارائه دهد.

در بازی تک همه حلقه‌های زنجیره بازی در کنار هم قرار دارند. گیم سنتر بازی تک علاوه بر اینکه به عنوان یک بازار بازی (گیم استور) برای بازی‌ها در دسترس است، در بستر شبکه اجتماعی خود بازار خدمات مرتبط (سرویس استور) را نیز به بازی‌سازان و سناریست‌های بازی

ارائه می‌دهد تا بتوانند از سرویس‌های ساخت بازی به صورت رایگان استفاده کنند. تولیدکنندگان بازی دیگر نگران فرآیندهای ایجاد بازی‌های چند نفره و نحوه تعامل‌های فنی با سرور نخواهند بود؛ همچنین تولیدکنندگان بازی‌های گرافیکی موبایلی و تحت وب می‌توانند از بستر بومی شده‌ای که بازی تک در اختیار ایشان می‌گذارد استفاده کنند. حتی بازی‌نویس‌ها نیز می‌توانند از طریق محیط بازی تک برای فروش تکنولوژی‌های جدید خود در تولید بازی اقدام نمایند. اگر عضو شبکه بازی تک باشید یا حداقل یکی از بازی‌های موبایل این وبسایت را روی موبایل خود داشته باشید، حتما یکبار چشمتان به کلمه لیگ خورده است. اکثر افراد با شنیدن کلمه لیگ یاد لیگ‌های فوتبال یا بازی‌های جام حذفی می‌افتند. البته باید گفت که اشتباه نکرده‌اید، در بازی تک هم بازیکنان می‌توانند در لیگ بازی‌های تخته‌ای با قوانینی به همان شکل به رقابت با هم

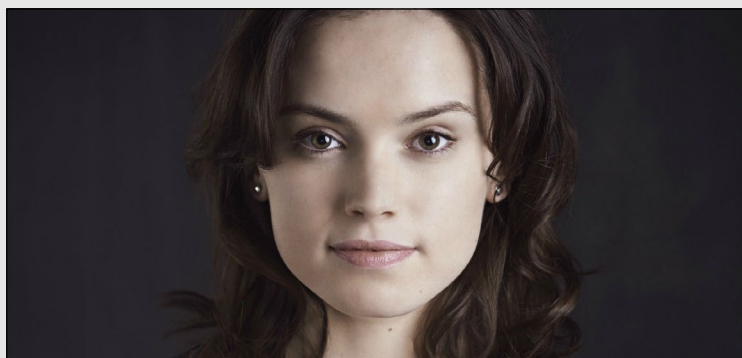
بپردازند. این سرویس در واقع سعی در ایجاد کسب و کاری به اسم جامیست دارد تا جام‌داران با ایجاد لیگ‌های دوره‌ای و حذفی رقابت و هیجان بازی را بالا برده و در کنار آن بتوانند از لحاظ مالی نیز منتفع شوند.

فن تیس در شروع این جنبش برای نوروز امسال تلاش کرده تا با برگزاری سری لیگ‌های جایزه‌دار خود حس رقابت را برای بازی‌بازان به ارمغان بیاورد. در بازی‌های دونفره این لیگ‌ها، بازی‌بازها در کنار بازی کردن، امکان چت و رقابت طلبی کلامی نیز دارند. لیگ‌های بازی تک با جایزه‌های نقدی

و جایزه‌های میان دوره‌ای از ۱۵ اسفندماه آغاز شده‌اند و اگر کمی دیر برسید ظرفیت لیگ‌ها تکمیل شده است. استقبال بازی‌بازان از این دوره مسابقات بالا بوده است.

آنچه اهمیت دارد ایجاد حس رقابت سالم در جامعه است و فن تیس امید دارد با گسترش هرچه بیشتر این سامانه، علاوه بر ایجاد محلی برای برگزاری دائمی لیگ‌های مجازی آنلاین، به تدریج مسیر خود برای تبدیل شدن به بستر نشر دیجیتال بازی‌ها، سرویس‌دهندگی ساخت بازی‌ها و کمک به ترویج گیمیفیکیشن در تمامی ابعاد جامعه را طی نماید. ■

## احتمال حضور دیزی ریدلی در نقش لارا کرافت در «فیلم» مقبره نورد



صدابیشه لارا در دو بازی اخیر است، به ایفای نقش پردازد. اما به تازگی گزینه دیگری از سوی عوامل فیلم انتخاب شده. دیزی ریدلی که در بازی اخیرش در فیلم «جنگ ستارگان: نیرو برمی‌خیزد» (Star Wars: The Force Awakens) مورد تحسین واقع شده، از دیگر کاندیدهای ایفای نقش لارا کرافت می‌باشد. هنوز بازیگر این نقش به‌طور قطعی انتخاب نشده اما بیشتر هواس‌ها به سمت دیزی ریدلی متمرکز است. ■

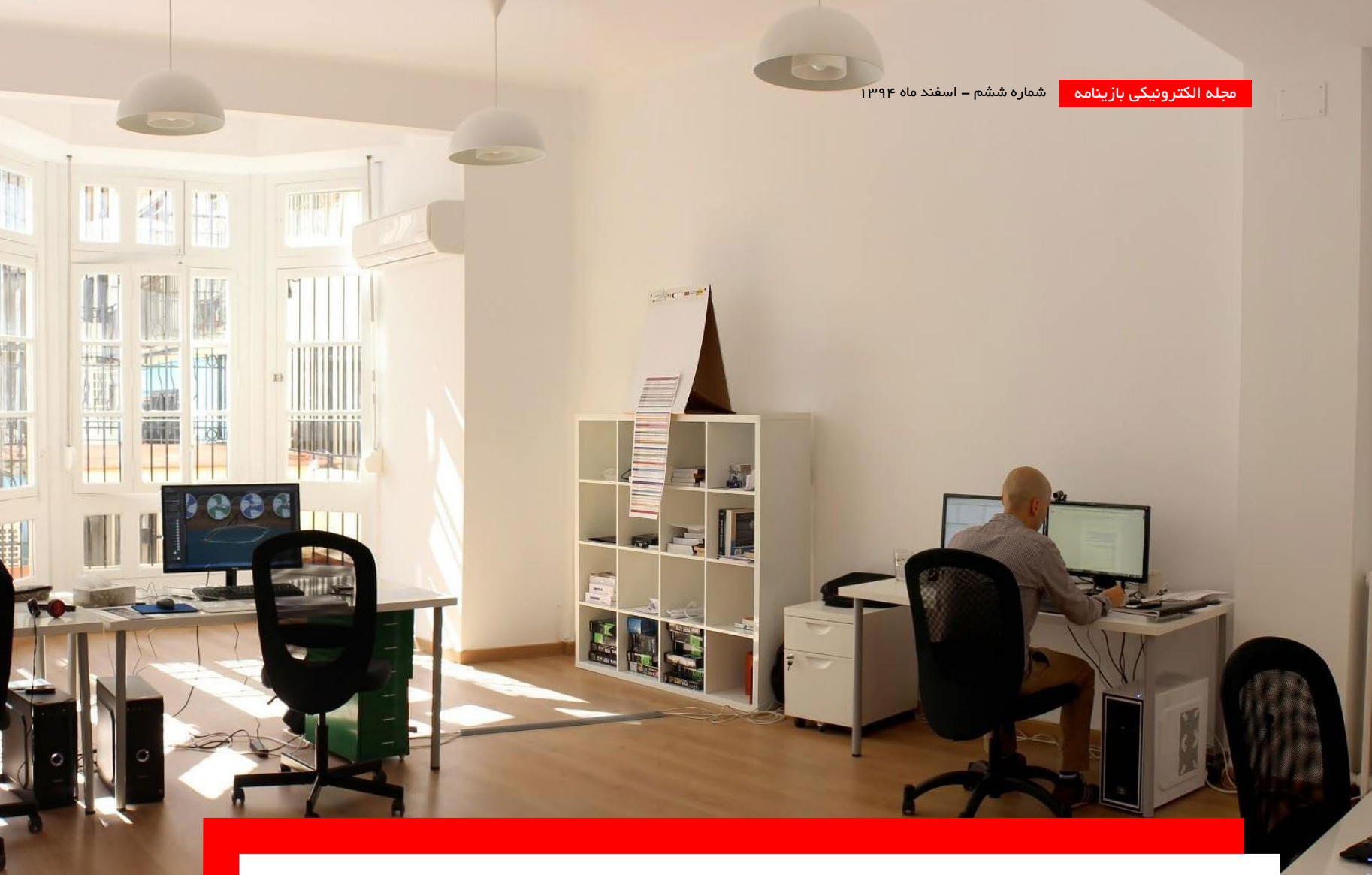
اخیرا اخباری مبنی بر ساخت دوباره فیلم «مقبره نورد» (Tomb Raider) به گوش می‌رسد. پیش‌تر دو قسمت از این فیلم ساخته شده بود که آنجیلینا جولی نقش اصلی را در آن ایفا می‌کرد و خود فیلم نیز با بازخوردهای خوبی روبه‌رو شد. اما این بار با توجه به سن جولی، تیم سازنده فیلم تصمیم گرفته‌اند تا از بازیگر جدیدی برای ایفای نقش لارا استفاده کنند. ابتدای کار خیلی‌ها حدس می‌زدند که کامیلا لادینگتون که

## مجموعه بازی «ویچر» توانست مرز فروش بیست میلیون نسخه را رد کند



با توجه به نمودار فروشی که توسط این کمپانی منتشر شده، میزان فروش نسخه‌های دیجیتال نسبت به فیزیکی بیشتر بوده است. شاید طرفداران این مجموعه یا حتی سازندگان از میزان فروش راضی باشند، اما هنوز این مجموعه با آن میزان از محبوبیت نرسیده که در بحث فروش با بازی‌های رقابت کنند. ■

کمپانی سی‌دی پراجکت به تازگی گزارش مالی خود را منتشر کرده است که با توجه به این گزارش دریافتیم سه قسمت مجموعه بازی «ویچر» در مجموعه توانسته مرز فروش بیست میلیون نسخه را رد کند. علاوه بر آن این شرکت میزان فروش نسخه‌های فیزیکی و دیجیتالی را نیز اعلام کرده است.



# ساختار شاخه‌ای در مدیریت پروژه

قسمت دوم

## نمودار سنجش زمان

بر آورد ساعات انجام وظایف تیم بر اساس زمان ایده‌آل صورت می‌پذیرد. زمان ایده‌آل یک ساعت کاری بدون وقفه است. بسیاری از گروه‌ها تلاش می‌کنند تا این زمان را در یک روز کاری ارتقاء داده و به حداکثر برسانند. ولی با تمامی تلاشی که در این راستا می‌نمایند انجام کارهایی همچون شوخی کردن اعضای تیم با یکدیگر، تلفن زدن غیر ضروری، استفاده بی‌مورد از اینترنت، چای خوردن و سیگار کشیدن و کارهایی از این دست خواسته و ناخواسته باعث تلف شدن زمان ایده‌آل در ساعات کاری می‌شود. از این روی اغلب شاهد هستیم در هشت ساعت کاری چندین ساعت آن هزرفته و بازده کار معمولاً از سه ساعت کار مفید در یک روز کاری تجاوز نمی‌نماید. گروه‌هایی که بتوانند در یک روز کاری ساعت کار مفید خود را به چهار یا پنج ساعت افزایش دهند مسلماً می‌توانند به موقع کارها را برای جلسات هفتگی خود آماده نمایند.

اغلب گروه‌ها برای رسیدن به حداکثر زمان ایده‌آل نیاز دارند تا از نمودار سنجش زمان استفاده کنند. این نمودار نشان دهنده زمان ایده‌آل مصرف شده برای رسیدن به اهداف تعیینی جلسات هفتگی می‌باشد که مورد بررسی ارشد اسکرام و اعضای تیم قرار می‌گیرد و بدین طریق می‌توانند عقب افتادن کارهای خود را مشاهده نموده و راندمان خود را افزایش دهند. البته گروه لازم است این را بدانند که هدف از طراحی نمودار سنجش زمان این نیست که عملکرد گروه با خط ایده‌آل هماهنگ و منطبق باشد. چه لازم است برخی اوقات بعلمت سختی کار زمان ایده‌آل راندمان کار تغییر یابد. بلکه هدف اصلی آن است که پیشرفت‌ها بطور روزانه نشان داده شود و این عمل ایجاد انگیزش بیشتر در اعضای تیم بنماید.

## وظایف مدیر و اعضای گروه در جلسات هفتگی

مدیر گروه قبل از تشکیل جلسه ویژگی‌های بک لاگ را بایستی اولویت‌بندی نماید. سپس وظایف جدید اعضای گروه را تعیین و به آنان ابلاغ کند. ارشد اسکرام وظایف به‌روزرسانی شده را با توجه به توانایی‌های اعضای گروه بین آن‌ها تقسیم می‌کند. از این رو مقدار کار هر یک از اعضا را به نحوی تنظیم می‌نماید تا به موازات یکدیگر با توجه به برنامه زمان‌بندی شده کار پیشرفت نمایند. اعضای گروه در مورد کارهای انجام داده در طول هفته و مشکلاتی که با آن مواجه گردیده‌اند در جلسه هفتگی توضیح می‌دهند. حفظ آرامش و رعایت نوبت برای بیان احتیاجات و معضلات توسط اعضای گروه و نیز جلوگیری از بحث‌ها و توضیحات بی‌مورد به عهده ارشد اسکرام می‌باشد. بعد از گزارش هفتگی مدیر گروه باید تمام کارها را به اتفاق اعضای تیم مورد بازبینی قرار دهد تا اولاً از درست اجرا شدن وظایف اطمینان حاصل نماید، ثانیاً مشکلات و معضلات و دشواریهایی را که اعضای گروه عنوان کرده‌اند در عمل ببیند و چاره‌اندیشی نماید.

ارشد اسکرام نظر خود را در مورد پیشرفت کارها در بخش‌های مختلف همانند هنر، فنی، طراحی و غیره در اختیار مدیر گروه می‌گذارد و زمان لازم را برای برطرف نمودن آن‌ها بطور تقریبی محاسبه می‌نماید.

بایستی توجه نمود که در نهایت رد یا پذیرش کارها و زمان مورد نیاز برای برطرف کردن نواقص بر عهده مدیر گروه می‌باشد. جلسات هفتگی تا آخر تولید محصول به همین منوال ادامه می‌یابد.

## مرحله تولید

در مقاله قبیل پیرامون پیش تولید محصول در ساختار شاخه‌ای توضیحاتی داده شد. اینک در ادامه می‌خواهیم وارد تولید در این ساختار شده و پیرامون آن اطلاعاتی را در اختیار شما دوستان قرار دهیم.

همانطوری که قبلاً گفته شد با آغاز جلسات هفتگی پروژه از مرحله پیش تولید وارد بخش تولید می‌شود.



میلاد بنگدار

## تقسیم بندی کار در جلسات هفتگی

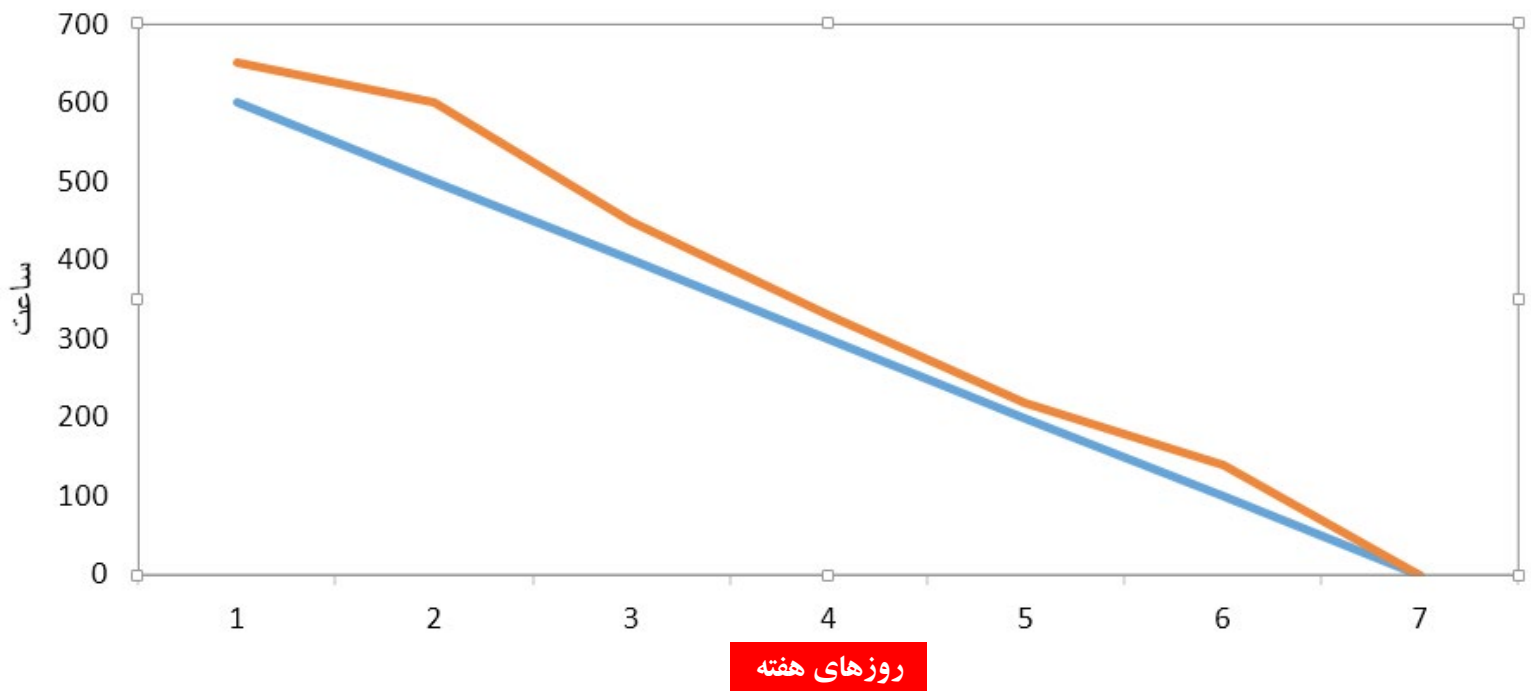
کارها در جلسات هفتگی به دو بخش تقسیم می‌شود. ابتدا تمام وظایف اولویت‌بندی شده و سپس برای انجام آن‌ها برنامه‌ریزی توأم با زمان‌بندی صورت می‌پذیرد.

در بخش اولویت‌بندی بک لاگ پروژه آماده شده و قوانین جلسات و اهداف آن‌ها تعیین می‌شود. آنگاه در بخش برنامه‌ریزی کارها تعریف می‌گردند. اعضای گروه بایستی در جلسه بازبینی حسب وظایفی که به آن‌ها محول شده آن کارها را تحویل دهند.





### نمودار سنجش زمان



— زمان ایده آل — ساعت های باقی مانده



## تابلوی وظایف

اعضای گروه کارهایی را که بایست در طول روز انجام دهند از این تابلو دریافت می‌کنند. این تابلو اندازه نسبتاً بزرگی دارد و کارت‌های وظایف سرتاسر آن را پوشانده است. کارت‌ها بر اساس مأموریت هر فرد از ستون بک لاگ برداشته شده تا پس از به پایان رسیدن هر قسمت از وظایف به ستون کارهای انجام شده منتقل شود. حرکت کارت‌ها در روی تابلو با در نظر گرفتن نمودار سنجش زمان باعث می‌شود تا با یک نگاه به دیدگاهی کلی از میزان پیشرفت پروژه رسید. تابلوی وظایف از چهار بخش تشکیل شده است:

ستون اول براساس لیست اولویت‌بندی شده بک لاگ تنظیم می‌شود. بدین جهت تمام وظایفی که باید آغاز شوند در روی کارت‌های این ستون نوشته می‌شوند. بعد از جلسه برنامه‌ریزی هفتگی همه وظایف در این ستون قرار می‌گیرند.

ستون دوم شامل وظایف هر یک از اعضای گروه است که در حال انجام آن هستند. ممکن است کار بسیار سنگینی به یک یا چند نفر از اعضای گروه محول شده باشد و آن‌ها در حالی که مشغول به انجام وظایف هستند در طول یک روز کاری نتوانند آن را به اتمام برسانند که در این صورت پس از پایان زمان کاری کارت وظایف خود را در ستون وظایف در حال انجام قرار می‌دهند تا پس از اتمام کار مربوطه کارت خود را از ستون دوم به ستون سوم منتقل نمایند.

ستون سوم نشان دهنده وظایفی است که توسط هر یک از اعضای تیم به اتمام رسیده است و بخش چهارم هم نمودار سنجش زمان است که همواره در حال هشدار دادن به گروه در خصوص پیشرفت و یا تاخیر کار است.

BACK LOG	TO DO	DOING	DONE	CHART CLOCKED

پرنگ‌تر و مسئولیت آن‌ها ملموس‌تر می‌گردد.

## آزمایش کیفی اول

زمانی که پنجاه درصد از تولید را گروه پشت سر می‌گذارند، اولین آزمایش کیفی را مدیر گروه برگزار می‌کند. در طی این مدت برنامه‌نویسان از ابزارهای اشکال‌زدایی استفاده می‌کنند و از بانک‌های اطلاعاتی برای رفع نواقص و معضلات برنامه‌های خود استفاده کامل نموده تا تمیزترین نسخه ممکن را برای آزمایش کیفی ارائه دهند. در این جلسه ارشدهای هر قسمت پس از چند ماه کار می‌توانند اولین نسخه از بازی خود را امتحان کرده و نقاط ضعف و قدرت آن را نسبت به رشته کاری خود مورد سنجش قرار داده و پیشنهادات ضروری را در راستای بهتر شدن کار با ارشد اسکریم در میان گذارند.

## ارشدها

همانطور که قبلاً اشاره شد ساختار شاخه‌ای برای تیم‌های کوچک که معمولاً اعضای آن‌ها بین پانزده تا پنجاه نفر هستند طراحی شده است. از این جهت به جای انتخاب نقش‌های مدیریتی مانند مدیر هنری، مدیر فنی، مدیر طراحی، مدیر برنامه‌ریزی و مدیر تدارکات و پشتیبانی و نظایر آن که در کمپانی‌ها و استودیوهای بزرگ جهت تولید محصولات زمان‌بر و پرهزینه استفاده می‌شود و مدیران یاد شده بایستی علاوه بر تسلط به کار تخصصی زمینه مدیریتی لازم را به لحاظ علمی و عملی دارا باشند. در ساختار شاخه‌ای از افرادی که به لحاظ سابقه و تجربه کافی سمت ارشدیت دارند استفاده می‌شود و ضروری نیست که این افراد علاوه بر تخصص اطلاعات علمی مدیریتی را نیز داشته باشند. با ورود به بخش تولید ارتباطات بین برنامه‌نویسان، مدل‌سازان و طراحان بازی روزبه‌روز بیشتر می‌شود. بدین جهت نقش ارشدها برای انتقال اطلاعات و تعامل میان بخش‌های مختلف



## شروع تبلیغات

پس از اولین آزمایش کیفی که جلسه‌ای بسیار حساس و با اهمیت است تصمیمات لازم برای انجام تبلیغات، نحوه و زمان آن گرفته می‌شود. تا قبل از این جلسه تمام اعضاء در سکوت کامل به کارهای محوله خودشان مشغول بوده و هیچگونه اطلاعاتی را از پروژه به بیرون منتقل نمی‌کنند. اصولاً تمامی آن‌ها می‌دانند که با توجه به بازار رقابتی موجود در این صنعت نایبستی کوچک‌ترین اطلاعات به خارج از گروه درز نماید. بایستی توجه نمود که تبلیغات و نحوه آن و زمان و اجراکننده‌ای که برای این کار انتخاب می‌شود همه و همه لازم است با دقت هر چه تمام‌تر صورت پذیرد. اگر تبلیغات به درستی و از روی اصول و توسط متخصص با سابقه و آشنا به بازار مصرف به درستی انجام نشود باعث نابودی پروژه می‌گردد. اولین موج تبلیغاتی محصول تولید شده بهتر است شش تا هشت ماه قبل از عرضه آن به بازار مصرف صورت گیرد و به تدریج که به زمان ارائه محصول نزدیک و نزدیک‌تر می‌شویم امواج تبلیغاتی بایستی گسترده‌تر شود. تبلیغات به صورت‌های مختلف می‌تواند انجام شود. به عنوان مثال صحنه کوچکی از داستان بازی یا قسمتی از گیم پلی و یا یک طرح هنری زیبا از بازی که مخاطب را به خود جلب نماید و یا نظایر آن. تبلیغات در شبکه‌های اجتماعی مفید و ارزان‌تر از رسانه‌های تصویری است. ولی در مجموع چیزی که برای تولیدکننده اهمیت بسیار دارد بودجه و زمان‌بندی درست اجرای تبلیغات است.

اغلب اخباری را دریافت کرده‌ایم که هزینه تبلیغات یک محصول در حوزه‌های مختلف اعم از صنعتی و نیمه صنعتی و

مصرفی و یا اثری نمایشی همانند فیلم سینمایی و غیر آن بیش از هزینه ساخت تولید آن شده است. این امر ما را به تعجب واداشته است. امروزه اثر تبلیغات در خصوص بازی‌های ساخته شده هم به ثبوت رسیده است. لذا جایگاه و اهمیت پرارزش تبلیغات در این صنعت را نایبستی نادیده گرفت و از آن غفلت نمود.

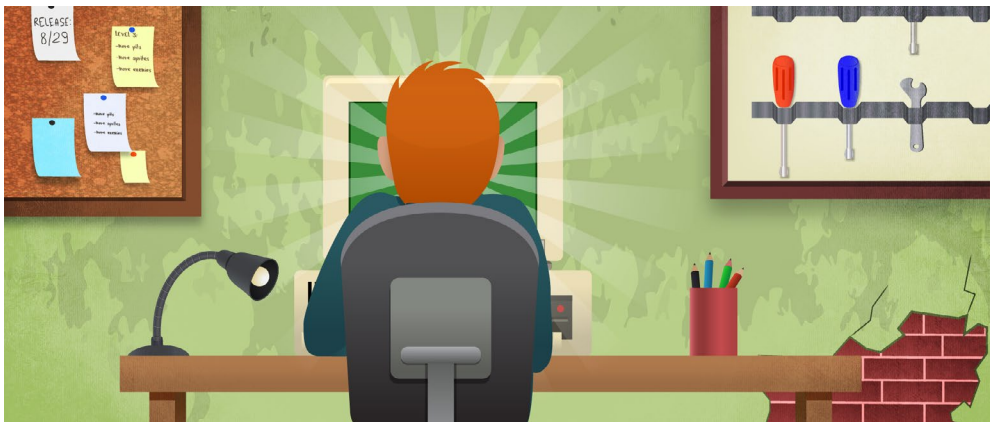
## آماده سازی دمو

قبل از آزمایش کیفی دوم بایستی دمو بازی به طور کامل طراحی شده باشد تا در جلسه مذکور در اختیار مخاطبینی که برای آزمایش بازی انتخاب شده‌اند قرار داده شود. این دمو ارزش بازی را به نمایش می‌گذارد. برای هر چه بهتر اجرا شدن دمو بازی معمولاً سازندگان آن را بر روی رایانه‌هایی

که دارای قدرت زیادی هستند مورد آزمایش قرار می‌دهند. دمو باید کیفیت را به نمایش بگذارد. معمولاً هشتاد تا نود درصد بازی باید در هنگام اجرای دمو ساخته شده باشد.

## آزمایش کیفی دوم

وقتی که بازی آماده برای عرضه به بازار است با توجه به این امر که تمامی آزمایش‌های درون گروهی انجام شده و اصلاحات لازم صورت پذیرفته است برای آزمایش به متخصصین منتخب ارائه می‌شود. این آزمایش به طراحان نشان می‌دهد که چه بخش‌هایی از بازی را باید بیشتر مورد پرداخت قرار دهد. این متخصصین کمک می‌کنند تا طراحان آخرین اشکال‌زدایی‌ها را انجام دهند تا محصول نهایی را به بازار عرضه نمایند.



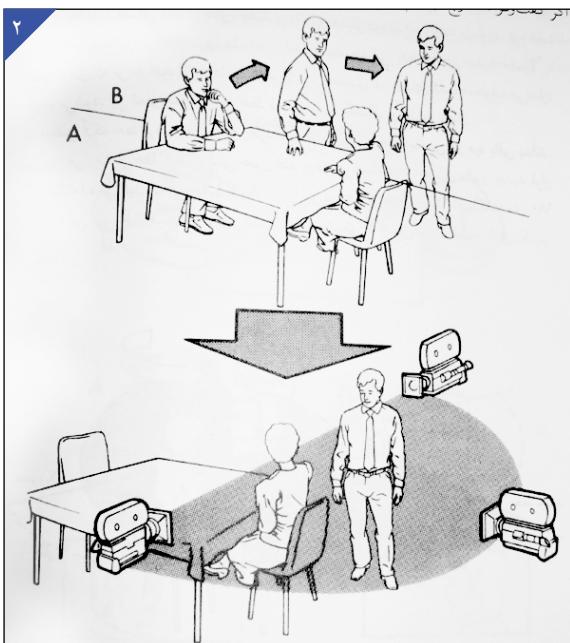


# طراحی روایت

## راه‌های عبور از قانون خط فرضی

### ایجاد خط فرضی جدید با خط دید جدید

در قسمت قبل توضیح دادیم که دوربین جواز عبور از خط فرضی را نخواهد داشت. اما این قاعده همیشگی نبود و در برخی موارد می‌توان دوربین را از روی خط فرضی عبور داد. یکی از روش‌های انجام این کار در شکل (۱) نمایش داده شده است.



در این مثال، ابتدا بین زوجی که در طرفین نشسته‌اند خط فرضی ایجاد می‌شود. سپس مرد دیگری به میز نزدیک می‌شود و توجه مرد نشسته به او جلب می‌شود. این خط دید جدید، خط فرضی جدید و فضای ۱۸۰ درجه جدیدی را برای مانور دوربین به وجود می‌آورد. این فضا به وسیله نیم‌دایره خاکستری مشخص شده است. معرفی خط فرضی جدید معمولاً با نمای فردی که توجه خود را به جانب دیگر یا فرد جدیدی در فضای قاب معطوف می‌سازد، انجام می‌شود. این نمای محوری، دو خط فرضی را به یکدیگر پیوند می‌زند.

به محض آنکه خط فرضی جدید به وجود آمد، تا جایی که خط دید بین دو مرد باقی بماند، دوربین می‌تواند از خط فرضی قبلی عبور کند و در هر نقطه‌ای از فضای مانور جدید قرار گیرد. همانطور که در تصویر می‌بینید، این فضا بازبازگردد را نیز در بر می‌گیرد. هر چند که با قاعده خط فرضی به این کار مجاز هستیم، اما بهتر است از ربع دایره X از بازبازگردد فیلم‌برداری نکنیم.

### ایجاد خط فرضی جدید با عبور دادن بازبازگردد روی خط فرضی قبلی

روش دوم برای ایجاد خط فرضی جدید استفاده از

بازبازگردد است که از خط فرضی صحنه عبور می‌کند. این شیوه در تصویر (۲) به نمایش در آمده است. مثل مثال قبل، خط فرضی بین زوجی که بر روی میز نشسته و در حال گفت‌وگو هستند کشیده می‌شود.

در قسمت قبل با قانون خط فرضی یا همان قاعده ۱۸۰ درجه آشنا شدیم و دانستیم که در طراحی یک سکانس محاوره باید چه قواعد و قوانینی را در قاب‌بندی نما استفاده کنیم. در این قسمت قصد داریم به بررسی راه‌هایی که می‌توان با استفاده از آن‌ها از قاعده خط فرضی عبور کرد و در واقع این قانون را نقض کرد بررسی کنیم.

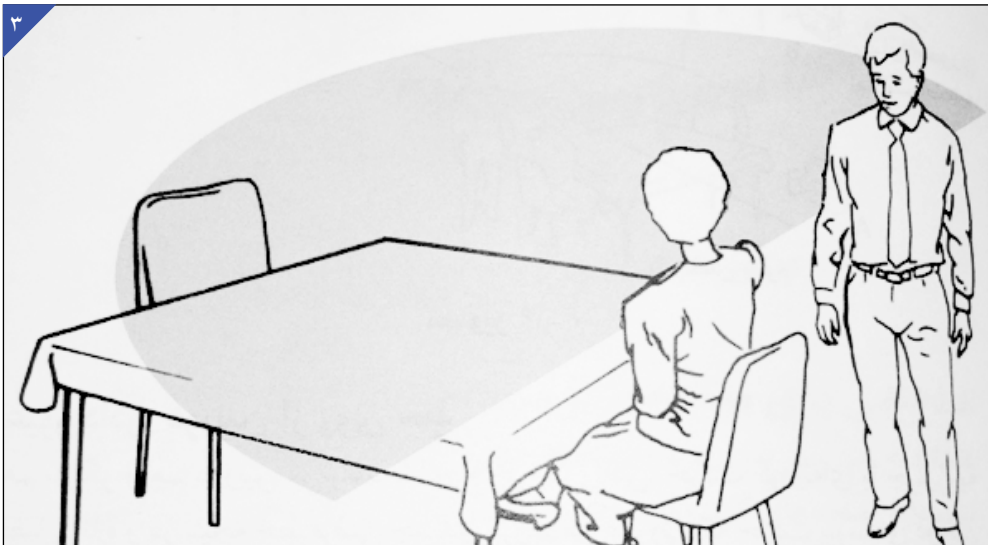


فرید سلیمانی

با بازینامه همراه باشید.

### در قسمت گذشته خواندیم:





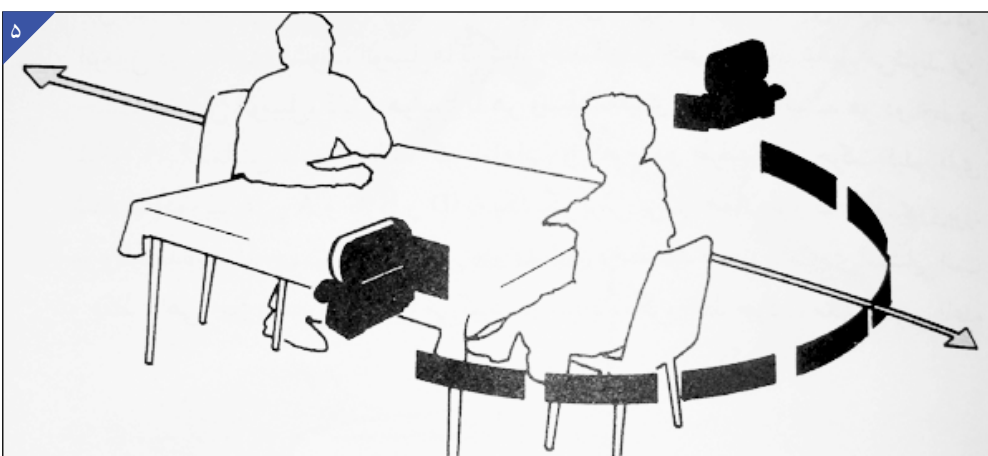
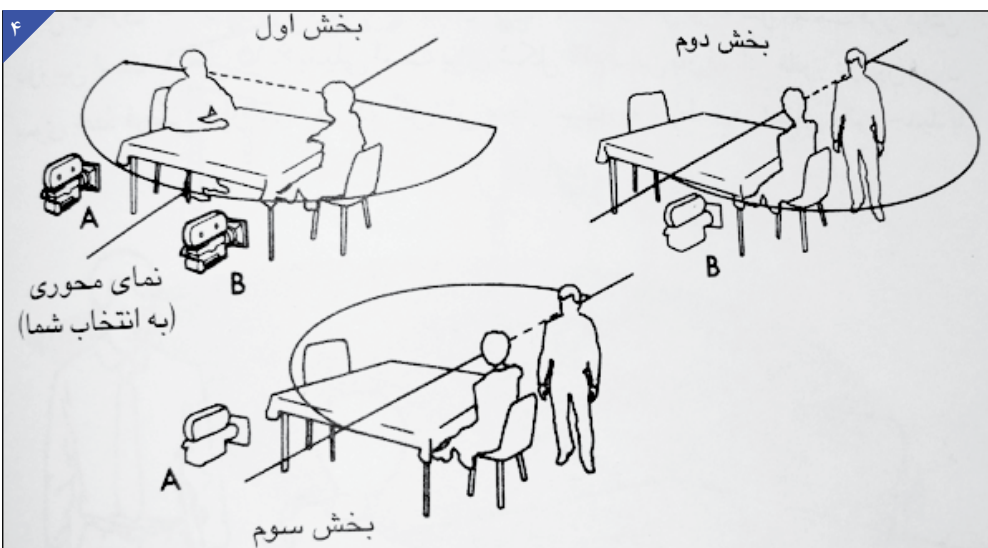
در قدم اول بازیگر از کنار میز بلند می‌شود و به سوی محل تازه‌ای بر روی خط و داخل فضای B می‌رود. به محض آنکه مرد مجدداً با زن تماس دید برقرار کند، خط فرضی جدید خط فرضی قبلی را که دیگر قابل استفاده نیست، از اعتبار اناخته و فضای ۱۸۰ درجه جدیدی را جهت مانور دوربین تشکیل می‌دهد. تنها شرط این شیوه این است که تغییر موقعیت بازیگر باید به روشنی در نما دیده شود تا بیننده فرصت اصلاح کردن جهت خود را داشته باشد.

عامل دیگری که باید در ایجاد خط فرضی جدید در نظر گرفته شود، سمت قرار گرفتن دوربین است. تصویر (۲)، بدیلی از تصویر (۳) است که این بار فضای مانور دوربین در آن سوی خط فرضی قرار می‌گیرد.

هر دو گزینه مجاز است. به شرط آن که فضای مانور جدید با نمای محور که از خط فرضی قبلی گرفته شده است، همخوان باشد. این امر در شکل (۴) نمایش داده شده است.

ناحیه یک، خط فرضی و نیم‌دایره حاصله جهت مانور دوربین را نمایش می‌دهد. خطی که نیم‌دایره را به دو نیم می‌کند، خط فرضی جدیدی است که با رفتن مرد به موقعیت جدید، و نگاه کردن به زن بوجود می‌آید (فضاهای مترادف برای مانور دوربین). دوربین‌های A و B نشان دهنده زوایای ممکن برای نماهای محور است. این نما برای ضبط حرکت مرد به موقعیت تازه به کار می‌رود.

ناحیه دو، فضای ۱۸۰ درجه مانور دوربین را در صورتی که از دوربین B برای گرفتن نمای محوری استفاده شود نشان می‌دهد، سرانجام ناحیه سه، فضای ۱۸۰ درجه مانور را در صورتی که از دوربین A برای گرفتن نمای محوری استفاده شود نمایش می‌دهد. بنابر قاعده، هنگام فیلم‌برداری از صحنه‌های گفت و گوی دور یک میز یا در فضاهای محدود، فضای مانوری که برای هر خط فرضی جدید انتخاب می‌شود، باید دوربین را در مرکز گروه نگه دارد.



### عبور دادن دوربین از روی خط

هم بازیگر و هم دوربین می‌توانند با چرخش افقی، حرکت گردونه‌ای یا جرقیل به فضایی تازه و در نتیجه خط فرضی جدید بروند. در صورتی که حرکت پیوسته دوربین قطع نشود، این عمل به سادگی امکان پذیر است. در چنین حالتی به معرفی خط دید تازه نیازی نیست. و دوربین می‌تواند بدون ایجاد اغتشاش از یک طرف خط دید دو بازیگر، به طرف دیگر انتقال یابد. شکل زیر یک شیوه از این روش را نمایش می‌دهد که در آن دوربین در مسیری مایل (نقطه چین سیاه) از خط فرضی عبور می‌کند.

### برون برش و نماهای انتقالی

روش دیگر برای عبور از خط فرضی و رفتن به ناحیه دیگری از صحنه، گسستن جغرافیایی سکانس به کمک نمایی است که با وجود پیوند آشکار با کنش به جغرافیای صحنه تعلق ندارد. برای مثال، در صحنه‌ای از کلاس درس، خط فرضی ایجاد شده است. اکنون می‌خواهیم از خط عبور کنیم، اما هیچ یک از روش‌هایی که در مثال‌های قبل دیدیم در این صحنه کاربرد ندارند. در این مورد نمایی درشت از دفترچه یکی از دانش‌آموزان یا از هر جزئی مناسب دیگر فیلم‌برداری می‌کنیم. این نما که نمای برون برش نامیده می‌شود کارکردی مشابه با نمای محور دارد. وقتی به کنش اصلی باز می‌گردیم، دوربین می‌تواند از خط فرضی عبور کند و خط فرضی جدید ایجاد نماید. وقتی

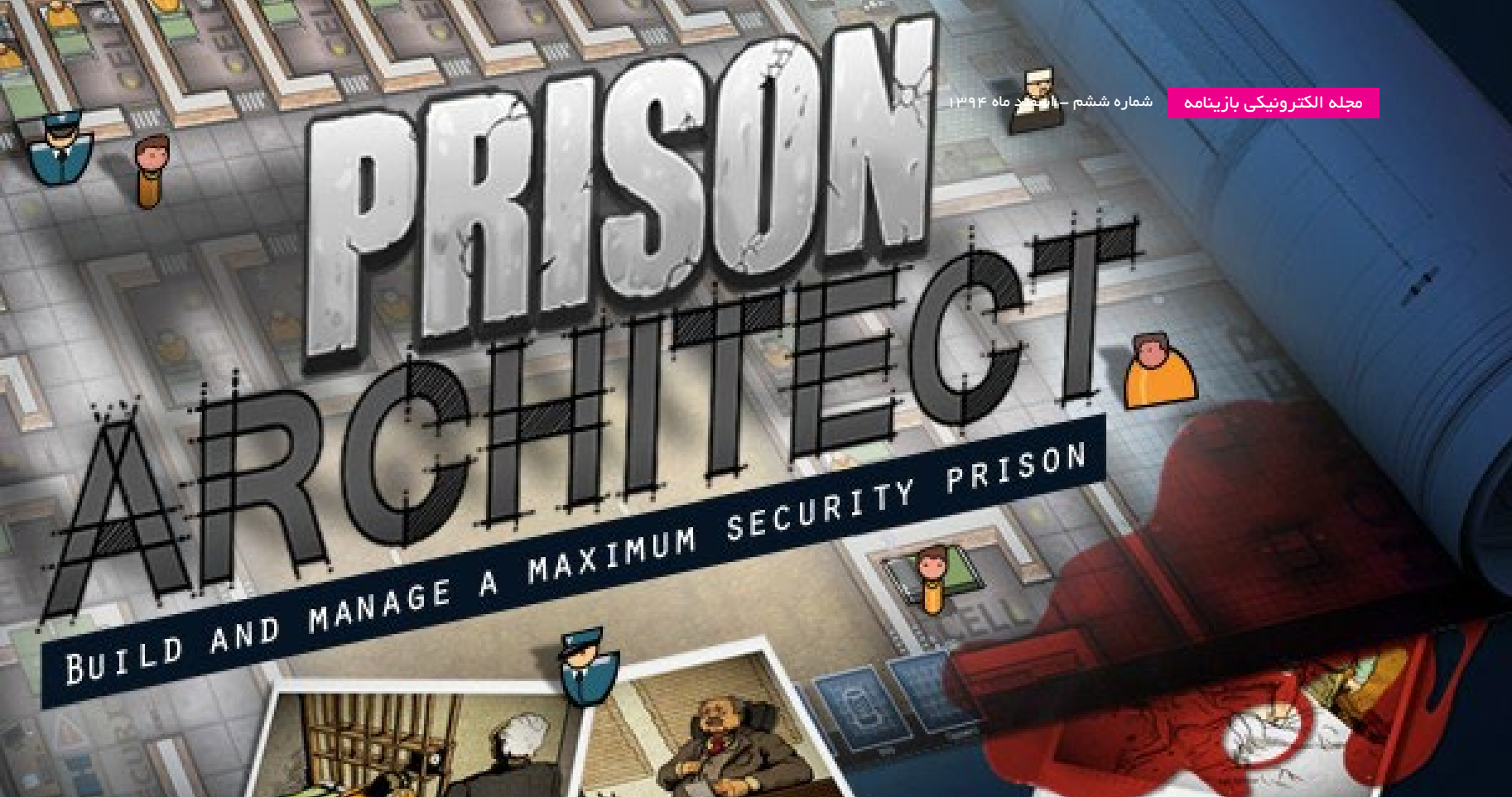
### کلام آخر

در قسمت‌های پیشین سعی داشتیم به نکات مناسب و مفید جهت طراحی کات‌سین‌ها پردازیم. قطعاً این دانسته‌ها به تنهایی برای تولید کات‌سین‌ها حرفه‌ای کفایت نمی‌کنند و مطالب بسیاری وجود دارد که هنوز به آن‌ها پرداخته نشده است. به دلیل گستردگی بیش از حد مطالب در این زمینه، از ادامه مطالب سینمایی در بخش طراحی روایت صرف نظر کرده و در قسمت‌های آینده، به معرفی سایر متدها و راه کارهای طراحی روایت خواهیم پرداخت شاید در فرصتی دیگر به ادامه مطالب سینمایی که در تولید کات‌سین‌ها استفاده می‌شود پردازیم. ■ با بازینامه همراه باشید.

در مرحله تدوین مساله تداوم مطرح می‌شود، از این شیوه برای آنکه بتوانیم به سرعت تعیین موقعیت نماییم استفاده می‌کنیم.

### عبور از خط فرضی با شکستن قانون خط فرضی

در مکاتب سینمایی جدید از جمله موج نو، اعتقادی به قواعد کلاسیک و کلیشه‌ای سینمایی ندارند و سعی می‌کنند آن‌ها را نادید گرفته و یا بشکنند. خط فرضی نیز یکی از این قواعد است که شکسته شدن آن در سینمای موج نو مجاز شمرده می‌شود. بهر حال شکستن خط فرضی به این سادگی به هیچ وجه توصیه نمی‌شود.



# Prison Architect

## ایده‌های خوب، آموزشی ناکارآمد

Prison Architect یک بازی مدیریتی است که برای پلتفرم PC عرضه شده است. اسم تیم سازنده کاملاً غریب بود و هیچ چیزی هم درباره بازی نشنیده بودم. از اولین دقایقی که بازی را شروع می‌کنید، باید به این نکته توجه ویژه‌ای داشته باشید که کنار گذاشتن آن کاری سخت خواهد بود. در این بازی شما نقش یک مدیر زندان را خواهید داشت. شما باید در بیابان شروع به ساخت زندان با بودجه‌ای محدود کنید. چیزی که در این بازی شما را شگفت زده می‌کند، میزان جزئیاتی است که تیم طراحی بازی به آن‌ها پرداخته‌اند. در این بازی سعی شده تا همه چیز در گیم پلی، در نزدیک‌ترین حالت به واقعیت باشد.

در ابتدا، برای ساخت یک بنا، نیاز به فونداسیون خواهید داشت. اما قبل از آن باید تعدادی کارگر تهیه کنید. بعد از ساخت فونداسیون باید بسته به نوع کاربری ساختمان و قوانین آن، موارد لازم برای ساختمان را تهیه کنید. برای مثال برای ساخت سلول‌های معمولی زندانیان، قوانینی وجود دارد: این سلول‌ها باید حداقل ۲ در ۳ واحد مساحت داشته باشند، باید دارای تخت و سرویس بهداشتی باشند و از هر ۴ طرف بسته باشند. هر نوع ساختمانی در این بازی با توجه به کاربرد آن، دارای قوانینی متفاوت است. یعنی تا زمانی که تمام موارد خواسته شده را در آن ساختمان ایجاد نکنید، آن ساختمان غیر قابل استفاده خواهد بود. در بازی انواع مختلفی از ساختمان‌ها وجود دارند. سلول‌های معمولی، سلول‌های انفرادی، سلول‌های محافظت شده، آشپزخانه، سالن سرو غذا، درمانگاه، کلیسا و سالن ملاقات تنها بخشی از این ساختمان‌ها را تشکیل می‌دهد.

به غیر از لوازم، بعضی ساختمان‌ها نیاز به شخصیت مخصوص دارد. برای مثال برای درمانگاه نیاز به پزشک و برای بخش نظافت نیاز به کارگر دارید. این شخصیت‌ها هر روز مقداری پول از شما دریافت خواهند کرد. پس باید تا حد بسیار زیادی به میزان پول و نحوه خرج آن توجه داشته باشید. بعد از این که زندان شما تا حدی شکل گرفت، اولین گروه زندانیان از راه می‌رسند. در این حال باید تعدادی نگهبان استخدام کرده باشید. اگر ساختمان سلول‌های زندانیان کامل باشد و تمام موارد لازم را رعایت کرده باشید، نگهبانان به هر زندانی یک سلول اختصاص می‌دهند. در بازی یک ساعت همیشه جلوی چشم شماست. این ساعت نشان دهنده این است که در آن لحظه، زندانیان باید مشغول چه کاری باشند. برای مثال صبح، زمان دوش گرفتن، ظهر زمان نهار،

در ابتدا، برای ساخت یک بنا، نیاز به فونداسیون خواهید داشت. اما قبل از آن باید تعدادی کارگر تهیه کنید. بعد از ساخت فونداسیون باید بسته به نوع کاربری ساختمان و قوانین آن، موارد لازم برای ساختمان را تهیه کنید. برای مثال برای ساخت سلول‌های معمولی زندانیان، قوانینی وجود دارد: این سلول‌ها باید حداقل ۲ در ۳ واحد مساحت داشته باشند، باید دارای تخت و سرویس بهداشتی باشند و از هر ۴ طرف بسته باشند. هر نوع ساختمانی در این بازی با توجه به کاربرد آن، دارای قوانینی متفاوت است. یعنی تا زمانی که تمام موارد خواسته شده را در آن ساختمان ایجاد نکنید، آن ساختمان غیر قابل استفاده خواهد بود. در بازی انواع مختلفی از ساختمان‌ها وجود دارند. سلول‌های معمولی، سلول‌های انفرادی، سلول‌های محافظت شده، آشپزخانه، سالن سرو غذا، درمانگاه، کلیسا و سالن ملاقات تنها بخشی از این ساختمان‌ها را تشکیل می‌دهد.

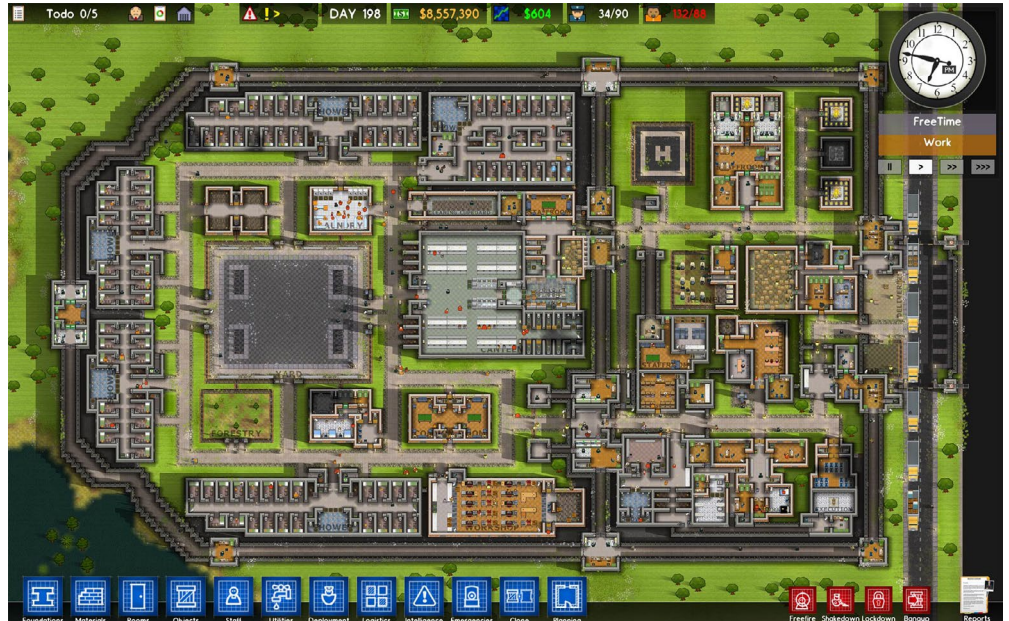
همانطور که اشاره شد، در بازی ساختمان‌های زیادی وجود دارد که باید صفر تا صد آن‌ها را خودتان بسازید. دست شما برای ایجاد معماری‌های مختلف کاملاً باز است و می‌توانید ایده‌هایتان

چندی پیش، بازی ای تحت نام Prison Architect (معمار زندان) را از یکی از دوستان دریافت کردم. این در شرایطی بود که بازی‌های بزرگی مانند

Starcraft و Fallout در گوشه‌ای مدتی رها شده بودند و فکر نمی‌کردم که بخوام وقت آزادم را پای یک بازی مستقل که اسمش را نشنیده بودم بگذارم. اتفاق عجیبی که روی داد این بود که نه تنها قید آن بازی‌های بزرگ را زدم، بلکه از وقتی که برای کارهای ضروری اختصاص داده بودم کم کردم و فقط به انجام بازی ۳۰۰ مگابایتی Prison Architect پرداختم. این که چرا این اتفاق افتاد تنها به طراحی بازی خوش ذوق این بازی برمی‌گردد.



علیرضا محمدی



مانند بازی های One Tap کچاپ. اما در بازی ای مانند Prison Architect، لازم بود که سازندگان بازی را مرحله به مرحله آموزش می دادند و بازی باز را با قوانین آشنا می کردند.

بازی دو حالت مرحله ای و Endless را دارد. عجیب است اما سازندگان در اولین مرحله بازی، به جای آموزش نکات اولیه به شما آموزش می دهند که چگونه یک اتاق اعدام در زندان خود بسازید. در مرحله دوم به شما آموزش می دهند که چگونه از آتش نشانی ها استفاده کنید. این در حالی است که آموزشی برای ساخت یک ساختمان ساده وجود ندارد.

حالت بازی بازهای معمولی را در نظر بگیرید. آنهایی که تجربه چندانی از بازی های مدیریتی ندارند و قصد انجام این بازی را دارند. در این حالت وضع خیلی بدتر از گذشته می شود. بازی بازهایی که هیچ چیز از این سبک نمی دانند با ورود به بازی و مشاهده تمام آن ساختمان ها، لوازم و وظایف چه وضعیتی پیدا می کنند. آن ها سعی می کنند تا حدی در بازی پیش روند و خودشان یاد بگیرند ولی بعد از چند بار شکست خوردن در انجام ساده ترین کارهای بازی، به سرعت بازی را کنار می گذارند.

می توان گفت مساله آموزش در یک بازی، موضوع بسیار مهمی است که باید از اواسط پروژه به فکر آن بود. شما تعدادی مکانیزم فوق العاده را طراحی کرده اید اما تا زمانی که بازی باز، کار کردن با آن ها را بلد نباشد به چه دردی می خورند؟ آموزش در یک بازی مدیریتی باید به نحوی عمل کند که بازی باز بدون نیاز به فکر کردن درباره قوانین، تنها به چگونه بازی و مدیریت کردن پردازد. به این شکل است که بازی باز می تواند از یک بازی مدیریتی لذت ببرد. نه اینکه مدام بخواهد متون چند سطری را بخواند تا از چگونگی ساخت یک سلول ساده سر در بیاورد.

در نهایت می توان گفت که بازی Prison Architect مساوی با ایده ای جذاب، طراحی قوی و آموزش ضعیف است که جمع تمام این موارد باعث می شود این بازی تنها در حد همان خوب بماند و از آن جلوتر نرود. آموزش ضعیف این بازی نقطه ضعف اصلی آن است که باعث می شود افراد زیادی را از دست دهد و برای سایر بازی بازها، تجربه ای نه چندان لذت بخش در ابتدا به ارمغان بیاورد. توصیه می کنم که این بازی را حتما تجربه کنید تا در کنار استفاده از نکات مثبت آن در طراحی بازی، به مهم بودن موضوع آموزش مناسب در بازی پی ببرید. ■

همانطور که مشاهده می کنید، طراحی بازی بسیار گسترده و پیچیده است. تمام چیزهایی که تا به این جا درباره آن ها صحبت کردیم تنها بخشی از کارهایی بود که در طول بازی باید انجام دهید. اما طراحان بازی هر از چند گاهی مشکلات دیگری را سر راه شما قرار می دهند که کار را بیش از پیش سخت می کند. ممکن است یکی از ساختمان های زندان شما آتش بگیرد و بسوزد. در این لحظه باید سریعاً در خواست آتش نشان کنید و آن ها را مدیریت کنید تا آسیب نینند و در سریعترین زمان ممکن آتش را خاموش کنند. این کار باعث می شود که آن ساختمان کمتر آسیب ببیند.

زندانیان شما ممکن است شورش کنند. آن ها گروگان می گیرند و در یک ساختمان شروع به تهدید شما می کنند. اگر نگاهی به آن ساختمان نزدیک شود ممکن است جانش را از دست بدهد. در این حالت شما نیاز به گارد ویژه خواهید داشت که با تاکتیک وارد ساختمان شوند و شورش را سرکوب کنند. همچنین زندانیان شما ممکن است اقدام به حفر تونل کنند. در این حالت شما باید در سریعترین زمان ممکن تونل را پیدا کنید و آن را ببندید. مسلمان زندانیانی که از قوانین تخلف می کنند، به سلول انفرادی نیاز خواهند داشت و باید جرمه هایی مانند محرومیت از غذا و یا محرومیت از هوای آزاد برای آن ها در نظر بگیرید.

تمام این مکانیزم ها به زیبایی کنار یکدیگر چیده شده اند و یک بازی مدیریتی خوب را ساخته اند. اما چرا این بازی فقط خوب است؟ چرا نمی توان صفت فوق العاده را به آن نسبت داد؟

در ابتدای طراحی هر بازی ای لازم است تا مخاطبان بازی را در نظر بگیرید. این که قرار است مخاطب شما چه کسانی باشند، تاثیر مستقیم بر طراحی شما خواهد داشت. مشکل اصلی بازی Prison Architect هم همین است. بازی طراحی پیچیده ای دارد و واقعا سخت است. مدیریت کردن تمام این اجزا در کنار هم کار مشکلی است. حال فرض کنید که بازی بخش آموزشی درستی هم نداشته باشد. بازی تبدیل به یک کابوس می شود.

متأسفانه تیم های مستقل، عموماً اهمیت کمی به بخش آموزش (tutorial) در بازی هایشان می دهند. در بعضی بازی ها می توان بازی را بدون آموزش عرضه کرد. این بحث پیرامون بازی هایی است که بسیار ساده اند و بازی باز با یک یا دو بار باخت، تمام روند بازی آن را درک می کند. هر چند بهتر است در این بازی ها هم به طور خلاصه، آموزشی وجود داشته باشد.

عصر زمان وقت آزاد و ... است. در هر زمان، زندانیان به شکل خودکار کار مربوطه را انجام می دهند.

یکی از نکات برجسته بازی، هوش مصنوعی شخصیت ها است. اگر همه چیز بر وفق مراد زندانیان باشد کمتر شاهد دعوا بین آن ها خواهید بود. اما کافی است کوچکترین چیزی اشتباه باشد. برای مثال اگر زمان غذا باشد و در قفل باشد آن ها پشت در جمع می شوند و شروع به دعوا می کنند که در بعضی مواقع، ممکن است کار به کشتن یکدیگر برسد! این مساله به هر شخصیت نیز بستگی دارد. هر شخصیتی که وارد زندان شما می شود، پرونده ای دارد که می تواند جرم، میزان سالی که باید در زندان باشد، نمره آرامش و خشونت آن فرد و ... را در آن ببینید. بنابر این بهتر است بیشتر مراقب زندانیان خطرناک باشید.

اما چه کارهایی برای پیش گیری از این اتفاقات می توانید انجام دهید؟

- استفاده از روانشناس: شما می توانید یک روانشناس استخدام کرده و جلسات روان درمانی بگذارید. این مساله به حفظ آرامش زندانیان کمک زیادی می کند.
- استفاده از مذهب: شما می توانید در زندان خود یک کلیسا بسازید. این باعث بالاتر رفتن روحیه زندانیان می شود.
- استفاده از وسایل سرگرم کننده: می توانید برای زندانیان اتاقی درست کرده و در آن وسایلی مانند تلوزیون، میز بیلیارد و ... قرار دهید. در این صورت زندانیان در زمان آزاد خود می توانند از این امکانات استفاده کنند.
- گشتن زندانیان: در بازی می توانید به نگهبانان دستور بدهید که همه جا را زیر و رو کنند. آن ها تمام زندانیان را می گردند و تمام نقاط مشکوک را بررسی می کنند. زمانی که این کار را انجام بدهید، چیز های جالبی از زندانیان پیدا می کنید. حتی ممکن است زندانی، یک شات گان را مخفی کرده باشد!

این ها تنها بخشی از اعمال پیشگیرانه ای بود که می توانید برای امنیت بیشتر در زندان انجام دهید. این کارها باعث می شوند که زندانیان و یا حتی نگهبانان شما آسیب نینند. گاهی ممکن است در یک دعوا بین زندانیان چند نفر کشته شوند! این باعث می شود که اعتبار زندان شما کمتر شود و مشکلات مالی بیش از پیش دامن گیر شما بشود.

# آموزش کار با موتور آنریل

## Construction Scripting چیست و چطور می‌تواند ابزاری کارآمد برای طراحان بازی باشد؟

آن سه سربرگ داشتیم: ViewPort، که اجزای سازنده‌ی Blueprint و موقعیت آنان در کنار هم را به ما نشان می‌داد، Event Graph، که مفصل در مورد آن قبلاً سخن گفته‌ایم و در آخر هم Construction Scripting است. بروی آن کلیک می‌کنیم. در صفحه یک جزء بیشتر نداریم و آن هم Construction Script است که با رنگ بنفش مشخص است. این همان جزئی است که همواره در این بخش خواهد بود و همیشه باید کارتان را با این گره شروع کنید. در واقع این جزء بخش ابتدایی از سلسله مراتب قدم به قدم شما در اتفاقاتی است که می‌خواهید رخ دهد. و در واقع هر باری که شما در محیط تغییری بروی هر شیء اعمال کنید از جابه‌جا کردن گرفته تا تغییر هریک از دیگر خصیصه‌های آن، این گره برای آن شیء فراخوانی می‌شود تا مطمئن باشد که همه‌ی اتفاقات به‌روزرسانی شده‌اند. حالا می‌خواهیم با استفاده از این ابزار بر روی Class Blueprint ای که در قسمت قبلی ساختیم تغییراتی اعمال کنیم و در حین همین کار با قدرت و کارآمدی این ابزار هم آشنا خواهیم شد.

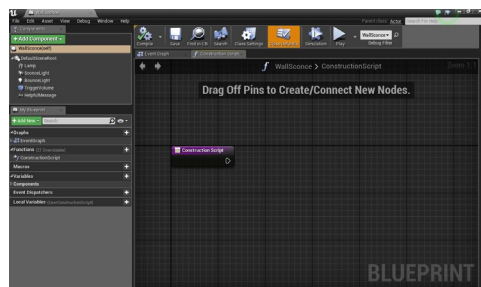
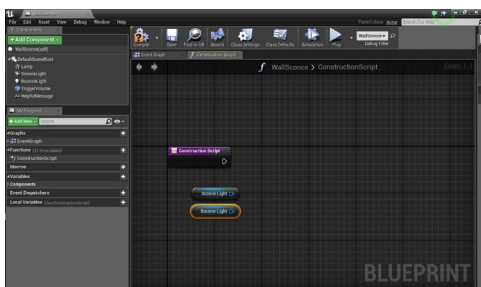
در شماره‌های قبلی برایتان از EventGraph گفتیم و شماره‌های قبلی به نوعی کاملاً به این بخش اختصاص داشت. در شماره‌های قبلی به بخشی به نام Construction Scripting برخوردیم که صحبت کردن در مورد آن را به بعداً موکول کردیم. حالا می‌خواهیم کمی در مورد این بخش برایتان بگوییم. هر باری که در محیط Viewport اتفاقی حاصل می‌شود این Construction Scripting است که فراخوانی می‌شود و تغییرات را اعمال می‌کند. و در واقع در زمان ساخت (همان طوری که از اسمش هم برمی‌آید) کاربرد دارد. و به محض این که بازی شروع شود (در واقع به محض این که دکمه Play در ویرایشگر کلیک شود) اجرا شدن Construction Scripting نادیده گرفته می‌شود و همان‌طور که دیدیم Event Graph فراخوانی می‌شود. می‌خواهیم با هم ببینیم که این Construction Scripting چگونه کار می‌کند؛ اگر به خاطر داشته باشید زمانی که بروی Class Blueprint ساختمی خودمان در Content Browser دوبار کلیک می‌کردیم محیط ویرایشگر Blueprint باز می‌شد که در قسمت بالایی

در انتهای شماره‌ی قبلی بهتان قول داده بودیم در ابتدای این شماره در مورد Construction Scripting و مبحث Class Blueprint را بنویسیم.



وحید حیدری پور

Construction Scripting زمانی اجرا می‌شود که شما هنوز دکمه Play را در ویرایشگر نزده‌اید، در واقع کاربردی که دارد برای طراحی مرحله و طراحان مرحله است. به طور خلاصه هر باری که شما در محیط ویرایشگر یک عمل تغییر اندازه یا جابه‌جایی را انجام می‌دهید Construction Scripting فراخوانی می‌شود و زمانی که دکمه Play را کلیک می‌کنید Event Graph فراخوانی می‌شود.



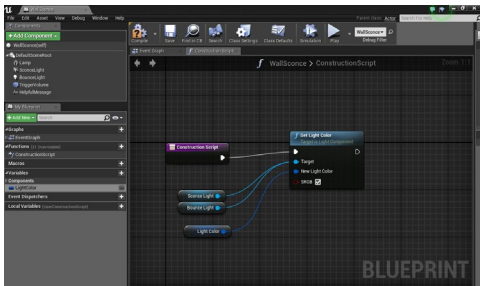
Construction Scripting ابزاری کارآمد برای طراحان بازی است و در هنگام طراحی مرحله می‌تواند کارآمدی خود را به وضوح نشان دهد.

۲ می‌خواهم خصیصه‌ای به WallSconce اضافه کنم و برای نورهایش رنگ پیش فرض در نظر بگیرم. برای این کار در ویرایشگر مربوط آن که باز است از سمت چپ و از بخش Components با نگه داشتن کلید Ctrl، SconceLight را گرفته و به محیط Construction Scripting می‌آورم. همین کار را برای BounceLight هم انجام می‌دهم. در این بخش چند آموزش به شکل همزمان به شما معرفی خواهد شد که امیدوارم در یادگیری شما از Blueprint کاربرد داشته باشد و نتایج آن را در کارهایتان پیاده کنید.

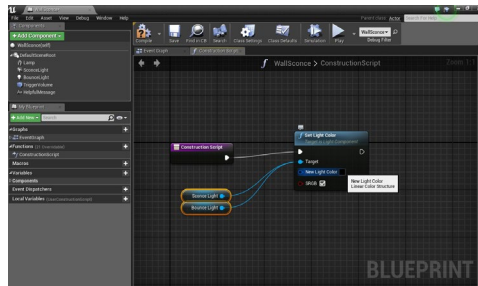
۱ برای شروع کارمان بر روی WallSconce که ساخته بودیم از Content Browser دوبار کلیک می‌کنیم تا ویرایشگر مربوطه باز شود. حالا سربرگ Construction Scripting را انتخاب می‌کنیم. همان‌طور که گفتیم گره Construction Script بنفش رنگ در وسط ویرایشگر آماده‌ی شروع به کار است. یادمان باشد که این گره باید حتماً اولین گره در سلسله مراتب اتفاقات باشد. اگر به آن توجه کنید هم متوجه این مسئله خواهید شد چرا که هیچ حالت ورودی ندارد. در واقع تنها می‌توانید به عنوان اولین گره از آن استفاده کنید.



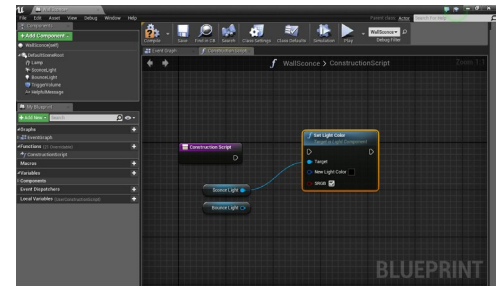




۵ من می‌خواهم که بتوانم هریک از Class Blueprint‌هایی که ساختم را در محیط انتخاب کنم و بتوانم در قسمت Details Panel به عنوان یک خصوصیت رنگ نور را تغییر دهم. برای ساخت متغیر از Set Light Color بروی New Light Color کلیک راست کرده و گزینه Promote to Variable را انتخاب می‌کنم که متغیری می‌سازد که رنگ را نگه خواهد داشت و اسمش را Light Color می‌گذاریم (به محض ساختن متغیر اسمش را می‌خواهد). این مسیر برای ساخت متغیر میان‌بر است.

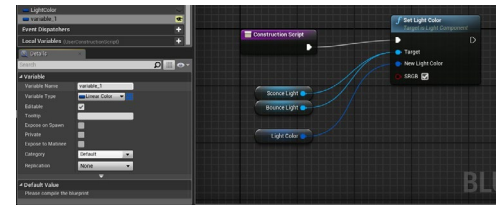
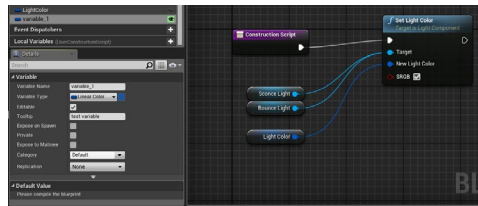


۴ از آن جایی که می‌خواهم هر دوی نورها یک رنگ را داشته باشند سیم خروجی از Bounce Light را هم به همان جایی که Sconce Light متصل است وصل می‌کنیم. خروجی Construction Script را مستقیماً به ورودی Set Color Light وصل می‌کنیم. خوب تا بدین جا کاری که می‌خواستیم انجام گرفته است اما نکته‌ای که وجود دارد این است که رنگ نور به سیاه تنظیم شده است و باید رنگ نور را تغییر دهیم و برای این کار لازم است تا متغیری تعریف کنیم که مقدار رنگ را برایشان نگه دارد.



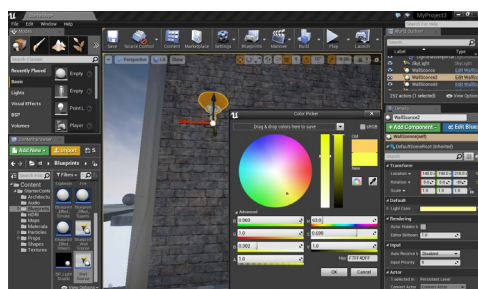
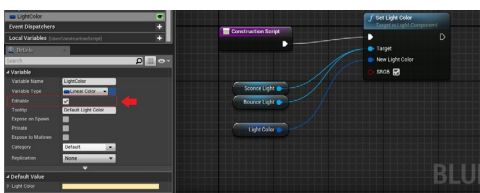
۳ از آن جایی می‌گویم که چند آموزش به شکل همزمان خواهیم داشت که می‌خواهم در مورد متغیرها، متغیرهای عمومی با داشتن tool tips، امکانی که متغیرهای عمومی به شما می‌دهند که می‌توانید مستقیماً از بخش Details Panel دستکاری کنید، و اینکه همه‌ی این‌ها به چه شکل Construction Script را تشکیل می‌دهد صحبت کنیم. خوب، می‌خواهم برای نورها رنگی انتخاب کنیم. برای این منظور از SconceLight سیمی خارج می‌کنیم و در پنل باز شده Color را جست‌وجو می‌کنیم و Set Light Color را انتخاب می‌کنیم.

تیک Editable در Details هر متغیر، آن متغیر را تبدیل به متغیری عمومی می‌کند و در Viewport قابل دسترسی خواهد بود.



۷ این تیک را زدیم تا قابلیت ویرایش این خصیصه را داشته باشیم. زمانی که تیک Editable را می‌زنیم در مقابل متغیر ساخته شده چشمی اضافه می‌شود که نارنجی رنگ است و از شما می‌خواهد تا برای این متغیر tool tip وارد کنید، در واقع در مورد آن کمی توضیح دهید. در قسمت Details و Tooltip می‌توانید این کار را انجام دهید و پس از انجام این کار این چشم به رنگ سبز درمی‌آید. اگر به قسمت پایینی Details توجه کنید از شما خواسته که دکمه Compile را بزنید.

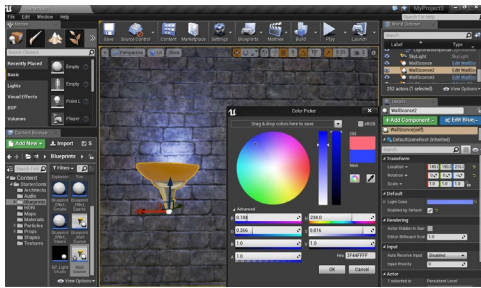
۶ اگر نخواهیم از مسیر میان‌بر برای ساخت متغیر استفاده کنیم باید بدین شکل عمل کنیم: از سمت چپ در پنل My Blueprint بر روی Add New کلیک کرده و Variable را انتخاب می‌کنیم. به آن اسمی اختصاص می‌دهیم و در قسمت Details خصوصیات آن را تعیین می‌کنیم. Variable Type نوع آن را مشخص می‌کند که در اینجا ما یک Linear Color می‌خواهیم، پس نوع را کلیک کرده و همین عبارت را جست‌وجو می‌کنیم و در فیلد بعدی تیک Editable را می‌زنیم.



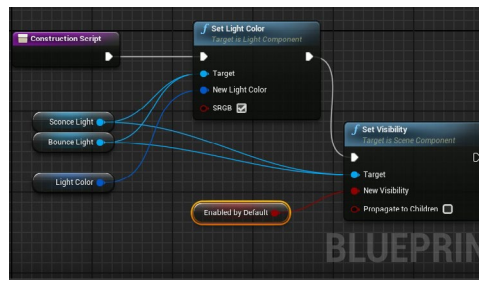
۱. قرار بود که در مورد متغیرهای عمومی برایشان بگویم، باید جلوتر این مسئله را مطرح می‌کردیم که متأسفانه فراموش کردیم و این‌جا خواهیم گفت، زمانی که شما متغیری می‌سازید و در قسمت Details بر روی خصوصیت Editable آن تیک می‌زنید در واقع شما این متغیر را عمومی کرده‌اید و به شما این امکان را خواهد داد تا آن را تغییر دهید. فلسفه‌ی متغیرهای عمومی و خصوصی در زبان‌های برنامه‌نویسی نیز به همین شکل است که شما نمی‌توانید متغیرهای خصوصی را مستقیماً دستکاری کنید.

۹ رنگ انتخاب شده را تأیید کرده و Compile کنید. حالا به محیط Viewport باز گردیم و بروی هریک از لامپ‌هایی که ساخته‌ایم و به محیط اضافه کرده‌ایم کلیک کنیم در سمت راست و در پنل Details، در قسمت Default خصوصیتی به نام Light Color اضافه شده است که امکان تغییر رنگ نور را به ما خواهد داد. با کلیک بر روی رنگ پنل رنگی باز می‌شود و امکان انتخاب رنگ را خواهیم داشت. نکته این جاست که این پنل رنگی برای هریک از لامپ‌های محیط حالا مستقل عمل می‌کند.

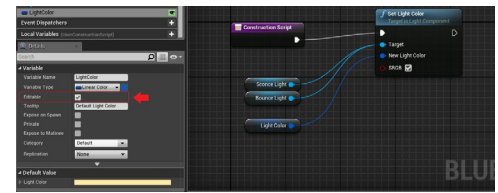
۸ Compile را می‌زنیم و حالا وقت آن است که رنگ پیش‌فرضی انتخاب کنیم. اگر دکمه Compile را کلیک کرده باشیم در قسمت پایین Light Color، Details اضافه شده، با کلیک بر روی نوار روبه‌روی آن می‌توانیم رنگ را انتخاب کنیم. مقادیر رنگی را به شکل دلخواه تنظیم کنید فقط یادتان باشد که مقدار آلفا را برابر یک قرار دهید (مقدار مربوط به □) و همین‌طور نشان‌گر استوانه‌ای سمت راستی را به طرف بالای طیف ببرید تا نورهای روشن داشته باشید.



۱۳ کارهایمان را ذخیره می‌کنیم، سپس Compile را کلیک می‌کنیم و به محیط Viewport باز می‌گردیم. بر روی هر یک از لامپ‌های ساخته‌ی خودمان که کلیک کنید و آن را انتخاب کنید در قسمت Details و در Default دو گزینه داریم که اولی رنگ نور را مشخص می‌کند و دومی خاموش یا روشن بودن آن را تعیین می‌کند. حال فرضاً طراح مربوطه می‌خواهد بداند که چه رنگ نوری به این قسمت از بازی می‌آید. تیک روشن بودن نور را می‌زند و سپس می‌تواند رنگ انتخاب کند و مستقیماً تأثیرش را ببیند.



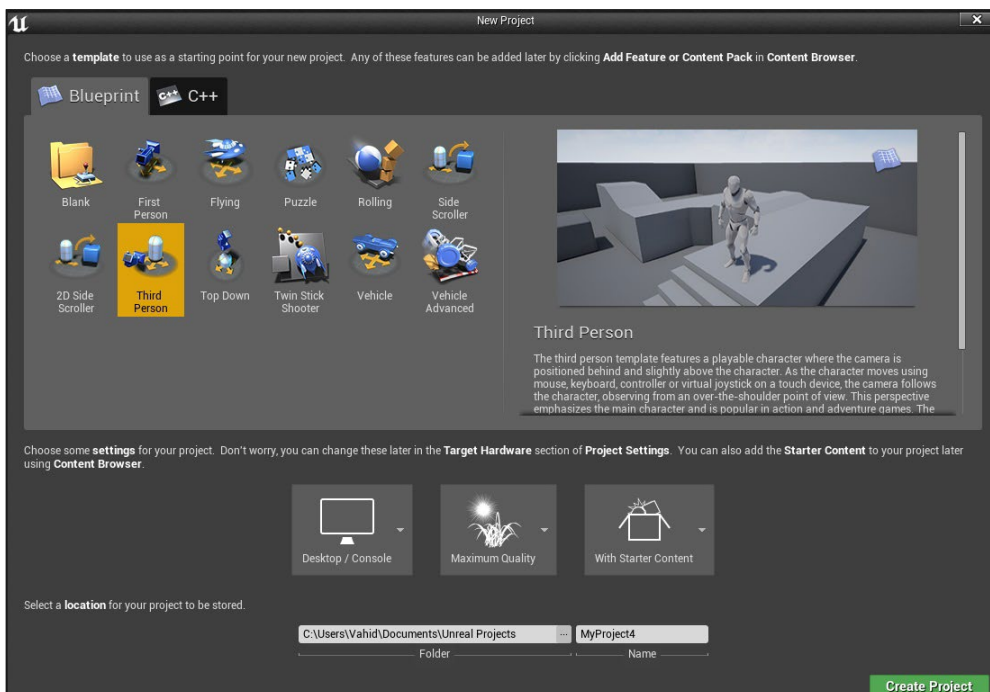
۱۲ کاری که در ادامه لازم است انجام دهیم این است که از SenceLight سیمی خارج کنیم در سپس از پنل Visibility را انتخاب کنیم و سپس Set Visibility را انتخاب کنیم. هر دو نور را به این جزء اضافه شده وصل می‌کنیم و خروجی Set Light Color را به ورودی Set Visibility وصل می‌کنیم. حالا متغیر EnableByDefault را گرفته و بر روی New Visibility در Set Visibility در می‌کنیم. بدین شکل این متغیر مشخص خواهد کرد که نور قابل رؤیت است یا نه.

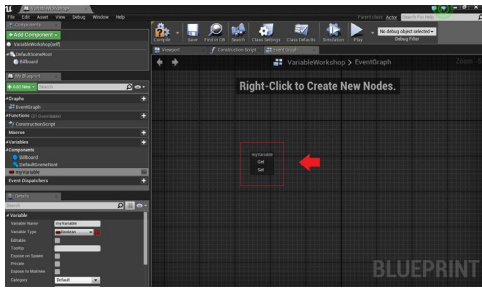


۱۱ نکته‌ای که ممکن است از منظر طراحی بازی در این جا مطرح شود این است که باید حالت پیش فرض روشن یا خاموش بودن لامپ‌ها قابل انتخاب باشد. برای این کار به یک متغیر نیاز داریم که مقدار آن صفر یا یک باشد (به ازای حالت خاموش یا روشن). به این نوع متغیرها Boolean گفته می‌شود و با نماد bool نشان داده می‌شوند. خوب به ویرایشگر Class Blueprint باز می‌گردیم و متغیری از نوع bool می‌سازیم و اسمش را EnabledByDefault می‌گذاریم و قرار است روشن یا خاموش بودن اولیه را بگوییم.

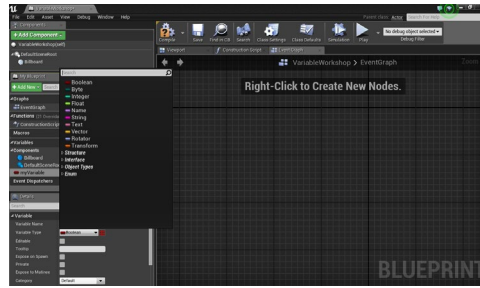
۱۴ برای آخرین بخش در این قسمت در ویرایشگر Class Blueprint و در Construction Script بر روی متغیری که اخیراً ساختیم کلیک کنید، در قسمت Details بخش با عنوان Category داریم که اگر به Viewport نگاهی بیندازیم این متغیر در قسمت Default قرار گرفته است. نام این Category را به جای Default به Light Properties تغییر می‌دهیم و حالا در Viewport وقتی بر روی لامپ کلیک می‌کنیم خصوصیت روشن یا خاموش بودن لامپ به Light Properties منتقل شده است و انتخاب رنگ را نیز به همین شکل به این Category انتقال می‌دهیم.

۱۵ خوب، حالا بیایید اندکی در مورد متغیرها با هم صحبت کنیم و ایده‌ای داشته باشیم که متغیرها چه هستند؟ و اینکه چگونه می‌توان آن‌ها را ساخت. اول از همه باید بدانیم که یک متغیر چیست؟ پاسخ این گونه است که متغیر راهی برای ذخیره‌سازی اطلاعات است، حالا این اطلاعات هر چیزی می‌تواند باشد، یک عدد، یک رشته از کاراکترها، یا حتی مانند تمرینی که با هم داشتیم یک رنگ. حالا دلیل برای ذخیره‌سازی این اطلاعات چیست؟ یکی از دلایل این است که شما می‌خواهید بعداً به این اطلاعات دسترسی داشته باشید. شاید بخواهید مقادیر موجود در آن را تغییر دهید و یا شاید بخواهید آن را بخوانید. دلیل دیگر در آن است که شاید شما بخواهید مقداری را به یک Graph دیگر یا یک Blueprint ارسال کنید. برای مثال زمانی که بخواهید اطلاعاتی را بین Construction Script و Event Graph ارسال کنید نیاز دارید تا اطلاعات را به شکلی ذخیره کنید و یا زمانی که بخواهید اطلاعات را از یک Blueprint به Blueprint دیگری ارسال کنید. راه ساده برای به خاطر سپردن استفاده از متغیرها در این است که اطلاعاتی که به هر شکلی برایمان ارزشمند است را باید در متغیر نگه‌داری کنیم. نکته‌ای که باید مورد توجه قرار گیرد این است که در محیط آنریبل همه‌ی متغیرها باید نوع داشته باشند و هر متغیری هم تنها می‌تواند یک نوع داشته باشد. حال می‌خواهیم یک پروژه‌ی جدید از نوع سوم شخص بسازیم و در آن کار کنیم. از منوی File، NewProject و سپس از سربرگ Blueprint، Third Person را انتخاب می‌کنیم.

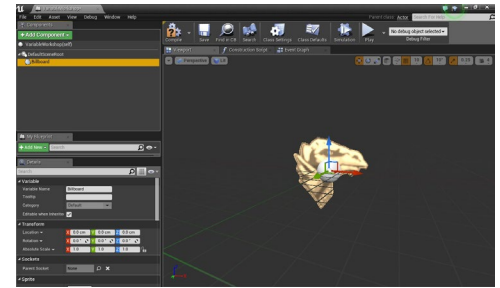




**۱۸** حال که متغیرمان را ساختیم، می‌توانیم با کشیدن و رها کردن آن در محیط Event Graph زیر منوهای مربوط به آن را مشاهده کنیم. زمانی که این کار را انجام می‌دهیم منویی باز می‌شود و از ما نوع Get یا Set این متغیر را می‌پرسد. Get برای زمانی است که می‌خواهیم اطلاعاتی را از این متغیر بگیریم و Set برای زمانی است که می‌خواهیم اطلاعاتی را در این متغیر ذخیره کنیم. تعیین نوع را می‌توان با کلیدهای Alt و Ctrl هم انجام داد.

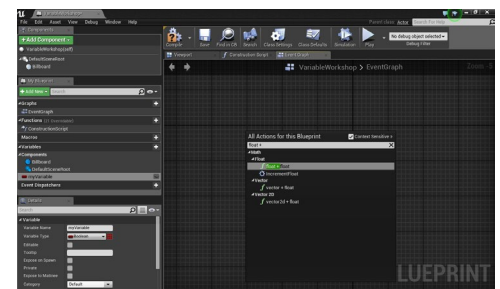
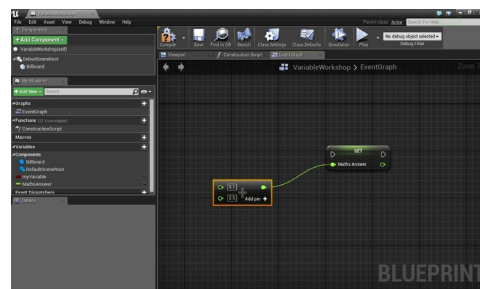


**۱۷** حال به Event Graph برویم، می‌خواهیم متغیرها را اضافه کنیم. اضافه کردن متغیر کار ساده‌ای است، از پنل My Blueprint بر روی Add New کلیک می‌کنیم و Variable را انتخاب می‌کنیم. سپس به متغیر ساخته شده نامی اختصاص می‌دهیم. من آن را myVariable نام گذاری می‌کنم. پنل Details اطلاعات مربوط به متغیر انتخاب شده را به ما نشان خواهد داد. اولی نام متغیر را مشخص می‌کند و دومی که Variable Type باشد نوع آن را بر ایمان مشخص خواهد کرد؛ این همان نوعی است که جلوتر در موردش گفتیم.



**۱۶** در محیط جدید که ساخته‌ایم از پنل Component Browser بر روی Add New کلیک کرده و باز شده بر روی Actor کلیک می‌کنیم. نام آن را VariableWorkshop می‌گذاریم. سپس بر روی آن دوبار کلیک کرده و ویرایشگر آن را باز می‌کنیم. در واقع در موقعیت کنونی نیازی به اضافه کردن Component نداریم ولی برای اینکه در محیط بتوانیم نشانش دهیم یک Billboard به آن اضافه می‌کنیم. Add Component را کلیک کرده و سپس Billboard را انتخاب می‌کنیم.

زمانی که نمی‌دانید چه نوع متغیری برای کارتان مناسب است انتخاب متغیر را به آنریبل بسپارید، کلیک راست کنید و Promote to Variable را انتخاب کنید.



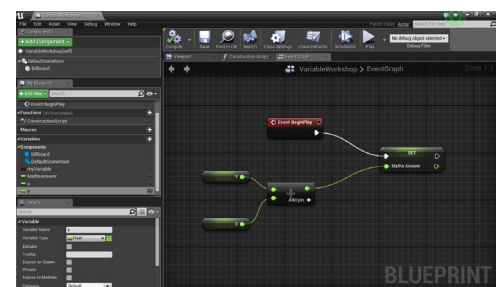
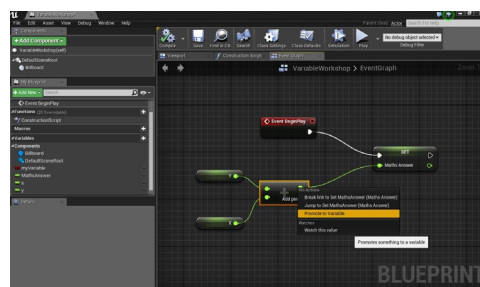
**۲۰** float + float را انتخاب می‌کنیم، به اعداد اعشاری اطلاق می‌شود. به مقادیر آن اعدادی را نسبت دهیم و سپس بر روی خروجی آن کلیک راست می‌کنیم و گزینه Promote to variable را انتخاب می‌کنیم. بدین شکل سیستم به شکل خودبه‌خود یک متغیر با نوع float (عدد اعشاری) می‌سازد و آن را به شکل Set در محیط قرار می‌دهد که قرار است مقدار مجموع دو عدد مورد نظر مقدار آن را تعیین کند. متغیرهایی که به شکل Set وارد می‌شوند نیاز به ورودی‌ای دارند تا فراخوانی شوند.

**۱۹** کلید Alt را نگه دارید و متغیر را در محیط رها کنید و به شکل Set خواهد آمد و کلید Ctrl را نگه دارید و متغیر را در محیط رها کنید به شکل Get خواهد بود. راه دیگری که برای ساخت متغیرها وجود دارد و در همین مقاله هم با آن آشنا شدیم این است که متغیرها را از اجزای موجود در محیط بسازیم و اصطلاحاً از آن‌ها Promote کنیم. برای مثال در محیط کلیک راست کرده و کلمه ی float را جست‌وجو می‌کنیم.

در شماره‌ی حاضر مبحث Class Blueprint را که شروع کرده بودیم با هم ادامه دادیم و با Construction Scripting آشنا شدیم و نمونه‌هایی از آن را با هم دیدیم که چگونه کار می‌کند و چگونه می‌تواند ابزاری کارا برای طراحان مرحله باشد. در ادامه اندکی در مورد متغیرها با هم سخن گفتیم و در شماره‌ی بعدی این بحث را ادامه خواهیم داد و به تفصیل در مورد نوع متغیرها صحبت خواهیم کرد. در مورد Struct Variable سخن خواهیم گفت و نمونه‌هایی از کاربردهای آن را با هم خواهیم دید. سپس به بحث و بررسی در مورد Object & Class Variable خواهیم پرداخت و در این مورد نیز مثال‌ها و نمونه‌هایی ارائه خواهیم کرد. به همین شکل بحث در مورد متغیرهای دیگر را ادامه خواهیم داد.

امیدواریم تا بدین جای کار از مطالعه‌ی آموزش‌های موتور آنریبل راضی بوده باشید، لطفاً نظرات و پیشنهادات خود در زمینه‌ی هر چه بهتر شدن این آموزش‌ها را بر ایمان ارسال کنید و ما را در هر چه بهتر شدن کیفیت این آموزش‌ها یاری رسانید. ■

با ما همراه باشید.



**۲۲** نتیجه‌گیری که می‌توان در این جا داشت و بسیار هم می‌تواند مفید واقع شود این است که زمانی ممکن است که شما ندانید که چه نوع متغیری باید انتخاب کنید و کدام نوع متغیر برای هدفی که دارید مناسب‌تر است، در این حالت می‌توانید کار را به خود سیستم بسپارید تا نوع متغیر مورد نظرتان را برایتان انتخاب کند. مانند همان کاری که ما در مورد رنگ نور در آموزش مربوط به انتخاب متغیر برای تعیین رنگ نور لامپ‌ها انجام دادیم.

**۲۱** برای اضافه کردن فراخوانده‌ی این Set کلیک راست کرده و Begin را جست‌وجو می‌کنیم. Event Begin Play را انتخاب می‌کنیم و سیم خروجی از آن را به ورودی Set متغیر مورد نظرمان وصل می‌کنیم. با این کار به محض شروع شدن بازی این متغیر و تابع Set آن فراخوانی می‌شود. حال بیایید بر روی ورودی‌های float + float کلیک راست کنید و Promote to variable را انتخاب کنیم. در این صورت دو حالت به Event Graph اضافه می‌شود که از نوع Get هستند.



قسمت چهارم

# بازی چند نفره بر خط سریع

## HeadShot یا جبران لگ

نویسنده: Gabriel Gambetta مترجم: علی اصغر سعادت

در سه مقاله قبلی ما سعی کردیم به توضیح یک نمای کلی از معماری کلاینت - سرور پردازیم که برای یادآوری، به صورت خلاصه به این صورت زیر بودند:

- سرور ورودی ها را از همه کلاینت ها می گیرد و به هر کدام یک برچسب زمانی می زند.
- سرور ورودی ها را پردازش کرده و دنیای بازی را به روزرسانی می کند.
- کلاینت ورودی ها را ارسال می کند و تاثیر ورودی ها را به صورت محلی در دنیای بازی شبیه سازی می کند.
- کلاینت به روزرسانی دنیای بازی را از سرور دریافت می کند:
  - اولاً حالت بازی پیش بینی شده (شبیه سازی شده) را با حالت بازی که توسط سرور ارسال شده همگام می سازد.
  - دوماً حالت باقی موجودیت های داخل بازی را که در نسبت به حالت خودش در گذشته به سر می برسد را به روز رسانی می کند.

### از دیدگاه بازی باز، این روال دو نتیجه منطقی دارد:

- بازی باز خودش را در زمان حال می بیند.  
 - بازی باز باقی موجودیت های داخل بازی را در گذشته می بیند.  
 این شرایط از نظر کلی بسیار خوب است، اما برای اتفاقاتی که مقدار زیادی، به زمان و موقعیت مکانی موجودیت های داخل بازی وابسته و نسبت به آن حساس هستند کاملاً مساله ساز هستند، برای مثال شلیک به سر بازی باز حریف در بازی.

### جبران لگ

خیلی خوب، شما سر بازی باز حریف را به دقت نشانه گرفته اید، شما نمی توانید این شلیک را از دست بدهید. اما تیر شما به خطا می رود.

### چگونه این چنین چیزی می تواند اتفاق بیفتد؟

همان طور که در مقالات قبل توضیح دادیم، به خاطر استفاده از معماری کلاینت - سرور، شما هنگام نشانه گیری جایی را نشانه گرفتید که حریف شما تقریباً ۱۰۰ میلی ثانیه قبل آن جا بوده است نه زمانی که شما شلیک کرده اید!

به صورتی، این اتفاق می تواند بسیار شبیه این باشد که در دنیای بازی می کنید که سرعت نور خیلی خیلی پایین است. شما موقعیت قبلی حریف تان را نشانه گیری کرده اید، اما هنگام کشیدن ماشه حریف تان مدت ها است که از آن جا رفته است.

خوشبختانه، برای این مشکل یک راه حل نسبتاً ساده وجود دارد، که این راه حل در بسیاری از مواقع برای بسیاری از بازی باز ها دل نشین هم است (به غیر از یک استثنا که در مورد این استثنا صحبت خواهیم کرد).

### این روش به این صورت کار می کند:

- وقتی که شما شلیک می کنید، کلاینت این اتفاق را به همراه اطلاعات کامل برای سرور ارسال می کند: گام زمانی دقیق شما هنگام شلیک، و محل یا موقعیت دقیق مکان نشانه گیری اسلحه.

- این مرحله، مرحله تعیین کننده در این روش است. از آن جایی که سرور همه ورودی ها با گام های زمانی را می گیرد، سرور می تواند دنیای بازی را در هر لحظه از زمان گذشته که بخواهد دوباره سازی کند. اگر بخواهیم واضح تر صحبت کنیم: سرور می تواند دنیای بازی را در هر زمانی که بخواهد دوباره سازی کند.

- این بدین معنا است که سرور دقیقاً این که در زمانی که شما شلیک کرده اید چه چیزی در تیر رس اسلحه شما بوده است را می داند. در مثال ما، این موقعیت سر حریف ما در زمان گذشته بوده است، اما سرور می داند این موقعیت برای شما در زمان حال اتفاق افتاده است.

- سرور شلیک را در آن زمان خاص پردازش می کند و حالات



### نتیجه گیری

این آخرین قسمت از این سری از مقالات درباره بازی برخط سریع بود. واضحاً، برای پیاده سازی این گونه بازی ها نیاز به تعداد زیادی حيله دارید، اما با یک دید روشن از مفاهیم درباره اتفاقاتی که در این زمینه باید بیفتند پیاده سازی نباید خیلی سخت باشد. اگر چه مخاطبین این سری مقاله توسعه دهندگان بازی هستند اما این سری مقاله می تواند برای بازی باز ها نیز جالب باشد چون ممکن است برای بعضی از آن ها این که چرا اتفاقات داخل بازی چندنفره به این صورت اتفاق می افتد جالب باشد.

### سخن مترجم

ما در بازینامه، چنان چه ممکن باشد، مقالات درباره شبکه برای بازی سازان را ادامه خواهیم داد. همین حالا هم دو تا سه مقاله خوب برای ادامه این مبحث مد نظر هست که چنانچه عمری باقی بود و افتخار حضور در این مجله را داشته خدمت شما عرضه خواهم کرد. همچنین از شماره بعد سعی خواهیم کرد در سری مقالاتی جدا در باره برنامه نویسی بیشتر صحبت کنیم و بنا بر اصلی که برای خودمان قرار دادیم این مقالات درباره روش ها خواهد بود نه درباره موتور بازی سازی یا ابزار خاص. در نهایت آرزو می کنم سال جدید سالی باشد که به خواسته هایتان نزدیک تر شوید و بتوانید در آن قدم های بزرگی برای بهتر شدن بردارید. ■ تا شماره بعد ....

تمام کلاینت ها را به روزرسانی می کند. و به این صورت همه راضی هستند.

سرور راضی هست به این دلیل که سرور است. او همیشه راضی هست.

شما راضی هستید به این دلیل که سر حریف تان را نشانه گرفته اید و شلیک کردید و یک هدشات جایزه گرفته اید. تنها کسی که ممکن است که کاملاً راضی نباشد حریف شما هست. اگر او هنگامی که شما شلیک کرده اید هم چنان در موقعیت قبلی ایستاده باشد، این اشتباه خودش بوده است. درست است؟ اما اگر او در حال حرکت باشد، خوب شما تک تیرانداز خیلی خوبی هستید. اما اگر او در یک فضای باز بوده باشد و به بعد به پشت دیواری برود چه؟ او در یک زمان کوتاهی بعد از حرکتش، مورد اصابت گلوله قرار می-گیرد، درست زمانی که فکر می کند در یک جای امن قرار دارد.

خوب این می تواند اتفاق بیفتد، این یک توافق است که شما کرده اید. به این دلیل که شما در گذشته به او شلیک کرده اید، او هنوز ممکن است که مورد حتی چند میلی ثانیه بعد از مخفی شدن مورد اصابت گلوله قرار بگیرد.

این اتفاق یک مقدار غیر منصفانه است اما یک راه حل توافقی هست که شامل همه می شود. این خیلی قابل قبول تر از این که یک شلیک که هیچ شانسی برای خطا رفتنش وجود ندارد خطا برود.

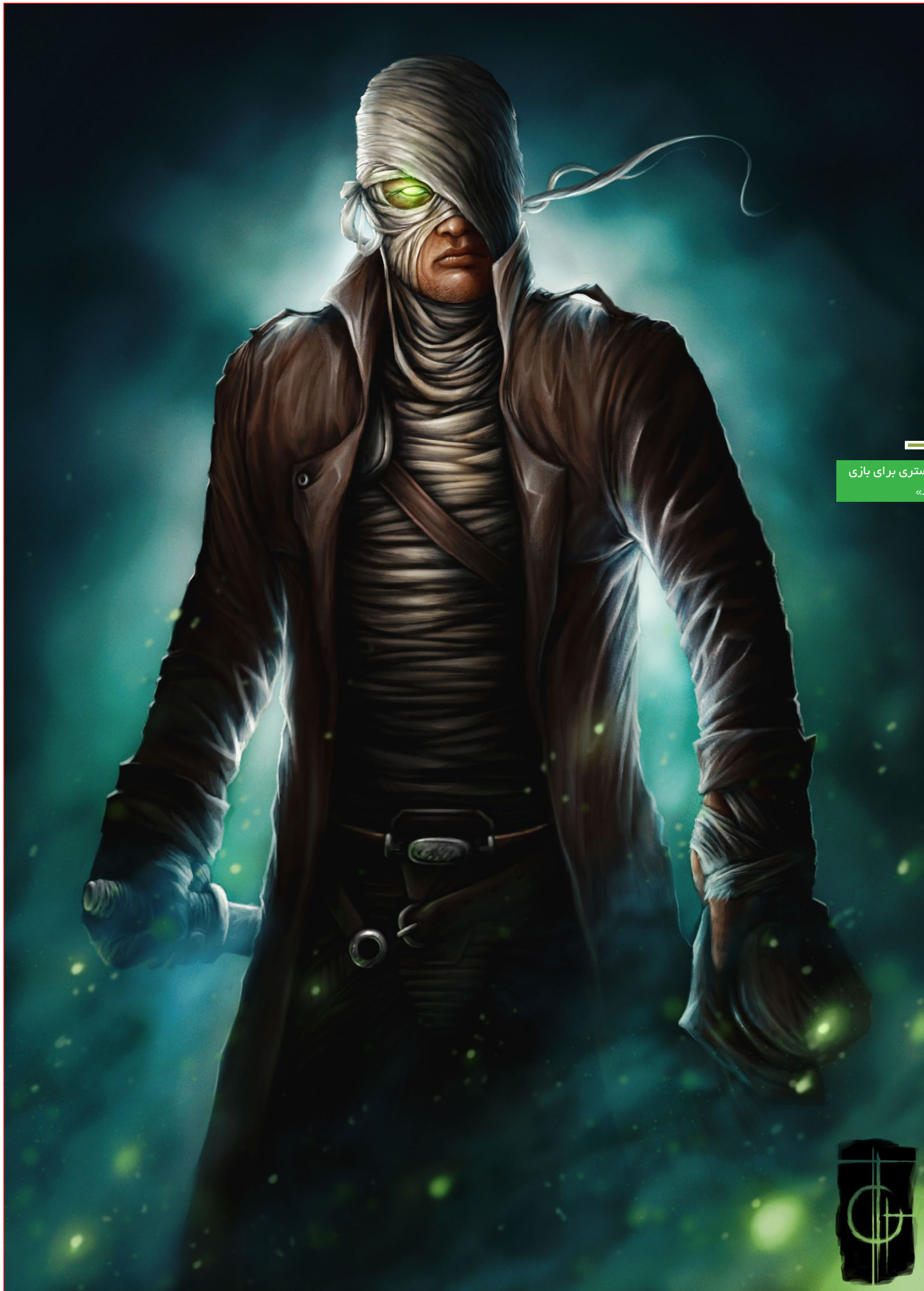


# گالری

باز هم با بخش گالری در خدمت شما خوانندگان عزیز هستیم. گالری این شماره به آثار آقای امیر ابراهیمی تعلق دارد. آثار متنوع و جذاب که بررسی آن‌ها خالی از لطف نخواهد بود. آثار ایشان عموماً، «فن آرت» هستند که برای بازی‌های داخلی و خارجی خلق شده‌اند.

این طرح در کنسول ایکس‌باکس وان به ثبت رسیده و در قسمت انتخاب تصاویر پروفایل‌ها نیز قابل مشاهده و انتخاب است



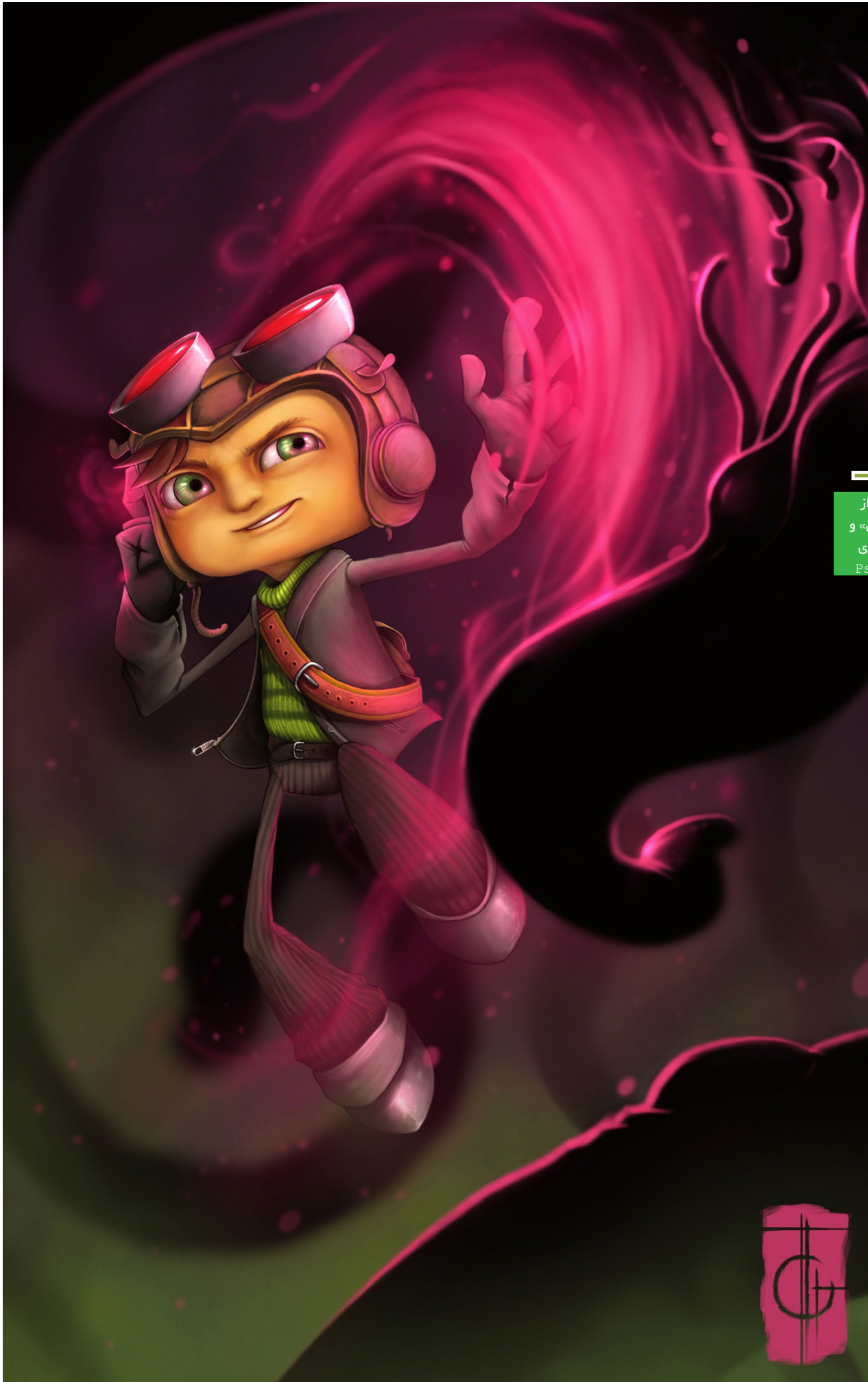


طرح پوستری برای بازی  
«شِبگِرد»



طرحی از شخصیت منفی  
بازی «هیلو ۴»





طرحی برای حمایت از  
استیو «دابل فاین» و  
کمپین حمایت از بازی  
Psychonauts ۲

# گره سیاه در برنامه نویسی بازی

## گفتگو در مورد Project Blacknot با یاسر ژیان

مصاحبه کنندگان: فرید سلیمانی و علی اصغر سعادت

**- خودتان را برای خوانندگان ما معرفی کنید و بگویید چه مدت است که در زمینه ساخت بازی های رایانه ای فعالیت می کنید؟**

من یاسر ژیان هستم و بازی سازی را به صورت حرفه ای، یعنی به عنوان شغل از سال ۱۳۸۷ شروع کردم. یعنی بیشتر از هفت سال شاید نزدیک به هشت سال که این کار را می کنم. قبل از آن به صورت غیر حرفه ای این کار را انجام می دادم. بیشتر علاقه من به سمت گرافیک کامپیوتری بود، یعنی حدس می زدم راه ورود به بازی سازی باید گرافیک کامپیوتری باشد.

من فکر می کنم که بیشتر از بیست و پنج سال است که دلم می خواهد بازی بسازم. یعنی دقیقا از دبستان هست. حالا کجای دبستان دقیقا یادم نیست. به عنوان یک پسر بچه من به بازی ها علاقه داشتم و به خصوص بازی های ویدیویی اگر اسم اش را بتوانیم این بگذاریم و نمی دانم چرا، الان دیگر دقیقا یادم نیست، اما همیشه فکر می کردم راه بازی ساختن برنامه نویسی کردن هست. حداقل از زمانی که فهمیدم کامپیوتر چی هست. تصور من این است که این روزها خیلی ها از راه های دیگر وارد بازی سازی می شوند. بعضی ها علاقه شان به سمت هنر می رود، بعضی ها به سمت طراحی بازی - اگر بدانند طراحی بازی چی هست! - ولی من از آن اول هم، یادم نمی آید دقیقا چرا، اما فکر می کردم باید برنامه نویسی کنم. زمانی که من دبستان بودم برای خیلی قدیم هست دیگر، یعنی تقریبا اواخر دهه شصت، طبیعتا کامپیوتر چیز در دسترس نبود و چیز عادی ای هم نبود و طبیعتا برنامه نویسی هم چیز عادی نبود. من کامپیوتر

نداشتم و حتی دسترسی هم نداشتم به کامپیوتر یعنی این طوری نبود که مدرسه مان حداقل کامپیوتر داشته باشد. ولی تیکه کدهایی که گاهی وقت ها داخل مجله ها می دیدیم، مخصوصا مجله های درباره کامپیوتر و الکترونیک، همین طوری می خواندم بدون این که بدانم واقعا چی هستند. اولین کامپیوتری که من داشتم کومودور ۶۴ بود. روی آن برنامه نویسی می کردم ولی برنامه نویسی بلد نبودم از روی راهنما ها یا همین مجله ها تکه کدها را وارد می کردم و یک تغییری می دادم. خلاصه من از سال دوم راهنمایی فک می کنم سال ۷۳ یا ۷۴ بود که اولین کلاس برنامه نویسی ام را شرکت کردم. اولین برنامه هایی که دلم می خواست بنویسم برنامه های گرافیکی بودند. آن موقع گرافیک سه بعدی در کار نبود و همان گرافیک دو بعدی را شروع کردم با بیسیک و جی دلبو بیسیک. بازی های کوچک برای خودم. بازی هایی که همه برای خودشان می سازند. طبیعتا برد گیم هایی شبیه منج و این طور بازی ها برای خودم ساختم. در دبیرستان برنامه نویسی برایم جدی تر شد. البته هنوز برنامه نویسی گرافیکی برایم مهم بود ولی ذات برنامه نویسی برایم مهم شد. با برنامه نویسی گرافیکی به صورت جدی در دانشگاه آشنا شدم و سال هشتمادوپنچ بود فکر می کنم وقتی تیم عصر پهلوانان، رسانا افزار شریف، داشتند تیم شان را تشکیل می دادند، برای مصاحبه آمدم تهران اما چون من مشهد بودم و دانشگاه و خانه و زندگیم مشهد بود نتوانستم با آن ها هم کاری کنم. از این طریق با چند نفری از جامعه بازی سازی آشنا شدم و بعد از آن هم با آقای فرزام ملک

نداشتم و حتی دسترسی هم نداشتم به کامپیوتر یعنی این طوری نبود که مدرسه مان حداقل کامپیوتر داشته باشد. ولی تیکه کدهایی که گاهی وقت ها داخل مجله ها می دیدیم، مخصوصا مجله های درباره کامپیوتر و الکترونیک، همین طوری می خواندم بدون این که بدانم واقعا چی هستند. اولین کامپیوتری که من داشتم کومودور ۶۴ بود. روی آن برنامه نویسی می کردم ولی برنامه نویسی بلد نبودم از روی راهنما ها یا همین مجله ها تکه کدها را وارد می کردم و یک تغییری می دادم. خلاصه من از سال دوم راهنمایی فک می کنم سال ۷۳ یا ۷۴ بود که اولین کلاس برنامه نویسی ام را شرکت کردم. اولین برنامه هایی که دلم می خواست بنویسم برنامه های گرافیکی بودند. آن موقع گرافیک سه بعدی در کار نبود و همان گرافیک دو بعدی را شروع کردم با بیسیک و جی دلبو بیسیک. بازی های کوچک برای خودم. بازی هایی که همه برای خودشان می سازند. طبیعتا برد گیم هایی شبیه منج و این طور بازی ها برای خودم ساختم. در دبیرستان برنامه نویسی برایم جدی تر شد. البته هنوز برنامه نویسی گرافیکی برایم مهم بود ولی ذات برنامه نویسی برایم مهم شد. با برنامه نویسی گرافیکی به صورت جدی در دانشگاه آشنا شدم و سال هشتمادوپنچ بود فکر می کنم وقتی تیم عصر پهلوانان، رسانا افزار شریف، داشتند تیم شان را تشکیل می دادند، برای مصاحبه آمدم تهران اما چون من مشهد بودم و دانشگاه و خانه و زندگیم مشهد بود نتوانستم با آن ها هم کاری کنم. از این طریق با چند نفری از جامعه بازی سازی آشنا شدم و بعد از آن هم با آقای فرزام ملک

نداشتم و حتی دسترسی هم نداشتم به کامپیوتر یعنی این طوری نبود که مدرسه مان حداقل کامپیوتر داشته باشد. ولی تیکه کدهایی که گاهی وقت ها داخل مجله ها می دیدیم، مخصوصا مجله های درباره کامپیوتر و الکترونیک، همین طوری می خواندم بدون این که بدانم واقعا چی هستند. اولین کامپیوتری که من داشتم کومودور ۶۴ بود. روی آن برنامه نویسی می کردم ولی برنامه نویسی بلد نبودم از روی راهنما ها یا همین مجله ها تکه کدها را وارد می کردم و یک تغییری می دادم. خلاصه من از سال دوم راهنمایی فک می کنم سال ۷۳ یا ۷۴ بود که اولین کلاس برنامه نویسی ام را شرکت کردم. اولین برنامه هایی که دلم می خواست بنویسم برنامه های گرافیکی بودند. آن موقع گرافیک سه بعدی در کار نبود و همان گرافیک دو بعدی را شروع کردم با بیسیک و جی دلبو بیسیک. بازی های کوچک برای خودم. بازی هایی که همه برای خودشان می سازند. طبیعتا برد گیم هایی شبیه منج و این طور بازی ها برای خودم ساختم. در دبیرستان برنامه نویسی برایم جدی تر شد. البته هنوز برنامه نویسی گرافیکی برایم مهم بود ولی ذات برنامه نویسی برایم مهم شد. با برنامه نویسی گرافیکی به صورت جدی در دانشگاه آشنا شدم و سال هشتمادوپنچ بود فکر می کنم وقتی تیم عصر پهلوانان، رسانا افزار شریف، داشتند تیم شان را تشکیل می دادند، برای مصاحبه آمدم تهران اما چون من مشهد بودم و دانشگاه و خانه و زندگیم مشهد بود نتوانستم با آن ها هم کاری کنم. از این طریق با چند نفری از جامعه بازی سازی آشنا شدم و بعد از آن هم با آقای فرزام ملک

نداشتم و حتی دسترسی هم نداشتم به کامپیوتر یعنی این طوری نبود که مدرسه مان حداقل کامپیوتر داشته باشد. ولی تیکه کدهایی که گاهی وقت ها داخل مجله ها می دیدیم، مخصوصا مجله های درباره کامپیوتر و الکترونیک، همین طوری می خواندم بدون این که بدانم واقعا چی هستند. اولین کامپیوتری که من داشتم کومودور ۶۴ بود. روی آن برنامه نویسی می کردم ولی برنامه نویسی بلد نبودم از روی راهنما ها یا همین مجله ها تکه کدها را وارد می کردم و یک تغییری می دادم. خلاصه من از سال دوم راهنمایی فک می کنم سال ۷۳ یا ۷۴ بود که اولین کلاس برنامه نویسی ام را شرکت کردم. اولین برنامه هایی که دلم می خواست بنویسم برنامه های گرافیکی بودند. آن موقع گرافیک سه بعدی در کار نبود و همان گرافیک دو بعدی را شروع کردم با بیسیک و جی دلبو بیسیک. بازی های کوچک برای خودم. بازی هایی که همه برای خودشان می سازند. طبیعتا برد گیم هایی شبیه منج و این طور بازی ها برای خودم ساختم. در دبیرستان برنامه نویسی برایم جدی تر شد. البته هنوز برنامه نویسی گرافیکی برایم مهم بود ولی ذات برنامه نویسی برایم مهم شد. با برنامه نویسی گرافیکی به صورت جدی در دانشگاه آشنا شدم و سال هشتمادوپنچ بود فکر می کنم وقتی تیم عصر پهلوانان، رسانا افزار شریف، داشتند تیم شان را تشکیل می دادند، برای مصاحبه آمدم تهران اما چون من مشهد بودم و دانشگاه و خانه و زندگیم مشهد بود نتوانستم با آن ها هم کاری کنم. از این طریق با چند نفری از جامعه بازی سازی آشنا شدم و بعد از آن هم با آقای فرزام ملک



من حل نشده است. و خودم باید چیزهای زیادی یاد بگیرم که آنجا جایش نبود. و اگر می خواستم هم آنجا مشکلات را حل کنم باز چگالی فایده ویدئو ها می آمد پایین تر. یعنی بیشتر وقتم در ویدئو ها صرف این می شد که هیچ کاری نکنم و ویدئو ها خسته کننده تر از آنی که بود، طولانی تر و محتوی اش کمتر می شد و یک بحث دیگری هم که مطرح بود مبحث زمان بود. من باید کلی وقت می گذاشتم که ویدئو ها را ضبط کنم و تبدیل کنم و آپلود کنم و اگر می خواستم این کار را به طور مداوم انجام دهم که پنج سال طول نکشد باید این کار را حداقل هر دور روز در هفته انجام می دادم که این عدد برای من یک عدد جدی بود و برای من ممکن نبود.

مجموع این دلایل: مشغله، تردید و عدم استقبال باعث شد که فعلا این پروژه را متروک بگذارم و یک کار دیگر را شروع کنم به اسم yProgram از همین جنس کار، چون به نظرم می آید که این سبک کار، کار درست است. این کار محتوی اش کمی آزاد تر است و در هر ویدئو در باره یک موضوع صحبت می کنم. اولش با یک ویدئویی شروع کردم که موضوعش برایم خیلی عزیز است. نوشتن یک زبان اسمبلی با Virtual machine اش و غیره که برای من خیلی جالب است. اختراع زبان های جدید و خرده زبان ها مخصوصا. البته آن را هم به دلیل مشغله گذاشتم کنار.



البته آن متروک نیست، در حالت Pause است.

چیزی را توسعه بدهم با یک سری مشکلات درگیر هستم، هر چند در نهایت آن مشکلات را حل می کنم اما کسانی که در حال یادگیری هستند، این موضوع را ببینند و روش یافتن راه حل من را هم مشاهده کنند.

اسم این پروژه را گذاشتم Blacknot (با یک حقه کوچک در نام گذاری به معنای گره سیاه). اتفاقی که افتاد این بود که من ۱۵ جلسه این ویدئو ها را ضبط کردم، هر ویدئو تقریبا ۹۰ دقیقه است یا در این حدود، و بعدش بنا به دلایلی وقفه افتاد داخلش و ادامه ندادم فکر می کنم الان چهار ماهی می شود.

اینکه Blacknot متروک مانده دلایلش چندتا چیز بود. اول از همه مشغله من که مهمترین دلیل هم بود. دوم اینکه پیشرفت من در این پروژه به نظر من خیلی کند بود و به نظر من می آمد که آخرش تبدیل می شود به هزار یا دو هزار ساعت ویدئو که هیچ کسی نمی نشیند نگاه کند، چون به نظرم برای این که بتواند مشکلی از کسی حل بکند، آن شخص باید یک بخش بزرگی از ویدئو ها را دیده باشد. به نظرم آمد که چگالی فایده اش پایین است. و یک دلیل دیگرش این بود که با وجود این که من آن ویدئو ها علاوه بر Youtube در یکی دو جای دیگر آپلود می کردم، اصلا فیدبک نداشت. به نظرم می آمد که شاید اصلا جایش نباشد. از طرف دیگر خود Handmade Hero را می دیدم که داشت مثل ساعت جلو می رفت و کیفیت کارش خیلی بهتر بود از چیزی که من می توانستم انجام بدهم، به نظرم آمد که شاید خیلی مشکلات هنوز برای

که باید زبان انگلیسی را بفهمید و دیگری این که آن صحبت فنی را.

به نظر من آمد که من می توانم یکی از این مشکلات را از سر راه بردارم. می شود این صحبت ها را به زبان فارسی کرد و این شاید برای یک عده مفید باشد. منتهی از اول هم برای من مشخص بود که این یک کار بزرگ است و من هم به خاطر سبک زندگی پیچیده ای که دارم برایم خیلی سخت است که یک زمان مشخص را برای یک کار خاص اختصاص دهم. برای همین هم از اول فکر نمی کردم که این کار با یک نظم خاص جلو برود. البته امیدوار بودم سرعت این کار نسبت به سرعت فعلی کمی بیشتر باشد.

درباره این موضوع کمی با آیدین ذوالقدر، امیر حسین فضیحی، طه رسولی و البته حسین حسینیان صحبت کردیم. البته کسی که بیشترین تاثیر را در شروع این پروژه داشت آیدین ذوالقدر بود و یک ایده مشابه شروع کردیم.

ایده کپی من این گونه بود که بنشینم یک بازی را توسعه بدهم و همه مراحل توسعه اش، از فکر کردن به مراحل توسعه، مشکلاتی که در راه پیاده سازی پیدا می شود و پیدا کردن راه حل ها و ... را در ویدئویی ضبط کنم و این ویدئو ها را در YouTube و جاهای دیگر به اشتراک بگذارم. شاید کمکی باشد به بعضی ها برای روال یادگیری و یا رفع مشکلاتشان.

از طرف دیگر این ویدئو ها مشکلات من را نشان می دهد و این موضوع را که من هم اگر بخوام یک



### -موریتاری Handmade Hero را فکر کنیم تمام کرد همین چند روز پیش.

اتفاقا یکی از دلایلی که من فکر کردم که دیگر کسی balcknot را نگاه نمی کند این بود که خود من دوست دارم Handmade hero را نگاه کنم ولی واقعا وقت نمی کنم. و یک مساله ای دیگری هم هست این است که کد را نمی شود همین طوری رد کرد، وقتی یک نفر دارد کد می زند نمی توانید مثل یک سریال نگاه کنید به آن. به نظرم آمد که وقتی که من خودم handmade hero را نگاه نمی کنم، چه کسی blacknot را نگاه میکند.

حالا اگر سوال باشد که خود blacknot چی هست از همه اینها بگذریم. قرار بود که blacknot یک بازی ساده باشد ولی پیش پا افتاده نباشد. قرار بود یک سایه اسکرویلر شوتر باشد و درگیر داستان و این طور چیزها هم نشود که از آرت دو بعدی استفاده می کند که درگیر مسایل رندرگیری نشویم. درگیر فیزیک و برخورد نشود و آن قدری که خود من می توانم پیاده کنم را پیاده کنم. چون یک جاهایی من اصلا احساس اعتماد به نفس نمی کنم یعنی من هیچ فکر نمی کنم که در یک زمان محدود بتوانم فیزیک انجین پیاده کنم. قرار بود که network داشته باشد به عنوان یک ویژگی خیلی مهم که جایش خالی است و نیاز به آموزش دادن دارد و دلیلی که من blacknot را شروع کردم به جای اینکه من یک بازی با یونیتی بسازم یا یک همچین چیزی -به جز اینکه حالا بلد نیستم!- این است که بالاخره باید یک عده باشند که بتوانند انجین بنویسند و بالاخره باید یک عده باشند که بدانند آن زیر چه خبر است. حداقل یک منبعی برایشان باشد اگر الان کسی نمی خواهد یاد بگیرد اشکال ندارد ۱۰ سال دیگر یاد بگیرد، یک منبع باید داشته باشد. تا ده سال دیگر آن مسایل زیری زیاد تغییر نکرده، این انجین می آید آن انجین می رود هیچ فرقی نمی کند. واقعا همه شان سروته یک کرباسند. ولی تکنولوژی های پایه اش را نه در دانشگاه کسی یاد می گیرد نه در کتاب ها نه کسی

بشود که این خودش یکی از آن کارهای جدی است. همین مصاحبه ای که دارم با شما انجام می دهم و قبلش آن صد نفری که من می شناسم ده نفرشان به طور جدی پیگیر این وید پوها باشند. ترکیب همه این مسایل است و فکر می کنم که کند بودنش دلیل اصلی این مسایل بوده است. و خوب نمی شود این انتظار را داشت که کسی که یک قسمت از ویدئو را دیده است یک دیدگاه درستی نسبت به این مسایل داشته باشد. من خودم دید درستی ندارم که به کجا می خواهم بروم از باقی چه انتظاری دارم.

پشت کارش را دارد که برود خوب یاد بگیرد. بالاخره یک وقت یک جا باید سرخ را به یک کسی بدهی. هیچ وقت نمی شود همه دانش را به یک نفر انتقال داد. من هم یک سرسوزن از آن دانش را ندارم ولی به هر حال سرخ را می شود به کسی داد، فضا را می شود برای کسی توصیف کرد که مثلاً رندرینگ انجین مسایل مربوط به آن اینها است. مدل دنیا این است یا اینکه مدل جریان اطلاعات در بازی این است یا ... باید این شکلی باشد مشکلات این مسایل است و باید این طور چیزها را در نظر بگیرید. بعد حالا مردم مشکلات خودشان را خودشان حل می کنند.

در کلاس هایم من خیلی سعی کردم این کار را بکنم. یک موقعی با امیر حسین فصیحی ما یک کلاس انجین پروگرامینگ برگزار کردیم در دانشگاه خواجه نصیر. یک تعداد سی چهل نفری آن جا شرکت کردند. دوره خیلی دقیق و عمیقی هم نبود فقط به مسایلی که در دنیای انجین ها با آنها برخورد داریم اشاره می شد و یک عده از آدم هایی که الان دارند با ما کار می کنند کسانی هستند که در آن کلاس ما با آنها آشنا شدیم. در انستیتو من توانستم همچین کاری را انجام بدهم. چون آدمی باید این کار را بکند که پنج تا ده سال تجربه برنامه نویسی جدی دارد و در ایران خیلی کم اند این آدم ها. همه تا ده سال کار برنامه نویسی می کنند فکر می کنند عمر برنامه نویسی شان تمام شده و باید کار مدیریتی بکنند. شاید واقعیت این است که blacknot را برای دل خودم انجام دادم. چون واقعیت این است که خیلی گذشته از آن موقع که خودم به تنهایی یک بازی را توسعه دادم. فکر می کردم با گذاشتن این التزام که باید ویدئو ضبط کنم خودم را ملزم به این کار می کنم اما واقعیت این است که از آن طرف تقاضا نبود.

### -یک مقداری هم فکر می کنیم به خاطر تبلیغات کم بود؟

خوب ببینید ایده من این بود که بشود ۵۰ ساعت ویدئو یک چیز جدی باشد که من جلو بیفتم از مخاطب ها بعد عمومی بشود و کار جدی رویش انجام

### - چرا یک بازی ساز باید بخواهد بازی خودش را از اسکرچ بنویسد یا شروع به نوشتن یک انجین برای بازی خودش بکند؟

یک بازی ساز فقط یک دلیل دارد برای این کار و آن هم یاد گرفتن است. ولی اگر یک گروه باشند شاید بخواهند انجین شان را به صورت تجاری هم بفروشند. یکی از دلایل اش این می تواند باشد که ممکن است هیچ انجینی دقیقا برای آن بازی که من می خواهم بسازم پاسخ گو نباشد. که البته این روز به روز کمتر می شود چون انجین ها دارند به سمتی می روند که همه نوع بازی را حمایت کنند. البته ممکن است دقیقا آن بازی که من می خواهم بسازم را حمایت نکنند. اما تا حدود زیادی حمایت می کنند. دلیل دیگرش این می تواند باشد که فرض کنید که ما یک تیم بزرگ ۳۰۰ نفره هستیم که داریم روی یک پروژه کار می کنیم. بیاید فرض کنیم از نظر روال کاری استفاده از این انجین ها برای هر نفر ۵ درصد ناکارآمدی داشته باشد. از نظر روال کاری، این عدد یک عدد جدی هست. آن موقع شاید برای من تولید کننده، این ارزش داشته باشد که بیایم ۵۰ نفر سال هزینه کنم و ابزار خودم را بنویسم که هم از این ناکارآمدی جلوگیری کنم، هم ابزار همه چیزش دست خودم باشد و به جای دیگری وابسته باشم و ... ولی برای یک نفر مثل من فقط دلیل اش می تواند



کس دیگر چیزی یاد بگیرد. یعنی این هدف درستی است شاید انتظارم درست نبوده شاید درستش این بوده که حالا یک کاری داری می کنی یک ویدئو هم از آن می گیری. ویدئو را هم نمی خواهی جایی آپلود کنی. ویدئو را بگیر ولی کارت را بکن. شاید اشتباه کردم که انتظار داشتم که یک چیز مرتب و منظمی در بیاید که قابل ارایه باشد.

#### -مننون بابت توضیحات کامل. و به عنوان

#### آخرین سوال: نظرتان در مورد بازی‌نامه چیست؟

هدف تان (ارایه مقولات و سرنخ های آموزشی در مجله) هدف خوبی است. اگر می شد پولی باشد چون خیلی آینده دارتر می شد. چون تلاش داوطلبانه یک ذره طول زمانش کوتاه تر می شود. معمولا هر چند آدم های هسته هم خوب باشند بالاخره زندگی آدم را به این سمت می برد. اگر می شد از چیزهایی مثل فاندلی یا هم چین چیزهایی استفاده کرد خیلی خوب بود. به خاطر این که این هدف اصلا هدف خوبیست. اصلا وجود داشتن هم چین چیزی در این میان باعث می شود که مردم دورش جمع شوند. اگر این چنین چیزهایی نباشد هر کس برای خودش یک کاری می-کند. مثل جزیره هایی جدا از هم. وقتی یک چیزی وجود داشته باشد مردم دور هم جمع می شوند و بالاخره یک کاری را انجام می دهند و یک چیزی به هم یاد می دهند. امیدوارم ادامه دار باشد. امیدوارم ته نداشته باشد. امیدوارم که یک مدل پول در آوردن پیدا کنید. چون یک مشکلی که صنعت بازی ما دارد این است که تا به حال خودش هزینه خودش را نمی توانسته تامین کند و چنین چیزی نمی تواند ادامه دار باشد.

مننون بخاطر وقتی که در اختیار ما گذاشتید.

بکنی. به جای این که با یونیتی هم بجنگی به غیر از طراحی بازی ات و مایل استون هات و زمان بندی و ... حالا یکی کم میشود با یونیتی جنگی دیگر. اگر بلد هستی.

-اما بلد نیستیم.

-آدم تا انجام ندهد یاد نمی گیرد دیگر. با این روال تا آخر عمر همین طور می مانیم.

-واکنش‌ها به بلک نات چه بوده و چرا؟

واکنش خاصی نبوده در واقع. در مجموع پنج تا شش تا ایمیل بوده که: دست شما درد نکند، مرسی و یک یا دو تا هم بوده که این کلمه را این جا غلط گفتی! تنها واکنشی که داشته این است که آن ایمیلی که در YouTube گذاشتم پر از اسپم شده است. و خاصیت اش این است که یک عده آدم زیادی به من می گویند استاد! که نمی دانم منظورشان چی هست! خلاصه واکنش‌ها در حد شانه بالا انداختن بوده هم برای آن‌ها هم برای من.

انتظاری هم نباید داشته باشم چون هنوز چیزی داخلش نیست. هم‌ا‌ش به اندازه ۱۵ ساعت ویدئو هست که زیاد هم واضح نشده هنوز.

-انتظار دارید که کسانی که بلک نات را پیگیری می کنند در نهایت چه توانایی‌هایی به دست بیاورند؟ نمی دانم شاید مهم ترین چیزی که می توانند بدست بیاورند این باشد که در یک بازی با چه چیزی درگیر هستند. این که یک بازی غیر پیش پا افتاده از اول تا آخرش چی هست، کامپوننت هاش چه هستند، اصلا مولفه هایش چه هستند، کجا کارایی مهم است و کجا نیست، کجا آدم گیر می کند، فرآیند توسعه چه شکلی است و از آن طرف من خودم می خواستم چیزی یاد بگیرم. برای من شاید اصلا هدف اول این نبود که

این باشد که یاد بگیرم و فقط دلیل اش این می تواند این باشد که با آن یک بازی کوچک بسازم و این غرور را احساس کنم که این را من ساختم و دلیل دیگرش این است که بالاخره یک نفر باید مثلا آنریبل انجین ۱۰ یا یونیتی بعدی را توسعه دهد. یک کسی باید این کار را بکند. من اگر الان شروع کنم به یاد گرفتن شاید ده سال دیگر من جزو کسانی باشم که این کار را می کنند. باقی برنامه‌نویس‌ها هم این طوری هستند. یک کار ده ساله است از نظر من. ده سال برنامه نویسی طول میکشد تا یادگیری و ده سال هم توسعه بازی. مهم ترین دلیل اش یادگیری هست. ساختار شکنی هم می تواند دلیل اش باشد. یک وقتی من می خواهم خودم را از روال کاری دیگران رها کنم. به هر حال یک طور دیگر به مساله شاید ارزش داشته باشد شاید نداشته باشد.

حالا این خیلی به موضوع بر نمی گردد. ولی یکی از کارهایی که برنامه‌نویسان باید بکنند و نمی کنند خواندن کد دیگران است. کار خیلی مهمی است که هیچ وقت کسی که می خواهد نویسنده بشود خودش نمی رود شروع کند فقط بنویسد. برنامه‌نویس‌ها این کار را می کنند. خودشان شروع می کنند به نوشتن یا فوئش کپی پیست می کنند، یعنی کد را نمی نویسند. پرکارترین نویسنده دنیا ده برابر آنچه که می نویسد میخواند. ولی من هیچ برنامه‌نویسی را نمی شناسم که ده برابر کدی که میزند کد بخواند. به جز کسانی که کارشان خواندن کد است در شرکت‌ها. خوب می شد اگر این طوری می شد. یعنی ما برنامه‌نویس‌ها هم کد دیگران را می خواندیم کد های خوب را. خیلی اوضاعمان بهتر از اوضاع الانمان بود و اصطلاح دوباره اختراع کردن چرخ برایمان کمتر کاربرد داشت، اشتباه دیگران را تکرار کردن و یافتن راه حل‌هایی که دیگران قبلا پیدا کردند.

#### - موتورهای آماده بازی‌سازی روال ساخت

بازی را برای توسعه دهندگان راحت تر و سریع تر کرده‌اند، آیا نوشتن بازی از اسکرچ یک واکنش منطقی به این موتورهای آماده است یا اینکه یک نیاز برای کسانی که دوست دارند بازی توسعه بدهند چه با موتور آماده و چه با انجین دست ساز خودشان؟

اکثر مواقع من توصیه نمی کنم کسی از موتور آماده استفاده نکند مخصوصا الان. اگر هدف شما بازی سازی باشد که باید هم این باشد هیچ اشکالی ندارد که آدم اولش از موتور های آماده استفاده کند. و دلیل اش هم اکثر مواقع این است که انجین نوشتن و تکنولوژی بازی توسعه دادن و نوشتن موتور بازی خیلی کار سختی است، همه ما روی ویلچر هستیم و نمی توانیم راه برویم. مسلما اگر می توانستیم راه برویم این کار را می-کردیم. هیچ دلیلی ندارد که وقتی می توانی راه بروی بنشین روی ویلچر. اما از طرف دیگر وقتی نمی توانی راه بروی دیگر نمی توانی. چه به دلایل مالی است چه به دلایل فنی، یا وقتی یا دلایل بازاری یا هر چیز دیگر ... از نظر من اگر آدم می تواند باید تکنولوژی خودش را پیاده کند ولی وقتی نمی تواند خوب نمی تواند دیگر.

#### - خیلی از تیم های مستقل در آن طرف خودشان

انجین خودشان را پیاده می کنند مثلا همین بازی Titan souls هم فریم ورک خودشان را نوشتند.

#### - ببین آخرش به خاطر کنترل است یعنی به

همان دلیل که آدم نباید از C# استفاده کند و باید از ++C استفاده کند همین دلیلی است که انجین ات را باید خودت پیاده کنی.

یک چیزی که من یادم رفت اشاره کنم، وقتی بازی آدم ساده است انجین اش هم ساده می شود. اگر بلد هست آدم، وقتی می توانی چرا نکنی. کنترل کامل می دهد به شما. هر کاری که دلت بخواهد می توانی

# مصاحبه با جاناتان بلو درباره بازی «شاهد» و وضعیت بازی‌های مستقل

بازی قرار بود داستان به صورت واضح و روشن وجود داشته باشد، با نوارهای صدا که داستان را بازگو می‌کند مثل خیلی از بازی‌های دیگر.

ولی هر چه قدر بیشتر به طرف این روش رفتیم، بیشتر حس نارضایتی به من دست داد. الان داستان خیلی نامحسوس است ولی هر چه قدر بیشتر در دنیا گشت و گذار کنید بیشتر می‌فهمید داستان از چه قرار است. کسانی که بازی را کامل تمام کنند نمای کاملی می‌بینند. با گشت و گذار فرصت خوبی برای فهمیدن داستان دارید.

**به نظر شما موفقیت حیرت آمیز Braid در ساختن بازی که می‌خواستید شاهد باشد، دخیل بود؟**

از نظر مالی صد البته. بدون درآمد Braid، اصلا نمی‌توانستم بازی بسازم. تمام درآمد Braid را خرج کردم. دیگر چیزی نمانده است. پس امیدوارم کسانی این بازی جدید را بخرند.

از نقطه نظر سازنده بازی ایده شاهد، ادامه بازی Braid است. من در مورد داشتن یک ایده در مورد هر پازل صحبت کردم. این مسئله دارای وجوه گوناگون است. من نمی‌خواهم با گذاشتن چیزهای گوناگون در هر مرحله ایده اصلی را در آنها گم کنم، من به دنبال شلوغ بازی نیستم. اگر بگذارید ایده‌ها فقط خودشان باشند، قوی‌تر و زیباتر و چشم‌گیرتر خواهند بود، ولی اگر آنها را در شلوغی پنهان کنید کار ضعیفی است.

وقتی این بازی را شروع کردم آن را از نسل بازی‌های ماجراجویی گرافیکی مثل میست یا بازی‌های ماجراجویی اشاره و کلیک تلویزیونی قدیم می‌دانستم، و تمام آن بازی‌ها مشکلات زیادی داشتند. بخشی از کارم به عنوان یک طراح بازی این بود که بشنیم و فکر کنم چگونه بازی بسازم که تمام بخش‌های خوب آن بازی‌ها را داشته باشد ولی از مشکلاتشان آزاد باشد، مثل گیج شدن در مورد منوها و یا این که قرار است با چه چیزی در این صحنه از بازی چه کاری بکنم.

بازی دیگر کاملا یک ماجراجویی گرافیکی دیگر نشد. ولی من راه‌هایی دیدم تا بتوانم کارها را بهتر انجام بدهم. برای مثال یک پازل که در خیلی از بازی‌های اتفاق می‌افتد این است که یک در قفل شده وجود دارد که نمی‌توانید از آن بگذرید. شما احتیاج به یک کلید دارید و معمولا بعد

من فکر می‌کنم از نظر طراحی بازی بالغ‌تری است. شاهد بعضی از ایده‌هایی که در Braid می‌بینید را گرفته و آنها را بیشتر می‌کاود. Braid با تعداد مشخصی پازل چیده شده بود و هر کدام از آنها یک نقطه عطف خاص داشت. در شاهد این مسئله هنوز صدق می‌کند ولی به خاطر تعداد زیاد پازل‌ها ایده تبدیل به جریانی از ارتباطات و نسبیّت می‌شود.

**شما دوست دارید مردم در بازی چه تجربه‌ای داشته باشند؟**

یک جواب مستقیم بازی را لو می‌دهد. در بازی یک المان تماتیک درباره انسان بودن در این جهان و معنای آن است. ما چه کاری باید انجام بدهیم و دنیا را باید چگونه ببینیم، یک راه دقیق برای دیدن دنیا چیست و چه راهی اعجاب‌آور است. روال بازی این تم را در گسترده‌ترین حالت ممکن انتقال می‌دهد.

وقتی بازی را شروع می‌کنید به شما هیچ‌گونه راهنمایی داده نمی‌شود. شما فقط خودتان هستید و باید در اول کار زحمت بکشید تا بر مشکلات فائق آید. شما می‌دانید بازی فقط حل مشکلات نیست بلکه آنچه بعد از آن پیش می‌آید است. بازی طوری طراحی شده تا فرصت‌های زیادی برای لحظات شهودی بزرگ یا کوچک به شما بدهد.

بعضی از طراحان دوست دارند لحظه‌هایی را طراحی کنند که بازیکن در جایی گیر بیافتد و بعد با یافتن راه حل و گفتن «یافتم» حس با هوش بودن به آنها دست بدهد. من از این بدم می‌آید.

بخشی از ایده شاهد این است که پازل‌ها اجباری نیستند. پشت هر کدام یک ایده واقعی است. وقتی پازل را می‌فهمید، شما به روشنی یک رابطه را می‌بینید که در واقعیت، یا زمان، یا مکان یا چیزی شبیه آن صورت می‌گیرد. می‌فهمید که با وضعیت فعلی چه رابطه‌ای دارد. یک لحظه اجباری «آها» در پیش نیست تا به بازیکن حس هوشمندی بدهد: بازیکن واقعا آن را می‌فهمد و وی واقعا باهوش است. به شما توهم هوشمندی نمی‌دهم بلکه واقعا هوش خودتان را به کار می‌برید.

**آیا در بازی ساختار روایی وجود دارد؟**

بله یک داستان قطعا وجود دارد. در اول مرحله ساخت

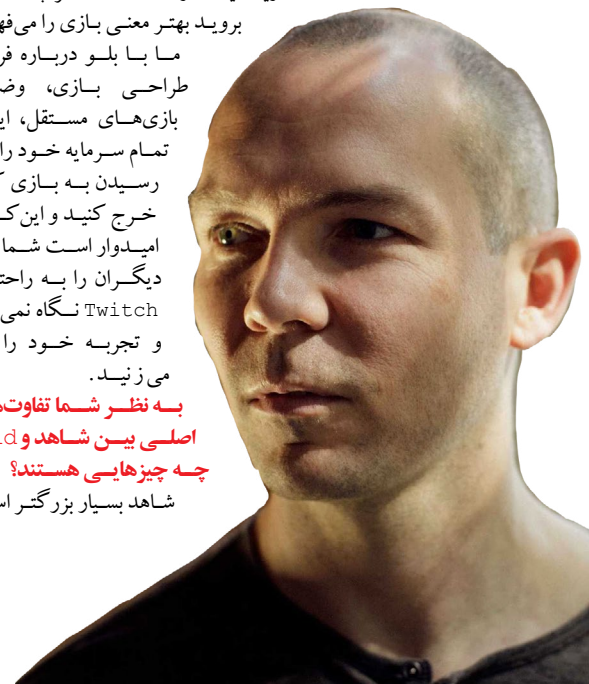
وقتی جاناتان بلو Braid را منتشر کرد، موفقیتش به فروش و جلب نظرات منتقدان در شکوفایی بازی‌های مستقل کمک کرد. بعد از آن بلو سال‌های عمرش و میلیون‌ها دلار را صرف طراحی بازی بعدی‌ش کرد. او می‌گوید: «تمام درآمد Braid را خرج کردم. دیگر چیزی نمانده است.» «شاهد» (The Witness) که در ۲۶ ژانویه منتشر شد یک پازل در دنیای باز است که در جزیره‌ای پر از رنگ و لعاب اتفاق می‌افتد. در جزیره پر از پیچ و خم و معما است که یکی پس از دیگری پیچیده‌تر می‌شود. ولی این توصیف برای روایت این بازی کافی نیست. بلو می‌گوید: «همه چیز در فرهنگ غرب تظاهر می‌کند که درباره چیزی است که قرار است باشد و فقط تم خودشان را انعکاس می‌دهند. شاهد بازی است درباره درک دنیا و این که بتوانیم آن را به روشنی ببینیم. درباره انسان بودن و درک معنای آن است.»

بلو چارچوب‌های اصلی بازی‌های معمایی را رد می‌کند. هیچ دستورالعملی وجود ندارد، بازیکن به حال خودش گذاشته می‌شود تا در دنیا بگردد. هیچ کلید مخفی وجود ندارد که باید حتما یافته شود تا درهای بسته باز شوند. بلو می‌گوید: «تمام چیزی که برای باز کردن در لازم دارید ایده درست است. هر چه عمیق‌تر بروید بهتر معنی بازی را می‌فهمید.»

ما با بلو درباره فرآیند طراحی بازی، وضعیت بازی‌های مستقل، این که تمام سرمایه خود را برای رسیدن به بازی کامل خرج کنید و این که چرا امیدوار است شما بازی دیگران را به راحتی از Twitch نگاه نمی‌کنید و تجربه خود را رقم می‌زنید.

**به نظر شما تفاوت‌های اصلی بین شاهد و Braid چه چیزهایی هستند؟**

شاهد بسیار بزرگتر است و





از کسانی که به دنبال توجه هستند روبرو شده‌اند. چالش فعلی سازندگان این است: مردم را چگونه جذب کنند؟

**این که این مقدار زیاد زمان را صرف ساخت این بازی کنید چگونه بود؟ و همین‌طور این سرمایه گذاری بزرگ شخصی چه طور بود؟**

این دوره زمانی عجیب بود چون به خاطر ندارم زندگی من قبل این بازی چه طور بود. سال ۲۰۰۸ نسبت به حالا متفاوت بود. در این مدت تنها چیزی که برای یکسان بود، کار کردن روی این بازی بود. هفت سال تقریباً ۲۰ درصد از زندگی من هم نیست ولی به صورت عجیبی دارد می‌شود. وقتی روی پروژه‌های این چنین جاه طلبانه کار می‌کنید و با وجوه متفاوت زیادی روبرو می‌شوید، واقعا شما را تغییر می‌دهد. این که امروز من چه کسی هستم بخشی از آن به خاطر کار روی این پروژه است.

من کسی نیستم که به دنبال پول باشم. این که سرمایه تمام شود و مجبور شوید با بودجه‌بندی صرفه جویی کنید تا شرکت شما تا زمان انتشار بازی دوام بیاورد، واقعا روحیه را می‌گیرد. ترجیح می‌دهیم دیگر با این وضعیت روبرو نشوم. ولی انگیزه من هیچ وقت ثروتمند شدن نبوده است. این که در یک جزیره بشینم و کار دیگری نکنم هدف من نیست. من ساختن و فهمیدن را دوست دارم.

پول تا جایی خوب است که به من در انجام این کارها کمک کند. من این بازی را بدون ساختن برید نمی‌توانستم بسازم. حال نوبت این بازی است که کمک کند چیز دیگری بسازم. ■



مجموعشان با هم تاثیرگذار هستند.

**می‌توانید بگویید از زمان برید تا به حال سبک و حساسیت‌هایتان چه تغییری کرده است؟**

من تفکر تصویری ندارم. وقتی چشم‌هایم را می‌بندم و تصور می‌کنم، هیچ شکلی در کار نیست بلکه فقط ایده است. پس وقتی بازی طراحی می‌کنم در شروع فقط ایده وجود دارد. من یک مفهوم دارم ولی این که چطور آن را به تصویر تبدیل کنم، زیاد درباره آن مطمئن نیستم.

چند سال اول فقط صرف درست چیزهایی اولیه بود. وقتی یک دنیایی داشتیم که می‌توانستیم در آن راه رفته و کارهای اولیه را انجام دهیم که در بازی قرار است انجام دهیم، آن موقع شروع کردیم به طور جدی روی گرافیک کار کردیم. من در مورد کارگردانی هنری مثل برید ایده‌های بلند بالایی داشتیم. من با آن ایده‌ها شروع به کار کردم: من می‌خواستم دنیا در حال تغییر به نظر برسد، می‌خواستم درخشان و مثبت باشد، به خصوص در اول بازی و بعد درخشش کمتر شود. دنیا با رنگ‌های ساده و اشباع شده و اشکال پر از تفاوت، کمی ایده‌آل به نظر می‌رسد. بازی از نظر هنری زیاد شلوغ نیست. اگر در پس زمینه درختی ببینید، درخت مشخص است و پس زمینه هم واضح است به خصوص اگر پازلی در زمینه درخت باشد.

بسیاری از بازی‌های با شلوغ کردن بازی و پر کردن سطح اجسام از اشکال مختلف سعی به جلوه دادن می‌کنند، به خصوص در بازی‌های تیراندازی. ما به خودمان اجازه هیچ‌کس کاری ندادیم. در همه جا حس تمیزی و روشنی وجود دارد حتی جایی که اجسام قرار است کهنه و قدیمی باشند که این خود چالش جالبی بود.

**نظرتان در مورد وضعیت فعلی بازی‌های مستقل چیست؟**

وقتی برید منتشر شد زمان خوبی برای ساختن بازی مستقل بود. به مردم گفتیم از آن لذت ببرید تا موقعی که این وضعیت دوام دارد. حالا طوری شده است که با ساختن بازی که مردم بخواهند آن را بازی کنند دیگر کافی نیست، چون بازی‌های زیادی وجود دارد. حالا رسانه‌ها با سیلی

از رویارویی با یک چالش موفق به گرفتن کلید شده و بر می‌گردید. این ساختار خوبی است که فهمیده می‌شود: شما چیزی را که باید از آن بگذرید، را دیده و بعد راه حلش را پیدا می‌کنید و از آن می‌گذرید. ساختاری است که به بازیکنان اجازه می‌دهد هدف داشته باشند. ولی به طور سنتی این بازی‌ها خیلی خطی هستند. این یک مجموعه از اتفاقات هستند پس چرا آن را به شکل یک کلید برای در نشان می‌دهید وقتی این تمام کاری است که می‌گذارید انجام دهم؟ من فقط به سمت چیزی می‌روم که بازی من را به سمت هدایت می‌کند. شاید در ذهن من روشن نیست که باید یک کلیدی برای این در پیدا کنم، من فقط کارهایی را انجام می‌دهم که بازی به من پیشنهاد می‌کند. این تمام مشکلاتی است که عملا در شاهد هم اتفاق می‌افتد. برای مثال شما می‌خواهید از دری بگذرید چون در پس آن یک منطقه جالب است. ولی یک چالش پازلی در برابر شما است که شما نمی‌دانید باید با آن چه بکنید. شاید اشکالی باشند که شما بشناسید یا نوعی که رنگ‌ها چیده شده‌اند یا هر چیزی دیگری که در محیط اطراف پازل است که به شدت در چشم هستند. می‌دانید به دنبال چه چیزی باید باشید چون می‌دانید باید دنبال این اشکال خاص یا هر چیز دیگری که پازل را تشکیل می‌دهد باشید. این راه برای گشتن برای کلید در خیلی عامدانه‌تر است و شما می‌دانید که خودتان باید به دنبال کلید بروید. شما باید به قسمت دیگری از جزیره بروید تا چیز تازه‌ای یاد گرفته و پازل را بفهمید، ولی این کار با قصد خودتان است و باعث می‌شود حس موفقیت واقعا حس شود. تمام چیزی که برای باز کردن در نیاز دارید ایده درست است، ماموریت بازی برای شما نیست.

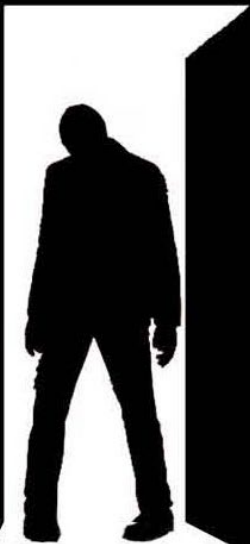
**در برید شما تم نجات شاهزاده خانم اسیر را براندازی کردید. آیا شما در شاهد هم به دنبال براندازی چیز دیگری هستید؟**

این دقیقا عکس براندازی است. در دنیای بازی رازهایی است، مثل باز کردن دری برای رفتن به جاهای دیگر. ما این کار را تا حدی انجام می‌دهیم که با بقیه بازی‌های تفاوت پیدا می‌کند. بیشتر از این نمی‌توانم بگویم، ولی بازی در این سطح بسیار خوب است چون مدت زیادی روی آن کار کردیم. در بازی چیزهای زیادی وجود دارد و

# ZOMBIE IN MY POCKET

By Jeremiah Lee

Graphic Design by Kwanchai Moriya



A QUICK  
SOLITAIRE  
GAME THAT FITS  
IN YOUR POCKET.





کاشی‌هایی که در قبل بازدید کرده‌اید و به محل حمله زامبی‌ها که راه دارد پناه می‌برید. ولی در فرار یک ضربه خورده و باید یکی از سلامتی‌های خود کم کنید. نیازی نیست برای اتاقی که به آن فرار کرده‌اید یک کارت توسعه بردارید.

### مخفی شدن

شما می‌توانید در گوشه‌ای از محلی که در آن هستید مخفی شوید. این کار باعث می‌شود ۳ واحد به میزان سلامتی شما افزوده شود ولی زمان را از دست می‌دهید. برای این کار یک کارت توسعه را بدون نگاه کردن از بازی خارج کنید.

### وسایل:

وقتی یک وسیله بدست می‌آورید نام آن را یادداشت کنید (زیرا هنگام گذر زمان باید آن کارت توسعه را به بازی برگردانید).

شما در آن واحد فقط می‌توانید ۲ وسیله را حمل کنید. اگر به همراه خود دو وسیله دارید برای برداشتن وسیله دیگر باید یکی از آن دو را رها کنید. (توتم آیتم محسوب نمی‌شود).

در مبارزه فقط از یک اسلحه می‌توانید استفاده کنید حتی اگر دو اسلحه همراه داشته باشید.

**روغن (oil):** با انداختن آن هنگام فرار از سلامتی شما چیزی کم نمی‌شود. ترکیب روغن و شمع تمام زامبی‌ها را از بین می‌برد. این آیتم یک بار مصرف است.

**گازوئیل (gasoline):** ترکیب گازوئیل و شمع تمام دشمنان را نابود می‌کند. ترکیب گازوئیل و اره برقی، دو بار اجازه استفاده بیشتر از اره برقی را می‌دهد. این آیتم یک بار مصرف است.

**تخته میخ‌دار (board with nails):** به قدرت حمله یک واحد اضافه می‌کند.

**قوطی نوشابه (can of soda):** به سلامتی شما ۲ واحد اضافه می‌کند.

**استخوان ران (grisly femur):** به قدرت حمله یک واحد اضافه می‌کند.

**چوب گلف (golf club):** به قدرت حمله یک واحد اضافه می‌کند.

**شمع (candle):** ترکیب شمع با گازوئیل با روغن تمام دشمنان را نابود می‌سازد.

**اره برقی (chainsaw):** به قدرت حمله سه واحد اضافه می‌کند. فقط برای دو مبارزه سوخت دارد.

**کارد بزرگ (machete):** به قدرت حمله دو واحد اضافه می‌کند.

### درهای زامبی

گاهی اوقات بعد از بازی کردن یک کاشی دیگر دری برای عبور به کاشی جدیدی (حتی در کاشی‌هایی که از قبل بازی شده) وجود نخواهد داشت. در این شرایط ۳ زامبی دیوار را خراب کرده و از خارج وارد اتاق می‌شوند. شما نمی‌توانید قبل از این حمله مخفی شده و استراحت کنید.

### شرایط باخت:

- سلامتی شما به صفر برسد.
- قبل از ساعت ۱۲ نیمه شب توتم را دفن نکرده باشید.

### شرایط پیروزی:

- بتوانید توتم را در قبرستان دفن کنید.
- امتیاز بگذارید یا آن را به اصطلاح بخورد.

- رویداد (event): در رویدادها باید میزان سلامتی خود را بسته به رویداد افزایش یا کاهش دهید. در برخی رویدادها به غیر از روایت داستان دیگری نمی‌افتد.

۴. برخی از کاشی‌ها ممکن است دارای دستورالعملی باشند. بعد از انجام کارهای روی کارت توسعه، دستورالعمل‌های روی کاشی‌ها را انجام دهید.

### اتاق‌های مخصوص

برای پیروزی در بازی باید توتم (totem) زامبی که در قربانگاه (evil temple) مخفی شده را پیدا و در قبرستان (graveyard) دفن کنید. در این دو کاشی باید مثل کاشی‌های دیگر یک کارت توسعه کشیده و نوشته مربوط به زمان بازی را انجام دهید. پس از آن یک کارت دیگر توسعه نیز برداشته و نوشته آن را بازی کنید (در هر کاشی مخصوص دو کارت توسعه بازی می‌شود). برداشتن کارت توسعه دوم نشان‌دهنده اتفاقی است که در زمان دفن توتم یا گشتن برای پیدا کردن آن رخ می‌دهد.

در انبار (storage) بعد از کشیدن و انجام دادن به کارت توسعه، می‌توانید یک کارت دیگر توسعه کشیده و وسیله نوشته شده در آن کارت را بردارید. برای کارت دوم احتیاجی به بازی کردن نوشته زمانی کارت نیست. اگر تصمیم بگیرید که کارت دو را نکشید آیتمی به دست نمی‌آورید.

اگر نوبت شما در آشپزخانه (kitchen) و یا باغچه (garden) تمام شود (از دست زامبی‌ها فرار نکنید) به سلامتی شما یک واحد اضافه می‌شود.

### رفتن به خارج خانه

تنها راه خروج از خانه استفاده از خروجی ناهارخوری (dining room) است که با نشان مشخص شده. به محض خروج از این در کاشی ایوان را کنار ناهارخوری به صورتی قرار دهید که هر دو فلش کنار هم باشند. سپس به صورت معمول یک کارت توسعه را کشیده و بازی کنید. ترتیب نوبت در خارج خانه:

نوبت‌ها در خارج از خانه مانند نوبت‌ها در داخل خانه هستند. فقط توجه داشته باشید که شما نمی‌توانید از پرچین‌ها عبور کنید.

در هنگام قرار دادن کاشی‌های خارج خانه دقت کنید که پرچین هر کاشی جدید باید با پرچین کاشی قبلی همخوانی داشته باشد.

### گذر زمان

بازی در ساعت ۹ شب شروع می‌شود. یک ساعت در بازی وقتی سپری می‌شود که شما آخرین کارت توسعه را بردارید.

بعد از برداشتن آخرین کارت توسعه، کارت‌های توسعه را به همراه کارت‌های توسعه‌ای که از بازی خارج کرده‌اید برزده و دوباره دو کارت رویی را جدا کنید. از این لحظه به بعد هنگام کشیدن کارت توسعه به نوشته‌های ساعت بعدی (ساعت ۱۰ یا ۱۱) عمل کنید.

### مبارزه:

برای مبارزه با زامبی‌ها قدرت حمله خود را از تعداد زامبی‌ها کم کنید. عدد باقی مانده مقدار سلامتی است که هنگام مبارزه با زامبی‌ها از دست داده‌اید. شما هیچ‌گاه بیشتر از ۴ سلامتی را یک جا از دست نمی‌دهید. همچنین در مبارزه هیچ‌گاه سلامتی به دست نمی‌آورید.

### فرار

هنگامی که یک کارت توسعه با محتوای زامبی در آن ساعت بر می‌دارید، می‌توانید به جای مبارزه گزینه فرار را انتخاب کنید. با انتخاب این گزینه شما به یکی از

# زامبی داخل جیب من

نویسنده: آیدین آبادی

**بازی "زامبی داخل جیب من" یک بازی یک نفره است که در آن شما برای از بین بردن زامبی‌ها باید وسیله مخفی شده در قربانگاه (totem) را پیدا کرده و در قبرستان دفن کنید.**

وسایل بازی:

- ۸ کاشی (tile) داخل خانه
- ۸ کاشی (tile) خارج خانه
- ۹ کارت توسعه

### چیدمان شروع بازی:

۱. کارت سرسرا (foyer) و کارت ایوان (patio) را جدا کرده و جداگانه روی میز قرار دهید. در نوبت اول شما در سرسرا قرار دارید. کارت ایوان (patio) در ادامه بازی استفاده می‌شود.

۲. کاشی‌های ورودی و خروجی را در دو دسته جداگانه بر زده و به پشت قرار دهید.

۳. کارت‌های توسعه را را بر زده و به پشت قرار دهید.

۴. دو کارت رویی کارت‌های توسعه را بدون دیدن (به پشت) از بازی خارج کنید.

۵. در شروع بازی میزان سلامتی شما ۶ و قدرت حمله شما ۱ است. این اعداد را در جایی یادداشت کنید. این اعداد در طول بازی تغییر می‌کنند و هیچ محدودیتی برای این اعداد وجود ندارد.

نکته: در شروع بازی ساعت ۹ شب است. برای راحت‌تر شدن کار زمان داخل بازی را نیز در طول بازی یادداشت کنید.

### ترتیب نوبت در داخل خانه:

۱. یکی از درها (خروجی‌ها) کاشی‌ای که در آن قرار دارید را انتخاب کنید. این خروجی می‌تواند به یک اتاق جدید یا اتاقی که قبلاً داخل آن بوده‌اید ختم شود.

۲. اگر ورودی به اتاق جدید را انتخاب کرده‌اید، کاشی رویی دسته کاشی‌های داخل خانه را برداشته و به صورتی قرار دهید که درهای دو کاشی کنار هم قرار گیرند.

۳. یک کارت توسعه بردارید (حتی اگر از یک اتاق برای بار دوم بازدید می‌کنید). به متن روی کارت توسعه که مربوط به زمان بازی در آن لحظه می‌باشد دقت کنید.

- وسیله (item): با دیدن این نوشته می‌توانید کارت توسعه بعدی را بردارید. با برداشتن این کارت در واقع شما وسیله نوشته شده روی آن کارت را پیدا کرده‌اید. برای کارت دوم احتیاجی به بازی کردن نوشته زمانی کارت نیست.

- زامبی (zombies): این نوشته یعنی زامبی‌ها به شما حمله کرده‌اند. برای اطلاعات بیشتر به قسمت مبارزه مراجعه کنید.



## کهن الگوها در بازی‌های رایانه‌ای

نویسنده: علی زراعت‌پیش

مشهور آلمانی را نام برد. او در تئوری‌های روانشناسی خود، خواستگاه کهن الگوها را ناخودآگاه جمعی انسان‌ها دانست که در آن تجربیات اجداد بسیار کهن نسل بشر ذخیره شده است. این ناخودآگاه از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌گردد. به عبارت دیگر طبق نظریات یونگ، کهن الگوها ریشه در واقعیت دارند. آن‌ها حوادثی هستند که هزاران سال پیش برای اجداد بشر اتفاق افتاده‌اند. این حوادث یا کهن الگوها خود را به اشکال مختلف در داستان‌ها، مراسم اجتماعی، ادیان و حتی رویاهای انسان‌ها نمایان می‌کنند. طی دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ میلادی تعداد زیادی از اسطوره‌شناسان وقت خود را صرف کهن الگوها و اساطیر کردند و اسطوره‌شناسی را به یکی از مهم‌ترین شاخه‌های علوم انسانی تبدیل نمودند. نام یکی از این منتقدان «نرثروپ فرای» بود که توانست با آثار خود تا حد زیادی به پیشرفت اسطوره‌شناسی کمک کند. فرای نظریات یونگ مبنی بر اینکه کهن الگوها ریشه در واقعیت دارند و خاطرات جمعی بشر هستند را رد کرد. او اعتقاد داشت که اسطوره‌ها و کهن الگوها طی هزاران سال توسط بشر خلق شده‌اند تا به او کمک کنند که بتواند با جهان بی‌تفاوت و بی‌رحمی که آسمان و آرزوهای او را از بین می‌برد کنار بیاید. به عبارت دیگر کهن الگوها و اساطیر آرزوهای انسان هستند که هرگز به واقعیت تبدیل نمی‌شوند. به عنوان مثال آرزوی شکست‌ناپذیر بودن بصورت یک کهن الگوی دینی و ادبی درآمده است و ممکن است خود را به اشکال مختلف از جمله روین‌تن بودن نشان دهد. باید دانست که کهن الگوها و اساطیر نشانه ضعف و زبونی انسان در برابر جهان نیستند بلکه قدرت ذهن خلاق او را نشان می‌دهند که چنین مکانیزم پیچیده‌ای را برای بقای روانی او در این جهان خلق کرده است.

نظریات منتقدانی همچون فرای دنیایی تازه را به بسیاری از نویسندگان نشان داد. آن‌ها با درک این موضوع که کهن الگوها و اساطیر همچنان قدرت جذب خوانندگان را دارند، از آن‌ها برای خلق داستان‌های نو استفاده کردند. شایان ذکر است که در میان ژانرهای ادبی، فانتزی و علمی تخیلی بیشتر از سایر ژانرها از کهن الگوها و اساطیر استفاده می‌کنند. نویسندگان و تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای نیز از این قاعده مستثنا نیستند و توانسته‌اند با استفاده از اساطیر و کهن الگوها بازی‌های موفق خلق کنند. بازی‌هایی همچون «دنیای وارکرافت»، «وچجر»، «هیلو» و حتی بازی‌های استراتژیکی همچون «سری توتال وار» که حقایق تاریخی را بازگو می‌کنند، همه و

منتقدان ادبی و اسطوره‌شناسان، تکرار این کهن الگوها در آثار ادبی و اساطیری، باعث می‌شود که بسیاری از خوانندگان داستان‌ها و یا بازی‌ها خواسته یا ناخواسته واکنشی احساسی یا هیجانی به این عناصر نشان دهند. این بدان معناست که از زمان‌های بسیار دور تا عصر مدرن، نویسندگان و خالقان آثار ادبی و هنری از این کهن الگوها برای جذب مخاطب استفاده کرده‌اند. به عنوان مثال، نویسندگانی مانند «فردوسی» یا «هومر» از کهن الگوی انسان شکست‌ناپذیر برای خلق داستان‌های مشابه بهره برده‌اند. این کهن الگو در «شاهنامه فردوسی» به داستان «اسفندیار روین‌تن» تبدیل شده است و در «ایلیاد هومر» به داستان «آشیل» این دو حماسه هنوز توانایی این را دارند که مخاطبان خود را به همزاد پنداری با این کهن الگوها وادارند. باید بخاطر داشت که وجود این شباهت‌ها به معنای دزدی ادبی یک نویسنده از نویسنده پیش از خود نیست. بلکه نشان دهنده این است که انسان‌ها در اعصار و سرزمین‌های مختلف واکنش یکسانی به اتفاقات و حوادث پیرامون خود داشته‌اند. وجود حماسه روین‌تن در شاهنامه فردوسی و ایلیاد هومر دلیلی است بر این مدعا. همچنین این شباهت‌ها نشان می‌دهد که چگونه تمدن‌های مختلف، از جمله دو تمدن ایران و یونان، همه در عصر اساطیری خود به کهن الگوهای همچون نبردهای پهلوانی و روین‌تن بودن اهمیتی ویژه می‌داده‌اند.

سوال اساسی دیگر این است که ریشه این کهن الگوها به چه و کجا باز می‌گردد؟ تحقیق و بررسی پیرامون چگونگی به وجود آمدن کهن الگوها و اساطیر در اواخر قرن نوزدهم میلادی آغاز شد. یکی از مهم‌ترین پیشگامان اسطوره‌شناسی و نقد کهن الگویی، منتقد بریتانیایی «جیمز فریز» بود که در کتاب «شاخه زرین» خود چاپ سال ۱۸۹۰ میلادی، تعداد زیادی از کهن الگوها را شناسایی کرد. او در این کتاب به بررسی خرافه و مراسم مذهبی و اجتماعی پرداخت. او نشان داد که کهن الگوها و اساطیر تنها با اندکی تغییر در فرهنگ‌ها و آدیانی که به یکدیگر مرتبط نیستند تکرار شده‌اند. لازم به ذکر است که کتاب شاخه زرین در سال ۱۹۹۰ میلادی توسط آقای «کاظم فیروزمند» به فارسی ترجمه شد. از دیگر پیشگامان این گونه از نقد ادبی می‌توان «کارل یونگ» روانشناس

در شماره‌های قبلی بازینامه، تمرکز بخش فرهنگی و تاریخی مجله روی ژانرهای ادبی مختلف در بازی‌های رایانه‌ای قرار داشت. این شماره‌ها به نقد و بررسی ژانرهای فانتزی و علمی - تخیلی پرداخت. با استفاده از دو شماره قبل می‌توان به این نتیجه رسید که هر چند این دو ژانر دارای تفاوت‌های چشمگیری هستند اما شباهت‌های قابل توجهی نیز دارند. مهم‌ترین تفاوت این دو ژانر در این است که در ژانر فانتزی قدرت‌های فرابشری قهرمانان به خاطر وجود جادو و دخالت خدایان در امور قهرمانان است. در ژانر علمی - تخیلی علت قدرت قهرمانان در پیشرفت خیره‌کننده فناوری و علم است. از جمله شباهت‌های دو ژانر می‌توان حضور نژادهای غیرانسانی، اتفاق افتادن داستان‌ها در مکانی به جز زمین و البته محیطی حماسی را نام برد. از سوی دیگر، بازی‌هایی وجود دارند که ترکیبی از هر دو ژانر هستند. از مشهورترین این بازی‌ها می‌توان «استارکرافت» محصول شرکت «بلیزارد» را نام برد. «دنیای وارهمر» که خود تبدیل به بازی‌هایی همچون «طلوع جنگ» و «وارهمر توتال وار» شده است، نمونه دیگری است از ترکیب دو ژانر فانتزی و علمی - تخیلی. مثلاً، در دنیای وارهمر خدایانی همچون «خدا - امپراطور انسان‌ها» به مبارزه خدایان اهریمنی می‌رود ولی جنگ‌ها را سربازهایش که مجهز به فناوری‌های پیشرفته هستند انجام می‌دهند. به علاوه، در شماره مربوط به ژانر علمی - تخیلی اشاره شد که با وجود اینکه ژانر علمی تخیلی عمری دو‌یست ساله دارد، اما بسیاری از داستان‌های آن برگرفته از قدیمی‌ترین اساطیر بشری هستند. به عنوان مثال شورش ربات‌ها علیه انسان‌ها در فیلم‌ها و بازی‌های علمی - تخیلی، همان شورش انسان‌ها علیه خدایان باستان است در حماسه‌ها یا فیلم‌ها و بازی‌های فانتزی. سوالی که این شماره مجله قصد پاسخ دادن به آن را دارد این است که علت به وجود آمدن این شباهت‌ها چیست؟ منتقدان ادبی و اسطوره‌شناسان در پاسخ به این سوال خواهند گفت که ریشه این شباهت‌ها را باید در کهن الگوها و اساطیر باستانی و نقد آن‌ها جستجو کرد. کهن الگوها و اسطوره‌ها در نقد ادبی آن داستان‌ها، اتفاقات و شخصیت‌هایی هستند که در بسیاری از آثار ادبی، دینی و حتی سنن اجتماعی و ملی تکرار می‌شوند. به اعتقاد



است که انتخاب سرنوشت امپراطور به چالش بزرگی برای کمپانی وارهمر تبدیل شده است. آن‌ها مدتی پیش در یکی از داستان‌هایشان در قالب کلماتی رازآلود اعلام کردند که امپراطور پس از تحمل ده هزار سال سختی، در شماره‌های آینده داستان خواهد مرد. گمانه‌زنی‌ها پیرامون اینکه امپراتور پس از مرگش چگونه به زندگی بازمی‌گردد باعث به وجود آمدن این مشکل شده است. عده‌ای از طرفداران و عاشقان امپراطور دوست دارند تا او به شکل سابق با شمایل انسانی دوباره متولد شود و عده‌ای دیگر می‌خواهند که او به خدایی تبدیل شود که جسمانی نیست اما همه‌جا حضور دارد و قدرتش همه چیز را فرا می‌گیرد. کمپانی وارهمر هنوز نمی‌داند که کدام سرنوشت را برای امپراطور انتخاب کند و تصمیمی اشتباه به احتمال قریب به یقین باعث ورشکستگی این کمپانی می‌شود زیرا امپراطور انسان‌ها مهم‌ترین شخصیت دنیای وارهمر است. عامل مهم دیگر در سرنوشت امپراطور استقبال بازی‌بازها از مجموعه بازی‌هایی است که «کمپانی سگا» بر اساس داستان‌های وارهمر خواهد ساخت. در سال‌های اخیر شرکت سگا سرمایه‌گذاری هنگفتی بر روی دو محصول طلوع جنگ و وارهمر توتال وار انجام داده است. هر دو کمپانی سگا و وارهمر در سال‌های اخیر اشتباهات متعددی مرتکب شده‌اند و تعداد زیادی از طرفدارانشان را از دست داده‌اند. درست به تصویر کشیدن داستان‌ها در این دو بازی می‌تواند موفقیت‌های گسترده‌ای را برای هر دو کمپانی به ارمغان آورد.

این مثال‌ها به خوبی نشان می‌دهد که داستان مناسب مهم‌ترین عامل موفقیت بازی‌های رایانه‌ای است. باید دانست که نویسندگان برای هر بازی جدید یک داستان جدید خلق نمی‌کنند. در بیشتر موارد آن‌ها داستان‌هایشان را بر کهن الگوها و اساطیر کشور خودشان و حتی سایر کشورها بنیان می‌نهند و تنها با اندکی تغییر در کهن الگوی اصلی یک موفقیت اقتصادی خلق می‌کنند. نویسندگان و بازی‌سازان کشورمان نیز می‌توانند از تاریخ و فرهنگ شش هزار ساله کشورمان برای خلق داستان کمک گیرند. کشور ما یکی از ثروتمندترین کشورهای دنیا از نظر آثار ادبی و دینی است. در شماره‌های قبل نیز اشاره شد که لازم نیست که این داستان‌ها یا بازی‌ها وسعت داستان‌ها و بازی‌های شرکت‌های بزرگ را داشته باشند اما می‌توانند گام‌های ارزشمندی باشند برای برطرف کردن یکی از مهم‌ترین نیازهای صنعت بازی در ایران. ■

جهان وجود دارد. هنگامی که در زمستان و یا در بهار مردم تولد عیسی یا نوروز را جشن می‌گیرند، در حال بازسازی کهن الگوی مرگ و تولد دوباره هستند. در دنیای بازی‌های رایانه‌ای، این کهن الگو به شکل کشته شدن و زنده شدن مجدد شخصیت‌های بازی درمی‌آید. در بیشتر موارد شخصیت‌ها پس از زنده شدن قدرتمندتر می‌شوند.

بلیزارد یکی از شرکت‌هایی است که در بازی‌های خود بسیار از این الگو استفاده می‌کند. در بازی استارکرافت، نقش منفی داستان «آمون» Amon نام دارد. او موجودی است که یکبار مرده است ولی اکنون به زندگی بازگشته تا مجدداً به کارهای اهریمنی خود ادامه دهد. از نظر تاریخی آمون یکی از خدایان مصر باستان است اما شرکت بلیزارد آن را به یک شخصیت داستانی تبدیل کرده است. این مثال نشان می‌دهد که لازم نیست شخصیتی که می‌میرد و مجدداً زنده می‌شود حتماً خوب و مثبت باشد. می‌توان با استفاده از یک کهن الگو موجودات اهریمنی نیز خلق کرد. از دیگر موارد مشهور مرگ و زندگی مجدد، مرگ «گاندلف» در «اریاب حلقه‌ها» است. گاندلف پس از مبارزه با «بالورگ» و کشتن او، جان خود را از دست می‌دهد. اما پس از مدتی به زندگی بازمی‌گردد تا به جنگ نیروهای اهریمنی برود.

دنیای وارهمر نیز پر است از اساطیر و کهن الگوها، از جمله کهن الگوی مرگ و زندگی مجدد. در دنیای وارهمر، خدا - امپراطور انسان‌ها بزرگ‌ترین دشمن نیروهای اهریمنی است. ویژگی‌های او ترکیبی است از ویژگی‌های عیسی مسیح در آیین مسیحیت و یکی از قهرمانان کمیک به نام «کنان بربر». امپراطور انسان‌ها در نبردی علیه فرزند خانش «هوراس» به شدت زخمی شد و اکنون ده هزار سال است که در کما به سر می‌برد. ولی او همچنان با استفاده از روح قدرتمندش به جنگ با نیروهای اهریمنی می‌پردازد. هوراس نام یکی دیگر از خدایان مصر باستان است و خیانت او به پدرش یعنی خدا - امپراطور انسان‌ها برگرفته از کهن الگوی خیانت شیطان به خدا در ادیان ابراهیمی است. جالب توجه

همه از کهن الگوها و اساطیر بهره

می‌برند. در حالی که یافتن این کهن

الگوها در بازی‌هایی همچون وارکرافت آسان است، یافتن آن‌ها در بازی‌هایی که واقعیت را به تصویر می‌کشند کار دشواری است. به عنوان مثال در بازی‌های «سری توتال وار»، بازی‌باز با صرف زمان زیاد می‌تواند فرماندهی خلق کند که از نظر تاکتیک نظامی با نوابغی همچون «کوروش بزرگ» یا «ژولیوس سزار» برابری می‌کند. این فرمانده بسته به انتخاب‌های بازی‌باز در طول بازی حتی می‌تواند عادل و مهربان باشد یا ستمگر و خونخوار. از سوی دیگر بازی‌باز تمامی جزئیات امپراطوری خود را می‌داند و می‌تواند برای سرنوشت انسان‌های درون بازی تصمیم‌گیری کند. به عبارت دیگر بازی‌باز به خدای امپراطوری وسیع و قدرتمند خود تبدیل می‌شود. کمتر مخاطبی از این منظر به یک بازی استراتژیک نگاه می‌کند ولی تبدیل به خدا شدن از قدیمی‌ترین اساطیر بسیاری از اقوام و ملل جهان است. در یکی از مهم‌ترین کهن الگوهای دینی، شیطان با وعده قدرت‌های فرابشری و الهی آدم ابوالبشر را فریب می‌دهد و موجبات هبوطش را فراهم می‌آورد.

ذکر یک مثال دیگر از کهن الگوها و استفاده از آن در بازی‌ها نشان خواهد داد که چگونه می‌توان یک داستان موفق نوشت. به اعتقاد بسیاری از منتقدان و اسطوره‌شناسان کهن الگوی «مرگ و تولد دوباره» مهم‌ترین کهن الگو در تاریخ بشریت است. کهن الگوی مرگ و تولد دوباره بنیان دین مسیحیت را تشکیل می‌دهد. به اعتقاد مسیحیان، «عیسی» پس از به صلیب کشیده شدن پس از سه روز زنده شد و رزوی نیز برای نجات مسیحیت به زمین باز می‌گردد. کهن الگوی مرگ و تولد دوباره ریشه در الگوی تغییر فصل‌ها دارد. همچنین بیان‌کننده امید انسان‌ها به زندگی پس از مرگ است. در دوران کهن و عصر اساطیر، انسان‌ها در زمستان برای مرگ خدایانی همچون خدای خورشید یا خدای بهار سوگواری می‌کردند و در هنگام بازگشت بهار و تولد مجدد این خدایان به جشن و پایکوبی می‌پرداختند. این جشن‌ها امروزه نیز در بسیاری از فرهنگ‌های

|| دنیای وارهمر پر است از اساطیر و کهن الگوها، از جمله کهن الگوی مرگ و زندگی مجدد. ||



قسمت سوم

# نقش آفرینی

سبک‌شناسی

## چرا بازی نقش آفرینی نسازیم؟

❖ دلایل برای نساختن بازی در سبک نقش آفرینی بسیارند. اولین دلیل مسلماً قوانین پیچیده‌ی تراز گرفتن و استفاده از علم احتمال در ساختار مبارزه‌های بازی است. پیاده‌سازی این‌ها نیاز به دانش برنامه‌نویسی و آشنایی با ریاضی و احتمال دارد. در نتیجه، برخلاف سبک ماجراجویی، برای ساخت بازی در سبک نقش آفرینی باید حتماً یک برنامه‌نویس در تیم‌تان داشته یا خود به برنامه‌نویسی واقف باشید. مسأله‌ی بعدی که ساخت بازی‌های نقش آفرینی را دشوار می‌کند مدت‌زمان لازم برای اتمام بازی است. بازی‌های نقش آفرینی عموماً طولانی هستند. یک بازی نقش آفرینی ۱۰ ساعته بیش‌تر مانند یک جوک بی‌مزه است. بنابراین، برای ساخت یک بازی در این سبک، به مراحل متعدد و متنوع و داستانی جذاب و طولانی نیاز خواهید داشت که بتوانند چندین ساعت بازی‌بازها را سرگرم کنند. هر کدام از این‌ها به خودی خود می‌تواند مانعی بر سر راه بازی‌سازهای تازه‌کاری باشد که علاقه به ساخت بازی در این سبک دارند. زمان بازی طولانی‌تر یعنی مراحل بیش‌تر، مکان‌های بیش‌تر و اشیای بیش‌تر که زمان و هزینه‌ی ساخت بازی را به میزان چشم‌گیری افزایش می‌دهند. از طرفی سازنده‌ها نیاز به داستانی دارند که بتواند بازی‌بازها را برای ساعت‌های متمادی سرگرم کرده و پس از تکراری شدن روند بازی هم بتواند آن‌ها را با خود همراه کند. اگر با وجود این چالش‌ها هنوز هم علاقه به ساخت یک بازی نقش آفرینی دارید، ادامه‌ی متن را دنبال کنید.

## چرا بازی نقش آفرینی بسازیم؟

خبر خوب این است که بسیاری از موتورهای پایه‌ی مطرح روز دنیا افزونه‌هایی را برای ساخت بازی‌های نقش آفرینی و پیاده‌سازی قوانین‌شان فراهم آورده‌اند. این امکانات کار بازی‌سازهای تازه‌کاری را که دسترسی به یک تیم برنامه‌نویسی حرفه‌ای ندارند راحت‌تر می‌کند. با این حال هنوز هم برای ساخت یک بازی نقش آفرینی (یا لاقبل برای ساخت یک بازی نقش آفرینی خوب) به برنامه‌نویسی نیاز خواهید داشت. شاید بتوان چالش‌های فنی را به‌نحوی دور زد اما چالش داستان‌نویسی هنوز هم

پابرجا است. نکته‌ی جالب این‌جا است که این مسأله‌ی چالش‌برانگیز از یک زاویه‌ی دیگر می‌تواند اصلی‌ترین دلیل برای ساخت یک بازی نقش آفرینی باشد. این سبک بهترین سبک برای روایت داستان‌های طولانی و حماسی است. اگر داستان‌تان در مورد شخصیتی ناشناس یا فردی عادی است که در نهایت دنیا را نجات می‌دهد یا در مورد یک سفر طولانی، پرخطر و پرماجر، این سبک می‌تواند انتخاب مناسبی باشد. اگر شخصیت بازی‌تان از جادو یا قابلیت‌های فرابشری بهره می‌برد هم سبک نقش آفرینی می‌تواند انتخاب خوبی باشد چون اجازه‌ی ارتقای این توانایی‌ها و رشد تدریجی شخصیت را به بازی‌باز خواهد داد. سبک نقش آفرینی برای دنیا‌های بزرگ و مراحل طولانی هم انتخاب مناسبی است چون ارتقای تراز موجب انتقال حس پیش‌رفت به بازی‌باز می‌شود. از طرفی دیگر، این سبک برای معرفی شخصیت‌های خفن و به‌یادماندنی هم انتخاب خوبی است چون بازی‌باز زمان زیادی را با آن‌ها سپری خواهد کرد و می‌تواند به‌خوبی با آن‌ها ارتباط برقرار کند. از دلایل مهم دیگر برای ساخت یک بازی نقش آفرینی می‌توان به محبوبیت این سبک در حال حاضر اشاره کرد. یک بازی نقش آفرینی خوش‌ساخت می‌تواند توجهات بسیاری را به خود جلب کرده و فروش و بازگشت سرمایه‌ی خوبی را برای سازنده‌هایش به همراه خواهد داشت. حال که از ساخت یک بازی نقش آفرینی مطمئن هستید، باید ببینیم که باید روی کدام بخش‌ها بیش‌تر تمرکز کنید.

## کدام عناصر مهم‌تر هستند؟

مسأله‌ای که تمام مسایل دیگر مربوط به ساخت یک بازی نقش آفرینی را تحت شعاع قرار می‌دهد زمان طولانی آن نسبت به سبک‌های دیگر است. بازی‌های نقش آفرینی بزرگ باید بتوانند بیش از ۱۰۰ ساعت بازی‌بازها را سرگرم کنند. دلیل این امر هم سیستم ترازگیری این بازی‌ها است. مطمئناً هیچ‌کس دوست ندارد پس از رسیدن به تراز ۱۰ به پایان بازی برسد. بازی‌بازها برای ساخت آن شخصیت دل‌خواه‌شان نیاز به بازی کردن و زمان زیادی دارند و مسلماً کوتاه بودن

در دو قسمت پیشین سبک‌شناسی به معرفی و بررسی سبک نقش آفرینی پرداختیم. در قسمت اول سبک نقش آفرینی، این سبک را به‌طور مختصر



ارکین زاهدی

معرفی کرده و عناصر تکرار شونده‌اش را بر شمردیم. در قسمت دوم، تاریخچه‌های کوتاه از زیرسبک‌های نقش آفرینی را عنوان کرده و هر کدام را از دیدگاه عناصر سازنده‌ی این سبک بررسی کردیم. حال، مطابق با رسم بخش سبک‌شناسی، در قسمت سوم و پایانی سبک نقش آفرینی، پرونده‌ی این سبک را خواهیم بست. در این قسمت، ابتدا چند نکته را در مورد ساخت بازی در سبک نقش آفرینی ذکر خواهیم کرد. سپس، فهرستی از چند بازی نقش آفرینی را خواهیم آورد که امیدواریم بتوانند الهام‌بخش شما در ساخت بازی نقش آفرینی‌تان باشند. با ما همراه باشید.



که مناسب مخاطبان تان است انتخاب کنید. اما مساله این جا است که برای ساخت یک اکشن نقش آفرینی خوب نیاز به یک تیم کامل خواهید داشت. در بین این تعداد بازی موفق در این سبک، اکشن نقش آفرینی تان خیلی زود فراموش خواهد شد، مگر این که توان رقابت با عناوین بزرگ این زیرسبک را داشته باشد یا مانند «بستچن» (Bastion) یک بازی خاص باشد. شاید ساخت یک نقش آفرینی تاکتیکی انتخاب مناسب تری برای تیم های کوچکتر باشد. بازی های مستقلی مانند «بازگشت شادوران» (Shadowrun Returns) و «سرزمین بایر ۲» (Wasteland 2) نمونه های نسبتاً موفق از این زیرسبک در سال های اخیر بوده اند. البته این زیرسبک به محبوبیت اکشن نقش آفرینی نیست اما طرفداران پروپاقرص خود را دارد. از سوی دیگر هم آشنایی به قوانین نقش آفرینی، به خصوص بازی های نقش آفرینی رومیزی مانند «سیاه چال ها و اژدهایان» (Dungeons & Dragons) برای ساخت بازی در این زیرسبک لازم است.

ساخت یک بازی عیارمانند کار آسانی نیست و نیازمند به برنامه نویسی حرفه ای و آشنایی کامل به قوانین طراحی بازی است. با این حال، مزیت این زیرسبک نسبت به دیگر زیرسبک ها تعداد کم تر عناوین نام دار است. در سالیان اخیر، شاهد این بوده ایم که عناوین مستقلی مانند «اسپلانکی» (Spelunky) و «اسارت ایزاک» (The Binding of Isaac) توانسته اند به محبوبیت و شهرت بسیاری برسند. از این جهت، صرف وقت و هزینه برای یک بازی عیارمانند می تواند سرمایه گذاری مناسبی باشد چون کافی است نتیجه ی نهایی حرف جدیدی برای گفتن داشته یا کمی بالاتر از حد استانداردها باشد. انتخاب بعدی ساخت یک بازی نقش آفرینی آنلاین چند نفره ی کلان یا MMORPG خواهد بود. ساخت یک بسیار وقت گیر و پرهزینه خواهد بود. علاوه بر هزینه های ساخت بازی، باید هزینه های یک سرور بسیار مطمئن را هم تقبل کنید. علاوه بر این، باید به طور مداوم برای بازی تان به روزرسانی و بسته های مکمل تولید کرده تا از تکراری شدن آن جلوگیری شود. اما اگر همه چیز به خوبی انجام شود

نقش آفرینی به دهه ها و شاید صدها ماموریت مختلف نیاز خواهید داشت. ماموریت ها باید متنوع بوده و در بهترین حالت بار داستانی هم داشته باشند. در نهایت، زمانی که ماموریت ها و مبارزه ها و تراز گیری خسته کننده شوند، این داستان است که می تواند بازی باز را تا پایان با خود نگه دارد. هر چه قدر هم داستان های جانبی باحال برای تعریف کردن داشته باشید، در نهایت این خط داستانی اصلی بازی است که باید انگیزه ی لازم را به بازی باز منتقل کند. پس شاید داستان مهم ترین عنصر یک بازی نقش آفرینی نباشد، اما مسلماً یک داستان خوب می تواند تجربه ی بازی تان را بسیار لذت بخش تر کرده و حتی برخی ایرادات آن را پوشانند. در نهایت باید این نکته را ذکر کرد که شاید عالی بودن این عناصر به خودی خود در بازی چندان به چشم نیاید، اما مطمئن باشید کافی است یکی از آن ها پایین تر از حد استاندارد باشد تا همه متوجه آن شوند. بنابراین، باید مطمئن شوید که به اندازه ی کافی به تمام این عناصر رسیدگی کرده اید. در قدم بعدی باید ببینیم که کدام زیرسبک مناسب ما است.

### کدام زیرسبک را انتخاب کنیم؟

کدام زیرسبک بهتر است؟ اکشن نقش آفرینی! یک اکشن نقش آفرینی خوش ساخت توجهات بسیاری را به خود جلب خواهد کرد و از حیث فروش و بازگشت سرمایه هم انتخاب بسیار خوبی است. مجموعه های تازه واردی مانند «ویچر»، «سرزمین های مرزی»، «اثر جرمی» و «عصر اژدها» اثباتی بر این ادعا هستند. از طرفی دیگر تقریباً می توان تمام زیرسبک های مختلف اکشن را با نقش آفرینی تلفیق کرد، از شوتر اول شخص و سوم شخص گرفته تا حتی پلتفرمر دوبعدی. علاوه بر این، قانون خاصی برای میزان اکشن یا نقش آفرینی بودن یک اکشن نقش آفرینی وجود نداشته و می توانید خود ترکیبی را

بازی موجب ناامید شدن آن ها خواهد شد. در نتیجه، مهم ترین نکته برای ساخت یک بازی نقش آفرینی سرگرم کردن بازی باز برای یک مدت طولانی است و تمام عناصر باید در این جهت قرار بگیرند. با توجه به زیرسبک مربوطه، عناصر مختلف می توانند وزن های متفاوتی داشته باشند، اما آنچه که مسلم است این است که سیستم ارتقای تراز و درخت مهارت ها از عناصر اصلی لذت بخش بودن یک بازی نقش آفرینی هستند. سیستم تراز و درخت مهارت ها در بازی باید متعادل باشند. یعنی در مراحل اولیه تراز گرفتن باید راحت تر بوده و به تدریج سخت تر شود. از طرفی باید مهارت های خفن را برای ترازهای بالا نگه داشت تا بازی باز انگیزه ی لازم را برای ادامه دادن داشته باشد. از طرفی دیگر هم مهارت های ابتدایی هم باید به نوبه ی خود رضایت بخش باشند تا حس پیش رفت به بازی باز دست دهد.

گناه کبیره ی سازنده های بازی های نقش آفرینی این است که یک مسیر پیش رفت شخصیت بهتر از مسیرهای دیگر باشد. این مساله نیاز به توجه بسیاری دارد. چه بازی باز مبارزه با شمشیر را ترجیح دهد یا جادو، رمبو بازی یا مخفی کاری، بازی باز باید بتواند با توجه به میل خود در بازی پیش رفت کند. نکته ی بعدی گشت و گذار و ماموریت ها است.

اگر برای ساخت یک بازی اکشن به ۱۰ مرحله نیاز داشته باشید، برای یک بازی





تیم‌های تک‌نفره انتخاب مناسبی باشد. می‌توانید نسخه‌ی آزمایشی آن را به رایگان از سایت‌اش بارگذاری کرده و قیمت‌اش هم برای تیم‌های کوچک کاملاً معقول و مناسب است. اما همین قیمت مناسب و کاربری آسان‌اش موجب شده بازی‌سازهای زیادی از آن استفاده کرده و بازی‌های زیادی با آن ساخته شوند. بنابراین، برای به چشم آمدن باید یک کار متفاوت ارائه دهید، مانند بازی «به سوی ماه» (To the Moon)؛ هرچند این بازی در سبک نقش‌آفرینی نبود. پس از مجهز شدن به ابزار مناسب، زمان بالا زدن آستین‌ها و دست‌به‌کار شدن است.

### از کجا شروع کنیم؟

اولین مرحله‌ی شروع هر کاری بدون شک بررسی کارهایی است که گذشتگان انجام داده‌اند. این کار به شما اجازه می‌دهد تا از عناصر موفقیت آن‌ها الگوبرداری کرده و از تکرار اشتباهات‌شان اجتناب کنید. اولین مرحله‌ی ساخت یک بازی هم، به همین شکل، بازی کردن عناوین موفق است که در طول سالیان عرضه شده‌اند. ما در پایین چند بازی نقش‌آفرینی را معرفی خواهیم کرد که امیدواریم بتوانند منبع الهام شما در ساخت بازی‌تان باشند. فهرست زیر فهرست بهترین بازی‌های نقش‌آفرینی تاریخ نیست. سعی ما بر این بوده که از هر زیرسبک نقش‌آفرینی، حداقل یک نماینده در این فهرست حضور داشته و عمداً سعی شده از بازی‌های جدیدتر در تهیه‌ی این فهرست استفاده شود. تعداد بازی‌های نقش‌آفرینی موفق بسیار زیاد است و نام بردن همه‌ی آن‌ها ممکن نبود. سعی شده از عناوین مستقل پیش‌تری نام برده شود تا الهام‌بخش و امیدبخش سازنده‌های تازه‌کار باشند.

- «فاینال فانتزی ۲-۱۳» (Final Fantasy XIII-2) (۲۰۱۱)
- نام فاینال فانتزی ۲-۱۳ صرفاً به عنوان جدیدترین قسمت از مجموعه‌ی فاینال فانتزی آورده شده است. البته این بازی عنوان خوبی هم بود. هر کدام از قسمت‌های مجموعه‌ی فاینال فانتزی که دست‌تان به آن می‌رسد را بازی کنید. خوش‌بختانه عناوین فاینال فانتزی مرتباً برای کنسول‌های جدیدتر مجدداً منتشر می‌شوند. بازی‌های

و نتیجه‌ی نهایی یک عنوان خوب باشد، می‌توانید به عنوان یک ماشین چاپ اسکناس روی بازی‌تان حساب باز کنید. نقش‌آفرینی نوبتی هم با این که در حال حاضر تقریباً مرده به حساب می‌آید، همیشه می‌تواند یک گزینه برای ساخت بازی بعدی‌تان باشد. یک نقش‌آفرینی نوبتی با سبک و سیاقی قدیمی که یادآور فاینال فانتزی‌های قدیمی باشد می‌تواند حس نوستالژی طرفداران را حساسی قلقلک دهد. در نهایت، پس از انتخاب زیرسبک موردنظر، باید به سراغ ابزارهای مورد نیاز رفت.

### از کدام ابزارها استفاده کنیم؟

تقریباً می‌توان از تمام موتورهای پایه‌ی مطرح حال حاضر دنیا برای ساخت یک بازی نقش‌آفرینی استفاده کرد، به‌خصوص که پیش‌تر آن‌ها مانند «موتور آنریل» و «یونیتی» افزونه‌هایی مخصوص ساخت بازی‌های نقش‌آفرینی دارند که کار را برای بازی‌سازان بسیار راحت‌تر کرده‌اند. اما در میان این موتورهای محبوب، موتور پایه‌ای وجود دارد که مخصوص ساخت بازی‌های نقش‌آفرینی نوبتی ۸-بیتی به سبک فاینال فانتزی‌های قدیمی است. این موتور پایه «آرپی‌جی میکر» (RPG Maker) نام دارد و آخرین نسخه‌ی آن با نام «آرپی‌جی میکر ام‌وی» (RPG Maker MV) چند ماه پیش عرضه شده است. همان‌طور که گفته شد، این موتور برای ساخت نقش‌آفرینی‌های نوبتی ۸-بیتی به سبک فاینال فانتزی‌های قدیمی ساخته شده است. بنابراین، چندان به درد آن‌هایی که به دنبال ساخت بازی در زیرسبک‌های دیگر هستند نمی‌خورد. اما نکته‌ی مثبت در مورد این موتور پایه این است که بسیاری از امکانات مورد نیاز برای ساخت یک بازی نقش‌آفرینی به‌طور پیش‌فرض در این موتور تعبیه شده. این باعث شده که این موتور برای تیم‌های مستقل کوچک و





(۲۰۱۰)

- تعریف یک داستان جذاب و معرفی شخصیت‌های متنوع به همراه روند بازی دشوارتر و هیجان‌انگیزتر و گاس جدید باعث شد عده‌ای آن را حتی بهتر از فال‌اوت ۳ بدانند و ادعا کنند که بتزدا هیچ‌گاه نمی‌تواند یک فال‌اوت شاهکار بسازد. فقط اگر این عنوان این همه باگ نداشت...
- «دوس اکس: تحول بشریت» (Deus Ex: Human Revolution) (۲۰۱۱)
- منصفانه نیست اگر این بازی را یک اکشن نقش‌آفرینی بنانیم. تحول بشریت یکی از آن **معدود** بازی‌هایی است که آزادی عمل در آن تنها یک شعار توخالی نیست.
- «دروازه‌ی بالدور ۲» (Baldur's Gate II: Shadows of Amn) (۲۰۰۰)
- یکی از شاهکارهای بی‌بدیل نقش‌آفرینی از استودیوی تاریخ‌ساز بایوویر. می‌توانید نسخه‌ی بازسازی‌شده‌ی آن را که در سال ۲۰۱۲ عرضه شده بازی کنید.
- «پلین‌اسکیپ: تورمنت» (Planescape: Torment) (۱۹۹۹)
- این بازی به عقیده‌ی بسیاری بهترین بازی نقش‌آفرینی غربی است. اگر می‌خواهید یک بازی نقش‌آفرینی بسازید، باید بهترین‌ها را بازی کرده باشید.

### جمع‌بندی

در این سه قسمت از بخش سبک‌شناسی به معرفی و بررسی سبک نقش‌آفرینی پرداختیم. در قسمت اول، سبک نقش‌آفرینی را معرفی کرده و عناصر سازنده‌ی این سبک را بررسی نمودیم. در قسمت دوم، به معرفی زیرسبک‌های نقش‌آفرینی پرداخته و عناصر تکرارشونده‌ی این سبک را در هر کدام از این زیرسبک‌ها بررسی کردیم. در این قسمت، ابتدا چند نکته را در مورد ساخت بازی‌های نقش‌آفرینی ذکر کرده و سپس به معرفی عناوین پرداختیم که امیدواریم بتواند منبع الهامی برای بازی‌سازهای تازه‌کار باشند. با این قسمت، پرونده‌ی سبک نقش‌آفرینی بسته می‌شود. در سه قسمت آینده‌ی بخش سبک‌شناسی به معرفی و بررسی سبک استراتژی اختصاص خواهد داشت. ■

با ما همراه باشید.

- «حماسه‌ی پرچم» (The Banner Saga) (۲۰۱۴)
- یک نقش‌آفرینی تاکتیکی دیگر که توسط یک استودیوی مستقل متشکل از اعضای سابق بایوویر ساخته شده.
- «اسپلنکی» (Spelunky) (۲۰۰۸)
- یک بازی مستقل دیگر که متن‌باز هم هست. این بازی نمونه‌ی دیگری از یک عیارمانندمانند با مرحل‌ی است که به‌طور تصادفی تولید می‌شوند.
- «بسیچن» (Bastion) (۲۰۱۱)
- یک اکشن نقش‌آفرینی مستقل با یک ویژگی خاص که توجهات بسیاری را به خود جلب کرد. راوی این بازی جذاب‌ترین مشخصه‌ی این بازی است که آن را از یک اکشن نقش‌آفرینی خوب به یک بازی خاص تبدیل کرده است.
- «واقع‌نگاری زونبلید» (Xenoblade Chronicles) (۲۰۱۰)
- یک اکشن نقش‌آفرینی ژاپنی که در آن بازی زمانی یکی از معدود نقش‌آفرینی‌های ژاپنی خوب بود.
- «تورچ‌لایت ۲» (Torchlight 2) (۲۰۱۲)
- در نگاه اول مانند یکی دیگر از ده‌ها تقلید کورکورانه از دیابلو به نظر می‌رسد اما هرچه جلوتر بروید، این بازی برگ‌های برنده‌ی خود را یکی‌یکی رو می‌کند. لازم نیست همه چیز را از اول ساخت. اضافه کردن ایده‌های جدید و نوآوری‌ها به ایده‌های آزموده‌شده می‌تواند نتیجه‌ی خوبی را به همراه داشته باشد.
- «عصر اژدها» (Dragon Age: Origins) (۲۰۰۹)
- درست زمانی که همه تصور می‌کردند سبک نقش‌آفرینی در حال مرگ و روزبه‌روز اکشن‌تر خواهد شد، عصر اژدها: ریشه‌ها این سبک را به ریشه‌های خود برد.
- «اسارت ایزاک» (The Binding of Isaac) (۲۰۱۱)
- یک عیارمانندمانند مستقل خوش ساخت. حتماً نیاز به ایده‌های عجیب‌وغریب و نوآوری‌های خفن نیست. دنبال کردن استانداردها و طراحی مرحله‌ی حرفه‌ای همیشه نتیجه‌بخش است.
- «فال‌اوت: وگاس جدید» (Fallout: New Vegas)

این مجموعه کلاس درس بازی‌سازی هستند.

- «دیابلو ۳» (Diablo III) (۲۰۱۲)
- دیابلو ۳ هرچه قدر هم به خوبی دو قسمت پیشین‌اش نباشد، اما باز هم سلطان بی‌چون‌وچرای عیارمانندمانندها است. پیش از ساخت یک عنوان عیارمانند، حتماً باید دیابلو ۳ و بسته‌ی مکمل‌اش، «درنده‌ی ارواح» (Reaper of Souls) را بازی کرده باشید.
- «افسانه‌ی زلدا: شمشیر روبه‌آسمان» (The Legend of Zelda: Skyward Sword) (۲۰۱۱)
- شمشیر روبه‌آسمان و به‌طور کل مجموعه‌ی زلدا کلاس درس ساخت بازی‌های اکشن نقش‌آفرینی هستند.
- «دنیای وارکرفت» (World of Warcraft) (۲۰۰۴)
- اگر می‌خواهید یک MMORPG بسازید، باید حتماً حاکم MMORPG‌ها را بازی کرده باشید.
- «سرزمین‌های مرزی ۲» (The Borderlands 2) (۲۰۱۲)
- یک دنیای دیوانه، شخصیت‌های به‌یادماندنی و اکشن لذت‌بخش تمام آن چیزهایی است که سرزمین‌های مرزی را تا این حد خاص می‌کند.
- «ویچر ۳» (The Witcher 3: Wild Hunt) (۲۰۱۵)
- یک استودیوی لهستانی با اقتباس از مجموعه کتابی با همین نام از یک نویسنده‌ی لهستانی توانست یکی از به‌یادماندنی‌ترین مجموعه‌های این چند سال اخیر را خلق کند.
- «ارواح تاریک ۲» (Dark Souls II) (۲۰۱۴)
- اگر قصد آزار دادن بازی‌بازها را دارید، باید ارواح تاریکی را بازی کنید تا ببینید که این مجموعه چه‌گونه به لذت‌بخش‌ترین شکل ممکن این کار را انجام می‌دهد.
- «بازگشت شادوران» (Shadowrun Returns) (۲۰۱۳)
- یک نقش‌آفرینی تاکتیکی که سرمایه‌اش را از طریق یک استراتژیت تأمین کرده بود و یک داستان جنایی هیجان‌انگیز را تعریف می‌کرد.
- «سرزمین بایر ۲» (Wasteland 2) (۲۰۱۴)
- یک پروژه‌ی کیک‌استارتر دیگر، و یک نقش‌آفرینی تاکتیکی دیگر، ادامه‌ی برای عنوانی که در سال ۱۹۸۸ منتشر شده و الهام‌بخش مجموعه‌ی فال‌اوت بود.

# لوییای سحر آمیز

## زندگینامه پتر مولینیو



علیرضا تاربتجو

پتر داگلاس مولینیو در پنجم ماه می سال ۱۹۵۹ میلادی در شهر گلدفرد انگلستان چشم به جهان گشود. او همواره یکی از بزرگترین طراحان و هم‌منظر برنامه‌نویسان بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شود. او کار خود را در عرصه بازی‌های ویدئویی از سال ۱۹۸۲ با توزیع و فروش فلاپی دیسک‌هایی که شامل بازی‌های ویدئویی برای آتاری و کمودور ۶۴ آغاز کرد. او بر این باور بود که فروش بازی بر روی دیسک فروش بسیار بالایی نسبت به فلاپی خواهد داشت که این امر سبب شد او فروش دیسک بازی را هدف اصلی خود قرار بدهد. در سال ۱۹۸۴ پتر ساخت بازی The Entrepreneur (کار آفرین) را به پایان رساند. بازی در اصل یک شیشه ساز کسب و کار و متن محور بود که به بازی‌باز این فرصت را می‌داد که یک شرکت نوپا را اداره کند. این در صورتی بود که در آن روزها یک فرد بازی‌ساز می‌توانست بازی را با اسم حمله لکه‌های فضای به مریخ به راحتی تولید و از آن پنجاه میلیون نسخه بفروشد. پتر مولینیو بازی خود را با تکثیر صدها نوار در دو شرکت منتشر کرد. او پس از گرفتن یک فضای تبلیغاتی در یک مجله بازی برای رسیدن به موفقیت آماده شد؛ او بعدها در مصاحبه‌ای اظهار داشت: «من کاملاً متقاعد شده‌ام که این بازی فروش خوبی خواهد داشت. من فکر می‌کردم که این بازی زیاد بزرگ نیست و آن را بزرگ‌تر کردم» با این حال این بازی فقط دو بار سفارش داده شد و یکی از این سفارشات توسط مادرش در سال ۲۰۰۷ صورت گرفت و همین طور سال‌ها بعد یک عضو گیم اسپای با ابراز نگرانی از اینکه سیستم اقتصادی بازی Fable 11 (افسانه ۱۱) نیز مانند بازی کار آفرینی می‌باشد گفت: من نگران این هستم که این بازی یک ریمیکس مخفیانه توسط پتر مولینیو باشد.

پتر با اولین شکست خود در عرصه بازی‌سازی روحیه خود را باخت و از طراحی بازی دست کشید و تصمیم گرفت شرکتی را با فردی به نام لس ادگار با نام تجاری Taurus Impex Limited را تأسیس کند. کار آن دو صادرات لوبیا پخته به خاورمیانه بود که چندان درآمد چشم‌گیری نداشت. پس از گذشت مدتی International Commodore شرکت پتر مولینیو را

با شرکتی با نام تجاری TORUS که کارش تولید نرم افزارهای شبکه‌ای بود اشتباه گرفت و به پتر پیشنهاد ارائه ده سیستم Amiga رایگان برای کمک به انتقال نرم‌افزار شبکه‌ای داد. مولینیو بعدها گفت: «... آن موقع در ذهنم خطور کرد که این مرد نمی‌دانست که ما که هستیم. من به طور ناگهانی با این بحران وجدانی درگیر شدم. من فکر کردم، اگر این مرد بفهمد، من و رایانه‌های رایگانم با هم نابود می‌شویم. بنابراین من فقط دست او را فشردم و از دفترش خارج شدم.» Taurus یک سیستم پایگاه داده برای Amiga، به نام Acquisition طراحی کرد - پایگاه نهایی برای Amiga، پس از بین رفتن سوء تفاهم با Commodore International، برنامه منتشر شد و موفقیت خوبی داشت. پس از موفقیت بدست آمده از برنامه پایگاه داده، مولینیو و لس ادگار در آمد قابل توجهی را کسب کردند و همین امر سبب بازگشت روحیه از دست رفته پتر شد.

از این رو پتر پیشنهاد راه اندازی شرکت بازی‌سازی را به شریکش لس ادگار داد و در نتیجه آن دو در سال ۱۹۸۹ در آمریکا شرکت Bullfrog Productions را تأسیس کردند. در همان سال پتر دست به ساخت و انتشار بازی به نام Populous زد که توانست ۴ میلیون نسخه بفروش برساند که خود برای Bullfrog دست آورد و موفقیت بزرگی به حساب می‌آمد.

اولین بازی استودیو مولینیو یعنی Lionhead بازی Black & White بود. او هزینه کل ساخت بازی که ۶ میلیون دلار بود را به شخصه پرداخت کرد و این بازی در نهایت در سال ۲۰۰۱ و بعد از ۳ سال کار بی وقفه منتشر شد.

در آوریل سال ۲۰۰۶ شرکت Lionhead توسط Microsoft Game Studios خریداری شد. در رویداد E3 همان سال مولینیو چند مصاحبه داشت که در یکی از آن‌ها گفت: من فکر می‌کنم شما قهرار بازی‌های بیشتر و بهتری رو از ما به خاطر رابطه شکل گرفته با Microsoft ببینید، بعداً او پست مدیریتی در Microsoft دست پیدا کرد اما همچنان با Lionhead به تولید بازی‌های ویدئویی ادامه داد.

در مارچ ۲۰۱۲ مولینیو اعلام کرد که از Lionhead و Microsoft بعد از اتمام بازی Fable : Journey جدا می‌شود و به شرکت Cans 22s که توسط تیم رنس (یکی از همکاران سابقش در

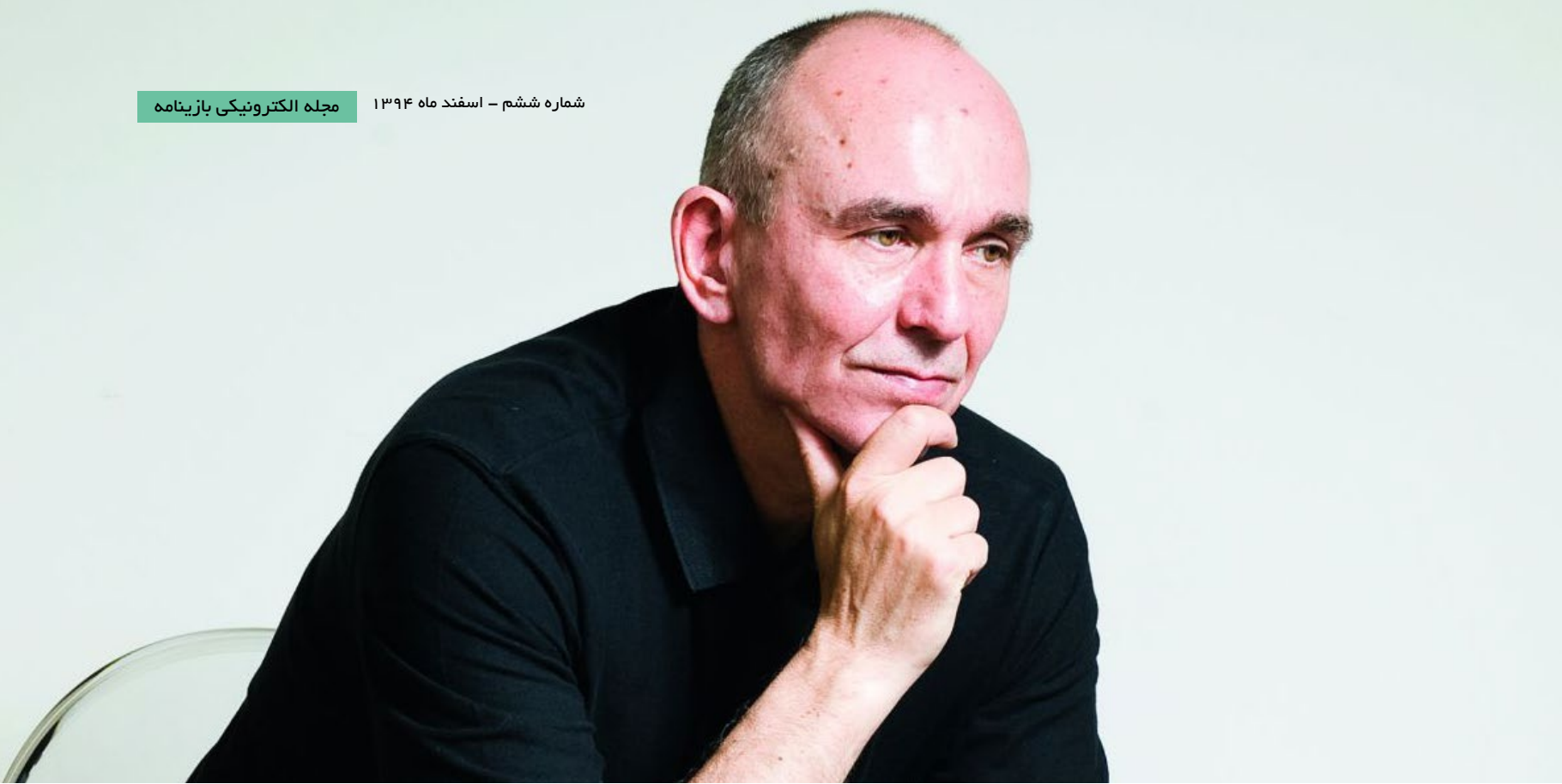
Lionhead) تأسیس شده می‌رود. او به عنوان یکی از شخصیت‌های مهم صنعت گیم مرتبط مورد مصاحبه قرار می‌گرفت. مصاحبه برای مجلات، مستندها و برنامه‌هایی از جمله Games Master ، Games Wars ، Games Ville ، Bad Influence! ، Gamer Tv ، Games World او حتی در سریال تحت سینمای آنلاین اسکاتلندی یعنی Consolevania حضور پیدا کرد.

با این که بازی‌های او چه از نظر نقدها و چه از نظر مالی به موفقیت رسیدند، مولینیو به بزرگ نشان دادن‌های الکی بازی هایش معروف شد. مانند Fable که تعداد زیادی از مواردی که مولینیو در باره‌شان صحبت کرده بود را دارا نبود. پس از نشر بازی، مولینیو بابت این موضوع عذرخواهی کرد. او در سال ۲۰۱۴ گفت که از Fable III ناراضی است و دیگر با Microsoft کار نخواهد کرد. در سال ۲۰۱۵ او در مصاحبه با وبلاگ بازی Rock, Paper, Shotgun و روزنامه بریتانیایی Guardian اعلام کرد که دیگر مصاحبه نخواهد کرد. هر چند که او در اوایل سال ۲۰۱۶ سکوت رسانه‌ای خود را در مصاحبه با Don't Die شکست.

مولینیو در سال ۲۰۰۴ به تالار افتخار AIAS راه یافت. همچنین در ۳۱ دسامبر همان سال به یک OBE در لیست افتخارات سال نو مفتخر شد. او لقب l'Ordre des Arts et des Lettres را از دولت فرانسه در مارچ ۲۰۰۷ کسب کرد. در جولای همان سال او موفق به دریافت دکترای افتخاری علوم از دانشگاه Southampton شد. در سال ۲۰۱۱ او جایزه Lifetime Achievement را در مراسم Game Developers Choice Awards به دست آورده و عضویت BAFTA در آکادمی بازی‌های ویدئویی بریتانیا را دریافت کرد.

پتر مولینیو به عنوان یکی از معروفترین اشخاص دنیای بازی‌های کامپیوتر شناخته می‌شود و در بریتانیا او را به عنوان پدرخوانده صنعت بازی‌سازی می‌شناسند. وی همچنان طرفداران بسیاری در آمریکا و حتی ژاپن دارد که هیچ طراح بازی انگلیسی نمی‌تواند اینطور به خود افتخار کند. وی غیر از سخنرانی در مورد بازی‌های کامپیوتری سخنران خوبی در موارد دیگر هست. او سخنران موزه تصاویر متحرک آمریکا و





موسسه فیلم انگلستان و همچنین سخنران موزه تاریخ و تمدن انگلستان و آلمان نیز هست و همچنین نقشی در BBC Business Breakfast و در بحث مالی برنامه BBC2 داشته.

پیتر مولینو مغز پیچیده‌ای در خلق آثار عجیب و غریب داشته که برای مدت زمانی در کانون توجه بوده. یک از عناوین خلاقانه‌ای که او در کارنامه خود دارد، بازی «کنجکاوی» بود که البته پس از پرتاب رباتی با همین نام به کره مریخ، نام آن اندکی تغییر کرد. اما محتوا یک چیز کاملاً عجیب بود. یک مکعب بسیار بزرگ که با مکعب‌های بسیار ریز ساخته شده بود و با هر بار لمس این اشیای کوچک باعث از بین رفتن آن‌ها می‌شد. رسیدن به مرکز مکعب، هدف میلیون‌ها مخاطب آنلاین این بازی بود و جالب توجه است که تنها یک نفر برنده بازی شد، و توانست آخرین مکعب را لمس کند.

چندی پیش، اکانت پیتر مولینو مجموعه‌ای تویت در شبکه اجتماعی تویت ارسال نمود که خبر از بازنشستگی وی می‌داد؛ اما دقیقی بعد مشخص شد که اکانت وی هک شده بوده است. در تویت‌های فرستاده شده از سوی هکر هم چنین گفته شده بود که آخرین بازی وی، یعنی Godus، نیز کنسل شده و دیگر عرضه نخواهد شد که موجی سراسر نگران‌کننده میان طرفداران مولینو پخش کرد. اما مولینو دقیقی بعد از انتشار این خبر، کنترل اکانت خود را به دست گرفت و اعلام نمود که هیچ یک از اخبار مربوط به بازنشستگی وی یا متوقف شدن روند ساخت Godus حقیقت ندارد.

سبک جدیدی که پیتر شهرت به دست آمده‌اش را مدیون آن اس سبک God Game یا همان خدای بازی نام دارد که برای اولین بار در بازی Populous مشاهده شد. ساخت آخرین بازی مولینو با نام Godus در سال ۲۰۱۲ و با جمع کردن سرمایه عمومی شروع شد Godus در کیک‌استارتر موفق به جذب سرمایه ۴۵۰,۰۰۰ یورو شد. طی اطلاعات داده شده توسط Cans22 بازی Godus ارتباطی مستقیم با اپلیکیشن Curiosity خواهد داشت؛ اپلیکیشنی که قرار بود زندگی برنده خود را دگرگون کند، اما ظاهراً مولینو به قول خود عمل نکرد و این بازی در نهایت در سال ۲۰۱۲ برای PC منتشر شد.

با آرزوی سلامتی و موفقیت‌های بیشتر برای پدرخوانده صنعت گیم انگلستان ■

# کالبدشکافی خدایان تفنگ

## Gun Godz

نویسندگان: رامی اسمعیل و جن ویلم



مترجم: رهام سجادی

وب سایت مستقل حامیان ونوس پاترول در کیک استارتر خود این بازی را به عنوان یک هدیه اضافه گذاشتند. «خدایان تفنگ» (Gun Godz) اولین بازی سازندگان Super Crate Box در ژانر اکشن اول شخص بود و منبع الهام آن‌ها یک موزیک رپ گنگستری بود. در این کالبد شکافی، رامی اسمعیل و جن ویلم نجرمان توضیح می‌دهند که پروژه چگونه شکل گرفت و در حین ساخت آن چه چیزی درست پیش رفت و چه مشکلاتی پیش آمد.

وقتی دوست خوب ما برندون بویر از ما خواست که برای کیک استارتر وب سایتش ونوس پاترول یک بازی کوچک بسازیم می‌دانستیم که نمی‌توانیم نه بگوییم. یک Offworld جدید (وب سایتی که در آن منابع فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد) برای این رسانه بسیار ارزشمند است.

چیزی که ما نمی‌دانستیم این بود که یک بازی تیراندازی اول شخص برگرفته از یک رپ گنگستری حاصل کار ما خواهد بود. همین طور ما انتظار نداشتیم که پنج ماه به صورت پاره وقت روی خدایان تفنگ کار کنیم. بازی که توسط ۱۵۰۰ نفر و تعداد زیادی کپی‌باز بازی خواهد شد. این بازی برای پول ساخته نشد، بلکه برای بالا بردن سواد فرهنگی ساخته شد. برای ونوس پاترول.

دو چیز به طراحی خدایان تفنگ کمک

یک بازی که واقعا از رپ گنگستری الهام گرفته در قالبی کاملاً کلاسیک. اگر ما می‌خواستیم از پس این کار بر بیاییم لازم بود که در مورد تم بازی رویکردی کاملاً جدی داشته باشیم، کاملاً گنگستری.

### چه چیزی درست پیش رفت؟

#### ۱. طراحی بازی با تکرار و پروتوتایپ سریع

ما در ولامییر باور داریم یک بازی تا موقعی که بازی نشود، بازی نیست. بدون بازی شدن، آن موقع ما فقط یک مقدار کد و منابع و آیکن داریم. پس وقتی ما یک ایده داریم آن را سریع پروتوتایپ می‌کنیم. ما در عرض چند ساعت یک پروتوتایپ خیلی ابتدایی درست می‌کنیم و مشخص می‌کنیم که ایده مرکزی بازی کار می‌کند یا نه.

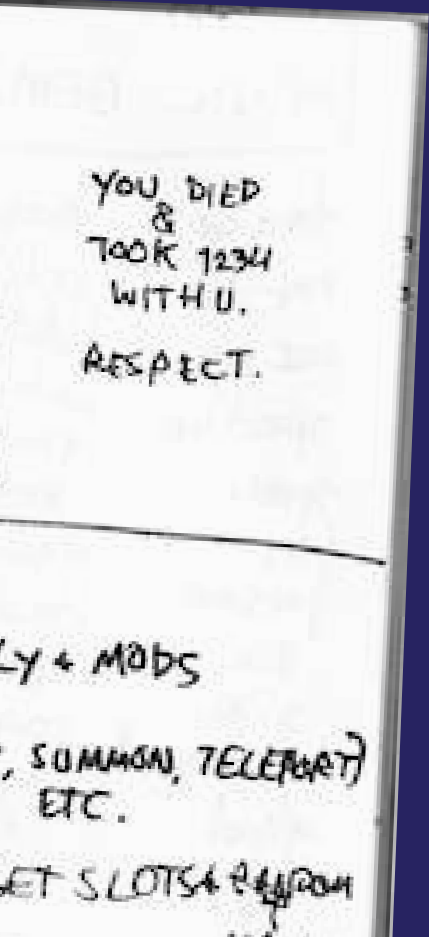
برای این پروژه اولین فکر ما یک تیراندازی rougelike از بالا به پایین بود. مردم بازی را از طریق یکی از خدایان تفنگ بازی می‌کردند: خدای مسلسل، خدای شات گان و خدای بازوگا. آن‌ها در ساختمان ونوس توسط پلیس‌ها تعقیب می‌شوند و باید به سرعت به طبقه بعدی بروند در حالی که تا می‌توانند دشمنانشان را می‌کشند.

کرد. اولی جذابیت فرهنگ تهاجمی برای طراحی بازی ما جن ویلم نجرمان بود، هر دوی ما شاهد افزایش خشونت در محله خود بودیم.

مدیر تجاری و برنامه‌نویس ما رامی اسمعیل هم شاهد یک تیراندازی در فروشگاه بود و سال پیش هم با چاقو از وی زورگیری کردند. ما فهمیدیم دنیای اطراف ما خشن‌تر شده است. این چیزی نیست که ما بتوانیم فراموش کنیم یا نادیده بگیریم. خشونت که بیشتر ناشی از تهاجم غیر واقعی است، چیزی بود که ما به آن عادت نداشتیم.

این خشونت جن ویلم را جذب کرد و باعث شد وی به آهنگ‌های زیادی از Cent 50 و آهنگ‌های قدیمی‌تر و بهتری از رپ گنگستری گوش دهد. ما هر دو توافق کردیم که این بحران جدی است. در هر صورت تصمیم گرفتیم چیزی که قبلاً جزو یک فرهنگ پرطرفدار بود و تاثیر زیادی داشت را تبدیل به یک بازی کنیم و با آن عقیده خودمان را بیان کنیم.

پس بازی چه شکلی شد؟ یک تیراندازی اول شخص که روی تنها ساختمان ونوس صورت می‌گیرد، در دنیایی که رپرها واقعا خدا هستند. ما ناگهان در حال ساختن یک بازی گنگستری بودیم. ما نیازی نداشتیم که خشونت بازی خودمان را توجیه کنیم، دقیقاً برخلاف بازی‌های مدرن تیراندازی که سعی می‌کنند خودشان را با گرفتن کنترل از دست بازیکن در صحنه‌ای که موشک اتمی را پرتاب می‌کنند یا بچه‌ای را می‌کشند، توجیه کنند.





بازی‌های تیراندازی قدیمی را گرفتیم و سعی کردیم به آن نوع طراحی بازی از دید مدرن برسیم. ما تصمیم گرفتیم بازی را بر سه چیز پایه گذاری کنیم: تفنگ‌ها، دشمنان و مراحل. ما داستانمان را از طریق این سه بازگو می‌کنیم. بازی ما خود داستان است.

بازی‌هایی مانند Quake و Outlaws بهترین چیزهایی بودند که بازی کردیم. Quake (و تا حدی هم بازی جدیدتر Rage) موفق می‌شوند از همان اول یک روند بازی هیجانی را شروع کنند. بازیکن را در یک مرحله بگذارید، به وی یک اسلحه بدهید تا به چیزی شلیک کند. ساده و زیبا است، یک روند بازی دلربا. ما از این رویکرد خوشمان می‌آمد، پس تصمیم گرفتیم در زمینه طراحی مرحله خود را محدود کنیم. ما دیوارها، درها و نرده‌ها را داریم. نرده‌ها حرکت بازیکن را محدود می‌کنند و لسی گلوله‌ها از آن عبور می‌کنند. این سه عامل طراحی مرحله تمام چیزی شد که ما نیاز داشتیم. مراحل خدایان تفنگ داستان را بازگو می‌کنند، دارای تیر و جان هستند، چند راه مخفی دارند و گاهی هم یک بشکه مواد منفجره. در اصل آن‌ها راهی که بازیکن با دشمنان تعامل می‌کنند را شکل می‌دهند.

مورد خشم خدایان تفنگ قرار گرفته است. در آخر داستان تبدیل شد به داستان کسی که زندانی یک صاحب خبیث برند رپ است. در نتیجه همه چیز درست شد.

### ۲. داشتن یک بازی ساده

ما سعی کردیم بازی را به دو دلیل ساده نگه داریم. ما منابع محدودی داشتیم چون پروژه کاملاً رایگان بود ولی ما به طراحی حداقلی هم باور داشتیم. هر چقدر قوانین کمتری وجود داشته باشد، بهتر می‌توانیم به آن‌ها پردازیم و تغییر و بهبود آن‌ها هم آسان‌تر است. سادگی به معنای نداشتن عمق نیست چون ترکیب قوانین ساده می‌تواند یک بازی بسیار عمیق بسازد. ما این طرز تفکر را در بیشتر بازی‌های خود اجرا کردیم، که بهترین نمونه آن Super Crate Box است. مسئله اینجا است که این بازی ساده به تنهایی درباره تیراندازی خوب است.

### ۳. روند بازی

با اینکه خدایان تفنگ مانند بازی از نسل ولفنشتاین به نظر می‌رسد، مثل آن بازی نمی‌شود. ما سادگی

ما می‌خواستیم پاورآپ‌های زیادی که با هم جمع می‌شوند را بگذاریم که به بازیکنان اجازه بدهد سبک بازی خود را بسازند. ما پاورآپ‌های معمولی مثل افزایش سرعت آتش، قدرت و سرعت پر کردن تفنگ را داشتیم ولی پاورآپ‌های عجیب هم بودند. بعضی از پاورآپ‌ها باعث می‌شدند تیر شما دور خودتان بگردد، یا تیرها از دیوار کمانه کنند یا در صحنه این ور و آن ور بروند. ایده‌های این چنینی خوب بودند.

ایده اصلی کار کرد پس ما هم برای سه هفته، هر هفته به مدت دو روز روی آن کار کردیم. ولی بعد از این مدت پروتوتایپ به سرعت دچار مشکلات عدیده شد. بازی می‌توانست خوب باشد اگر آن را پر از محتوا می‌کردیم ولی مطمئن نبودیم که آن موقع طراحی بازی درست کار کند. ما دوباره از نقطه صفر شروع کردیم. بعد از پروژه‌های خلاقانه و امتحان روندبازی‌های جدید، ما بالاخره به یک تیراندازی اول شخص رسیدیم که می‌توانست بهتر از بازی‌های معمولی این سبک باشد. خدای مسلسل دشمن اصلی شد. داستان بازی از فرار از دست پلیس تبدیل به یک نوع داستان پرومتیوس شد که در آن بازیکن به خاطر دادن تفنگ‌ها به انسانیت



**ENEMIES**  
COOL SHIT, SIMPLE + DEAD  
FOODER + SPECIALS (TANK MIMIC)  
BOSSES AND SARGES CANC



دشمن یا سلاح جدید معرفی کن» کار کنیم. که به ما اجازه می‌داد با ابزارهای که داشتیم هر مرحله جدید را بسازیم. دشمنان اولیه بازی از روز اول در بازی بودند، پس موقعی که مرحله اول را تمام کردیم می‌دانستیم آن‌ها را کجا بگذاریم تا جنگ جالبی داشته باشیم.

با اینکه در مراحل اولیه محدودیت‌هایی برای دشمنان و تسلیحات داشتیم، اشتباهاتی مرتکب شدیم. اولین مرحله بازی فضای زندان دارد، جایی که بازیکن تازه از آن فرار کرده است. بازیکن در میان فاضلاب می‌جنگد، به زیرزمین هتل رسیده و بالاخره به بالاترین طبقه آن می‌رسد تا با ناشر موسیقی هیپ‌هاپ و خدای تفنگ مبارزه کند. تنها مشکلی که هست ما در مرحله زندان از میله استفاده کردیم تا حالت زندان بودن را به مرحله بدهیم. این سه مرحله اول را طوری می‌کند که انگار راهروهای زیادی دارند.

الان به نظر می‌رسد باید در مرحله اول به بازیکنان محیط ساده‌ای را می‌دادیم تا به بازی عادت می‌کردند، نه جایی که به نظر می‌رسد به راحتی در آن گم می‌شوید. سلول‌های زندان سرعت حرکت را در مراحل اولیه کم می‌کنند و باعث می‌شوند مردم از سرعت بازی در بقیه آن انتظار متفاوتی داشته باشند.

شاید بعضی بگویند بد نیست اول بازی سرعت آن کم باشد، ولی بازی ما درباره سرعت است. بازی وقتی به دنیای دوم که فاضلاب‌ها هستند سرعت بیشتری می‌گیرد، با این‌که ما دنیاها را سه مرحله‌ای ساختیم و طوری تنظیم کردیم که مرحله اول هر دنیای جدید از مرحله آخر دنیای قبلی آن آسان‌تر باشد.

این باعث شد سختی مرحله دوم دنیای فاضلاب به ناگهان بالا برود، مردم به جای اینکه در مرحله جلو بروند و همه چیز را گلوله باران کنند، که راهکار درست بود سر هر پیچ ایستاده و با دقت نگاه می‌کردند که جلوتر کسی هست یا نه.

## ۲. شاه موش

بچه شاه موش اولین غول بازی است. اولین باری است که تصویر یک دشمن از ۱۶ در ۱۹ پیکسل بزرگ‌تر است. ما واقعا می‌خواستیم برای نیمه اول بازی یک پایان

با خدایان تفنگ ما سعی کردیم این برخورد بهترین کاری که از تو برمی‌آید را انجام بده، در حس بازی نشان دهیم. ما با خودمان یک مجموعه متنوع از طرز فکرهای متفاوت آوردیم. همکاران هنرمندان، هنرمند پیکسلی هلندی ما که از بازی‌های تیراندازی متنفر است «پست پلت ویر»، موسیقی‌ساز فنلاندی ما که موسیقی الکترونیک اشتباه ولی دوست داشتنی می‌سازد «جوکیو کوزیلک کالیو» و بالاخره رپ خوان آمریکایی «آدام دوزئون دراگر» هستند.

به جای اینکه این تنوع را با گفتن اینکه چه کار باید بکنند به هدر بدهیم، ما به آن‌ها یک ایده کلی از کاری که می‌خواهیم بکنیم دادیم و اینکه محدودیت‌های فنی ما چیست. ما واقعا باور داریم که وقتی چند نفر که به هم وابسته نیستند روی یک بازی کار می‌کنند، باید اجازه دهیم که آزادی کامل داشته باشند. آن‌ها در کاری که می‌کنند از ما بهتر هستند و گرنه به آن‌ها احتیاج نداشتیم.

نفرت پائول از بازی‌های تیراندازی به او اجازه داد که یک سبک هنری نو درست کند. کمی شبیه ولفنشتاین است ولی پیچیده‌تر و سرزنده‌تر. جوکیو شروع به ساختن رپ کانگستری در یک زبان غیر واقعی و نوسی کرد که به مود بازی می‌خورد. آدام یک آهنگ زیبا برای بازی خواند و تمام صداها و دیالوگ‌ها را در بازی اجرا کرد.

## چه چیزی درست پیش نرفت

### ۱. دنیای اول

بیشتر مراحل در دنیای خدایان تفنگ به ترتیب زمان ساخته شده بودند، یعنی ما از منطقه اول در دنیای اول شروع کرده و در منطقه مخفی دنیای آخر بازی را تمام کردیم. وقتی که ما کار می‌کردیم در ساختن مراحل بازی بهتر شدیم و از وسایلی که داشتیم بهترین استفاده را می‌کردیم. مرحله آخر پرتنش‌ترین جنگ‌ها را دارد و از دشمنان استفاده جالبی می‌کنند.

ما تصمیم گرفتیم با قانون قدیمی «در هر مرحله یک

کاری که مراحل در خدایان تفنگ انجام می‌دهند این است: شکل دادن به جنگ و کشتار.

دشمنان برای هیجان بیشتر طراحی شده‌اند. کمی غیر قابل پیش‌بینی بوده و سریع هستند. آن‌ها همه نقش خاصی دارند و طراحی شده‌اند تا در هر ترکیبی کار کنند. بیشتر دشمنان ضعیف ولی خطرناک هستند. چیزی که ما برای نگه داشتن ضرب آهنگ بازی استفاده کردیم.

### ۴. تفنگ‌ها

ما هفته‌ها وقت صرف بی‌نقص کردن تفنگ‌ها کردیم. جن ویلم روزها لرزش تصویر را دستکاری کرد تا مینی‌گان درست حس شود. ما یک پیستول همه‌کاره که همیشه به کار می‌آید، یک شات‌گان که در نزدیک مرگ آور است، یک مینی‌گان که در عرض چند ثانیه یک اتاق را پاک می‌کند و یک بازوکای قدرتمند داریم. کسانی که سریع بازی می‌کنند از دکمه سمت راست موس خود لذت می‌برند چون می‌توانند دشمنان را با چاقویشان خط خطی کنند.

در خدایان تفنگ باید تفنگ‌ها را مدام عوض کرد تا خوب بازی کرد. هر سلاح به درد یک موقعیت می‌خورد و همه آن‌ها باحال هستند. خدایان تفنگ درباره استفاده از تمام تفنگ‌ها است. می‌شود گفت شلیک کردن با تمام تفنگ‌ها بازی خدایان تفنگ است. این چیزی است که داستان و بازی ما درباره آن است.

### ۵. حس و حالت بازی

خدایان تفنگ بیشتر از من و شما داستان دارد. ولمیر همیشه به خاطر یک جور اختلاف پویای بین ما وجود داشته است. رمی کسی است که بازی‌های بزرگ را بازی می‌کند، کد می‌نویسد و ذهنش تجاری است. جن ویلم یک طراح بازی است که هنرمند هم است. این پویایی چیزی است که در آخر باعث خلق بازی می‌شود.



متوقف کنیم. متأسفانه بازتاب این مسئله روی پروژه‌های دیگرمان تأثیر گذاشت و باعث تاخیر نسخه iOS بازی سوپر کریست باکس، سیریوس سم: رندم انکانتر (سام جدی: برخورد تصادفی) و خدایان تفنگ شد. بعد از اینکه اوضاع بهتر شد و انگیزه ما برگشت، ما ناگهان داشتیم روی چهار پروژه بزرگ کار می‌کردیم. این حجم کار زیادی بود.

### ۵. وادار شدیم به توپاک گوش کنیم

قبل از اینکه خدایان تفنگ را بسازیم ما به ندرت به جای «سلام»، از «سام» استفاده می‌کردیم، تلفن را با کلمه «بل» جواب نمی‌دادیم و مسلماً جواب پیامک را با «باش» نمی‌دادیم. این چیزی است که باید تا آخر زندگی یا حداقل تا آخر سال با آن زندگی کنیم.

ما می‌خواستیم علامتی در فرهنگ بگذاریم. موفق هم شدیم ولی این علامت توپاک بود در فرهنگ ما.

### نتیجه‌گیری

جن ویلمز در هنگام ساخت بازی یک‌بار در خواب دید با چند نفر جوان و با استعداد در محله Cent 50 یک مهمانی کبابی داشت. او از این خواب حسابی لذت برد.

ساخت خدایان تفنگ مثل آتش بازی در جشن بود، فقط به جای اینکه ترفه‌ها در آسمان بترکند جلوی صورتمان ترکیدند. ساخت بازی درست پیش رفت ولی بازی از حد انتظار ما بزرگ‌تر شد. ساخت یک بازی بزرگ برای ۱۵۰۰ نفر مشخص مستلزم تلاش زیادی بود و حتی جایزه نمره خوب در همه جا هم نداشت. مثل همیشه ساخت بازی ما را به فنا داد.

امروز پنج دقیقه از اولین ویدئوی بازی خدایان تفنگ روی یوتیوب را دیدیم. یک نفر بازی را در ماراتون سرعت تمام کرد و تمام برآوردهای زمانی ما را شکست. چیزهای ساده‌ای مثل این باعث ارزش کار ما می‌شوند.

خدایان تفنگ تقریباً یکی از باحال‌ترین بازی‌های ما است. ما آن را دوست داریم. هنوز هم در مورد ایده بازی به شدت جدی هستیم. ما باور داریم بعد از بازی تیراندازی هیپ‌هاپ «فیفتی سنت: ضد گلوله» بهترین بازی این دسته است. ■

آپی که در بازی آمده و نوع حمله را توضیح می‌دهد. ما خوش شانس هستیم که کسانی که از ونوس پاترول حمایت می‌کردند افرادی هستند که از نوع بازی ما هم خوششان می‌آمد. آن‌ها نه تنها از بازی حمایت می‌کردند بلکه ایده پشت ونوس پاترول را هم درک می‌کردند. آن‌ها حاضر بودند سر بازی ما وقت بگذارند. حتی میزان توجه بازیکنان ده سال پیش به بازی‌ها (قبل از آن‌که بازی را به کنار بگذارند) را دارند. ما حامیان ونوس پاترول را برای این مسئله دوست داریم.

با این حال نباید این حالت ضد ضربه را که فقط یک‌بار در بازی آمده، را استفاده می‌کردیم.

### ۳. مقیاس بازی

خدایان تفنگ عنوانی بود که ما به صورت رایگان برای حمایت از ونوس پاترول ساختیم، پس ما انتظار داشتیم بازی با حالت roguelike و زاویه دوربین بالا به پایین تا اکتبر تمام شود. البته در آن موقع ولمبر شکل گرفت و ما خودمان را در حال ساخت یک بازی تمام عیار تیراندازی اول شخص یافتیم.

این تغییر سخت بود. ما باید تیم و افراد دور خود را قانع می‌کردیم که قرار نیست بازی جدیدی ارائه بدهیم، بلکه فقط قرار است بازی خوبی بسازیم. به اندازه کافی نوع‌آوری‌های زورکی وجود دارد. در این فضا یک قدم به عقب رفتن و فقط ساختن یک تیراندازی خوب خودش تازه بود.

وقتی کارمان تمام شد و گرد و خاک نشست، ما بازی را کامل بازی کردیم و تمام ۵۲ مثلث مخفی را پیدا کردیم. این زمان برای جن ویلم سه ساعت طول کشید. رمی هنوز سعی می‌کند چند مثلث آخری را بگیرد.

### ۴. انجام چند پروژه به صورت همزمان

خدایان تفنگ درست در زمان فاجعه کپی‌سازی اتفاق افتاد، که در این زمان بازی رادیکال فیشینگ (ماهگیری بنیادی) ما کپی شد و با عجله به اپ‌استور توسط یک شرکت در سن فرانسیسکو فرستاده شد. کل این مسئله انگیزه ما را گرفت، و باعث شد نسخه iOS بازی خودمان که ردیکولوس فیشینگ (ماهگیری مسخره) نام داشت را

دیدنی بگذاریم و تضمین کنیم کسانی که شاه موش را می‌کشند این قدر جذب بازی می‌شوند که تا آخر بازی می‌روند.

شاه موش اشعه آتشین به شما شلیک می‌کند و دو بازوچه با بازو کا ظاهر می‌کند که زیر آب رفته و شما را در راهروهای فاضلاب تعقیب می‌کنند. هر چند وقت یکبار پچه شاه موش به زیر آب کثیف رفته و امواج آب فضا را وقتی بالا می‌آید شما را تعقیب می‌کنند.

مسئله ما با شاه موش این است که تنها دشمنی است که فاز ضد ضربه دارد. بازیکنان باید بازوچه‌ها را نابود کرده که بعد از آن شاه موش گریه کرده که در آن موقع بازیکن می‌تواند به وی آسیب برساند. بعد از مدتی که در حالت ضعف قرار دارد به زیر آب رفته بالا آمده و دو بازوچه جدید ظاهر می‌کند. این الگو آن قدر تکرار می‌شود تا با بازیکن یا شاه موش بمیرد.

انتقال دادن این مسئله سخت‌تر از آن چیزی بود که تصور می‌کردیم. ما سعی کردیم به سبک جهش یافته از نوع فیلم «Total Recall» در شکمش دو چشم بزرگ بگذاریم که سبک هنرمند ما پائول است. این چشم‌ها وقتی شاه موش در حالت ضعفش است باز می‌شود، چشم‌ها که نمادی کلاسیک از نقطه ضعف است.

ولی این کار تأثیری نداشت. در نسخه آزمایشی وقتی شاه موش ظاهر می‌شود، مشخص شد که افراد در بار اول به شاه موش خوب نگاه نمی‌کردند. آن‌ها مضطرب شده و با عجله عمل می‌کردند. ما قدرت و جانش را برای مقابله با این کار کم کردیم و از آدم خواستیم صدایی برای موقعی که شاه موش ضربه می‌خورد درست کند تا موقعی که این صدا نباید بازیکن‌ها بفهمند شاه موش در حال ضربه خوردن نیست.

با اینکه بهترین راه حل نیست ولی حداقل حالا بازیکن‌ها در همان برخورد اول می‌فهمند حالت ضد ضربه وجود دارد ولی باز هم ممکن است قبل از اینکه بفهمند در یک گوشه‌ای ایستاده و تمام تیرشان را رو حالت ضد ضربه تلف کنند تا بفهمند چه اتفاقی در جریان است. این شاید مشکلی برای یک بازیکن حرفه‌ای نباشد، ولی انتظارات بازیکنان حالا عوض شده است. امروزه بازیکنان انتظار نقاط ضعف مشخص و بزرگ دارند و پاپ



# آمیزش چالش و خلاقیت

معرفی بازی



سهر زاری

استدیو راسپینا که همه آن را با بازی «ارتش‌های فرازمینی» می‌شناسیم، چند وقتی است که دست به یک ابتکار جالب زده. آن‌ها با برخی از افراد خود استدیو کوچکی به نام «پایزان» منتشر کردند و تمرکز این استدیو را بر روی بازی‌های موبایلی و کوچک گذاشتند. اولین عنوانی که آن‌ها ساختند، «مگنیس» نام دارد که اتفاقاً خوش درخشید و حتی در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران غزال زرین‌ترین بازی ژانر ساده را دریافت کرد. حال که بازی منتشر شده، متوجه شدیم که انصافاً لایق چنین جایزه‌ای بوده است. «مگنیس» یک روبات گرد کوچک است که باید به او کمک کنیم در مسیرش با موانع برخورد نکند. همین و بس! خب از یک بازی موبایل انتظار بیش‌تری هم نمی‌رود و به هیچ وجه توقع یک داستان نداریم. بازی با یک صدای سیستمی مونث آغاز می‌شود که لحنی همچون فیلم‌های تخیلی دارد. نکته جالب توجه در مورد دیالوگ‌هایی است که در طول بازی به گوش می‌رسد. این دیالوگ‌ها به زبان انگلیسی هستند هم جنبه منفی دارد و هم مثبت. جنبه مثبت این است که فضای بازی با این نوع گویش و صدا و

حتی زبانی بیگانه بسیار خاص شده؛ اما بازی ایرانی، به نظر من بهتر است که از دیالوگ‌هایی به زبان فارسی استفاده کند. البته باید ذکر کنم که صحبت‌هایی که در بازی گفته می‌شود همگی به زبان فارسی نیز بر روی صفحه نقش می‌بندند. شما در طول بازی موظف هستید تا مگنیس را کنترل کنید تا با موانع برخورد نکند. شاید در نگاه اول با خواندن این جمله روند بازی بسیار ساده به نظرتان بیاید و فاقد هرگونه ارزش باشد. اما در این بازی قضیه چیز دیگری است. مگنیس برعکس حرکات شما را انجام می‌دهد. یعنی زمانی که که انگشت را به سمت راست می‌برید، او به سمت چپ می‌رود یا وقتی انگشت خود را به سمت بالا می‌برید، مگنیس به سمت پایین می‌آید. همین مکانیک جالب باعث شده تا بازی در نوع خودش بسیار جالب و البته سخت باشد. آغاز بازی بسیار

خوب و متعادل است و با ساده‌ترین موانع آغاز می‌شود؛ ولی هر چه که پیش می‌روید شاهد موانع متحرکی هستید که برای عبور از آن‌ها لازم است تا سرعت عمل زیادی به خرج دهید. روند بازی مگنیس قابل قبول و جذاب است. گرافیک و بخش بصری نیز خوب کار شده و شاهد محیط‌های متنوعی هستیم که از تکراری شدن بازی می‌کاهند. صداگذاری هم همان‌طور که ذکر کردم در نوع خودش ایده بسیار جالبی است و مجموعه نقاط قوت این بازی را کامل کرده است. عمده ضعفی که من در طول بازی حس کردم سختی بی‌منطق برخی قسمت‌ها بود که عموماً از مرحله هشت به بعد رخ می‌دادند. البته سختی بازی قابل قبول است و شما را به چالش می‌کشد. مگنیس نشان داد که بدون تقلید از دیگر عناوین و با کمی خلاقیت می‌شود بازی خوبی ساخت. ■



شباهت این دو بازی غیر قابل انکار است

هستند. تنها زحمتی که که سازندگان خون آشوب به خود داده‌اند عوض کردن داستان و اعمال تغییرات جزئی در شخصیت‌ها و محیط‌ها است. به راستی بازی‌سازان ما خود قادر به این نیستند تا ایده پردازی کرده و محیط‌های جدیدی خلق کنند؟ بازی Party Hard شما در نقش فردی قرار می‌دهد که به خاطر سلب آسایش از طرف همسایه‌اش مجبور می‌شود مهمانی آن‌ها را بهم بریزد و تک‌تک مهمانان را به قتل برساند. حالا در خون آشوب شما مجبورید نقش فردی را بازی کنید که باید مردم را شهر را که به کل زامبی شده‌اند از بین ببرد. آن هم به صورت مخفیانه! زیرا اگر کسی زامبی دیگری شما را ببیند صدا تولید کرده و پلیس شما را به جرم کشتن زامبی‌ها دستگیر می‌کند! علت این داستان عجیب و غریب هم فکر می‌کنم این است که اعضای استودیو الکتروگرفیون هم مانند خیلی دیگر از استودیو‌ها به جای الگوگیری دست به تقلید و کپی زدند که از نظر من به هیچ وجه کار درستی نیست. فکر می‌کنم اگر در بازار بازی‌های ایرانی شاهد عناوین کمتری باشیم بهتر از این است که شاهد بازی‌هایی باشیم که عیناً از روی بازی‌های خارجی ساخته شده‌اند و تنها خلاقیتشان چند تغییر جزئی است.

در صنعت بازی‌سازی یک بحثی وجود دارد به اسم کلون کردن. کلون یعنی اینکه شما عیناً یک بازی را دوباره بسازید. متأسفانه در کشورمان خیلی از بازی‌سازان دست به چنین کاری می‌زنند و جالب‌تر این است که بر این باور هستند ایده و خلاقیت خودشان باعث شکوفایی عنوانشان شده است. بازی «خون آشوب» نیز جزء همین دسته از بازی‌ها است. در نگاه اول وقتی بازی «خون آشوب» را نگاه می‌کنیم لب به تمجید باز کرده و آن را ستایش می‌کنیم. واقعا هم اگر کسی خبر نداشته باشد که چه اتفاقی رخ داده است کار دیگری جز تحسین کردن بازی ندارد. ۲۵ آگوست سال ۲۰۱۵، فردی در شبکه استیم، بازی مهیجی تحت عنوان Party Hard منتشر کرد که حتی نظر بسیاری از منتقدان بزرگ هم به سوی خودش جلب کرد. این بازی به خاطر تم مخفی‌کاری‌اش و سبک گرافیکی خاصش بسیار دیده شد. درست همان خصوصیتی که باعث دیده شدن خون آشوب شد! برای آگاهی پیدا کردن این موضوع هم لازم نیست بازی را از استیم خریداری کنید. تصاویر و تریلرهای بازی گویای همه چیز

# سفر نا امید

دوره آخر

v.medrick.info  
Medrick.info

Medrick  
game studio



به بچه ها قول داده بودم که اگه ماشینو بخرم یه سفر شمال ببرمشون



خریده شده

TOYOTA  
تویوتا

ALFA ROMEO  
آلفا جولیئا

KIA  
ایتیما

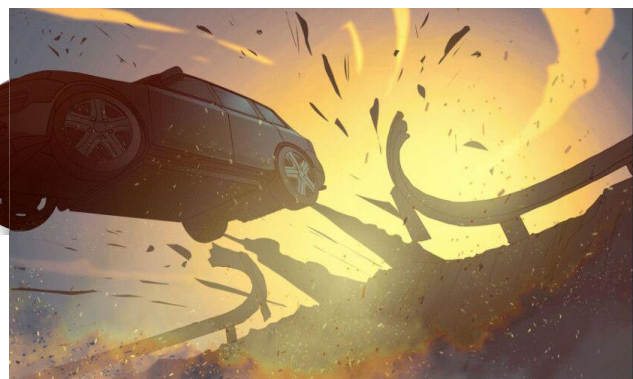
HONDA  
هوندا آکورد



تو راه شمال بودیمو کلی داشت خوش میگذشت...



یه نفرشون ظاهرا مفقوده...  
متاسفانه نفر سوم هم کشته شده.





این سویچ آب طلاست  
هدیه من به شما  
برای خرید ماشین



دنده آخر» می‌رسیم.  
مانند اکثر بازی‌های  
در این سبک شاهد یک  
مسیر مسابقه دوبعدی هستیم.

مسیرهایی که بسیار جذاب طراحی شده‌اند و در  
پس‌زمینه‌های آن شاهد المان‌هایی از جمله مکان‌های

دیدنی شهرهای مختلف هستیم. البته اکثر مسیرها از نظر  
نوع جاده، تابلوها و... شبیه به هم هستند و تفاوت آن‌ها  
فقط در همان پس‌زمینه خلاصه می‌شود. با این اوصاف  
این سبک باعث نشده تا مسیرها خسته کننده شوند.

همان‌طور که ذکر شد، سبک بازی «مسابقه درگ» است  
و وظیفه شما این است تا دنده خودرو خود را در زمان  
مناسب عوض کنید تا مسابقه را برنده شوید. در پایین  
صفحه موبایل خود شاهد یک داشبوردهستید که شامل

سه قسمت است. دو قسمت برای افزایش و کاهش دنده  
و قسمتی برای نشان دادن سرعت و زمان تعویض دنده. بر  
روی داشبورده سه چراغ قرمز، زرد و سبز تعبیه شده است  
که شما موظفید زمانی که چراغ سبز می‌شود دنده خود

را عوض کنید. با عوض کردن به موقع ماشین به موقع  
سرعت می‌گیرد و می‌توانید برنده مسابقه باشید. البته  
همه چیز به این راحتی نیست. در ابتدای کار شما در

کلاس A قرار دارید و باید یکی از ماشین‌های این کلاس  
را خریداری کنید تا بتوانید در مسابقات شرکت کنید.  
ماشین‌هایی همچون پراید، سمند و تیبا ۲ در این کلاس  
قرار دارند که می‌توانید یکی از آن‌ها را خریداری کنید.

شاید بتوانید با همان مشخصات ابتدایی که خودرو شما  
دارد مسابقات ابتدایی را برنده شوید ولی برای ادامه کار  
مجبورید ماشین خود را ارتقا دهید. قسمت‌هایی از ماشین

اعم از موتور، شاسی، جعبه دنده، لاستیک و تیرو قابل  
ارتقا هستند. البته به نظرم بهتر است تا این بخش‌ها را  
به‌صورت متعادل و هماهنگ ارتقا دهید تا نتیجه بهتری  
بگیرید. برای مثال با ارتقای شاسی، وزن خودروی خود

را می‌توانید کاهش دهید و باعث افزایش شتاب و سرعت  
آن شوید. به غیر از بخش ارتقای فنی، بخش دیگری  
برای اسپورت کردن خودروها نیز وجود دارد. در این  
بخش می‌توانید با استفاده از گزینه‌های موجود ماشین

خود را به‌گونه‌ای طراحی کنید تا تبدیل به یک ماشین  
خاص و بی‌نظیر شود. بخش‌هایی که در آن می‌توانید  
مسابقه دهید نیز تنوع خوبی دارد. بخش داستانی را که  
پیش‌تر معرفی مختصری کردیم. در این بخش باید با افراد

# یک موفقیت جدید

اکثر بازی‌ها از استودیو مدریک را با بازی «خروس جنگی» می‌شناسند. وقتی که این استودیو، خروس جنگی را عرضه کرد؛ نشان داد که کارش را بلد است و مانند خیلی دیگر از استدیوها و تیم‌های بازی‌سازی نیامده یک سری بازی عینا کپی شده از محصولات خارجی را تحویل مخاطب ایرانی دهد. خروس جنگی حسابی گل کرد و طرفداران بی‌شماری مشغول تجربه آن شدند. در همین حین که انواع و اقسام آپدیت‌های مختلف برای خروس جنگی عرضه می‌شد، تیم مدریک مشغول کار بر روی پروژه دیگری بودند. پروژه‌ای که قرار بود سبک جدیدی را امتحان کند. سبک «مسابقه درگ» یا Drag Racing که در بازی‌های خارجی، نمونه‌های خوبی از آن دیده‌ایم اما در بازار بازی‌های ایرانی عنوانی در این سبک که آشنایان سوزی باشد ندیده‌ایم. استودیو مدریک با ساخت بازی «صفر تا صد: دنده آخر» ریسک بزرگی را به تن خرید اما یک موفقیت جدید بدست آورد! صفر تا صد نیز که در سبک مسابقه درگ ساخته شده، با نوآوری‌هایی که انجام داده باز هم به یکی از عناوین برخط موفق ایرانی تبدیل شده است.

اولین نکته‌ای که نظر من را به خودش جلب کرد، وجود داستان در بازی بود. معمولاً انتظار نمی‌رود بازی‌هایی در این سبک داستان داشته باشند؛ اما مدریک با تعریف یک داستان ساده، یک حس انتقام‌جویی در شما ایجاد می‌کند و خود مزید بر علت می‌شود تا به سراغ بخش داستانی بازی بروید. داستان بازی از این قرار است که شما به همراه دوستان خود تصمیم می‌گیرید تا به سفر بروید و مقصد خود را شمال کشور انتخاب می‌کنید. در میان راه، سانحه‌ای به وجود می‌آید و خودروی شما به دره سقوط می‌کند. تمامی سرنشینان به غیر از شما جان خود را از دست می‌دهند. این‌طور که پیداست دلیل این سانحه، دستکاری شدن ماشین بوده و یکی از رانندگان خلاف‌کار کشور این کار را انجام داده است. از همین رو شما به خاطر انتقام‌جویی مصمم می‌شوید تا در مسابقات درگ شرکت کرده تا با پرس‌وجو راننده مورد نظرتان را پیدا کنید. نوع روایت داستان هم در نوع خود بسیار جالب است. سازندگان به کمک کمیک‌هایی داستان بازی را شرح می‌دهند و در طول بازی نیز، با معرفی هر راننده و دیدن صحبت‌های آن‌ها قبل از هر مسابقه با آن‌ها و نحوه کارشان آشنا می‌شویم. بخش داستانی بازی دارای شهرهای مختلف ایران از جمله شیراز، مشهد اصفهان و... است که هر از این شهرها بخش‌های مختلفی دارند. وجود داستان هیچ‌اگرچه در صفر تا صد نداشت اما سازندگان با تعریف چند خط داستان در بازی خودشان یک تفاوت ایجاد کردند. تفاوتی قابل قبول و دوست‌داشتنی! از داستان که بگذریم، به روند بازی «صفر تا صد:

|| مدریک باز هم با یک بازی موفق بازار بازی‌های موبایل  
را نشانه رفته است ||

گروه‌های مختلف مسابقه دهید تا راننده مورد نظر خود را پیدا کنید و از او انتقام بگیرید. بخش دیگر مسابقات رکودزنی نام دارد. در این بخش باید مسیر مسابقه را به‌صورت تک‌نفره در سریع‌ترین زمان ممکن به پایان برسانید. دیگر مسابقه‌ای که در بازی وجود دارد، رقابت سریع است. در این مسابقه یک حریف را به‌صورت تصادفی انتخاب کرده و با آن مسابقه می‌دهید. در صورت برنده شدن نیز مبلغی به عنوان جایزه به شما تعلق می‌گیرد. بخش بعدی، لیگ نام دارد. همان‌طور که نام این بخش پیداست باید با افراد مختلف مسابقه دهید و مقام اول هر لیگ را کسب کنید.

بازی دارای بیش از بیست اتومبیل است که هر یک از آن‌ها به زیبایی طراحی شده‌اند و با نمونه‌های خود تفاوت خاصی ندارند. البته برای دستیابی به آن‌ها باید به کلاس‌های جدیدی برسید. قاعدتاً ماشین‌های بهتر در کلاس‌های بالاتری قرار دارند. تنوع ماشین‌ها نیز فوق‌العاده است. در فروشگاه ماشین‌ها از پراید گرفته تا مدل‌های مختلف بنز و بامو به چشم می‌خورد که می‌توانید با کسب امتیاز و جمع‌آوری پول آن‌ها را خریداری کنید.

بازی با تمام خوبی‌هایش چند نکته منفی نیز دارد. یکی از آن‌ها که به نظرم رسید، صداگذاری بازی است. برخلاف موسیقی بازی که نسبتاً قابل قبول است، اما صداگذاری بازی خیلی خوب کار نشده است. صدای اتومبیل‌ها بسیار شبیه به هم است و با استفاده از چند افکت ساده آماده‌سازی شده. با توجه به اینکه کار اصلی ما با تعویض دنده و صدای موتور خودروها است به نظرم بهتر بود تا سازندگان وقت بیشتری را به این بخش اختصاص دهند. دیگر موضعی که کمی توی ذوق می‌زند بخش امتیازها یا همان پول و الماس است. البته انتظار می‌رود با انتشار بروزرسانی‌های مختلفی، این مشکلات نیز برطرف شوند. بازی «صفر تا صد: دنده آخر» یک بازی خوب و حرفه‌ای است. عنوانی که در جایگاه خود قوی و استاندارد است و در همین مدت کم طرفداران زیادی جذب خودش کرده است. «صفر تا صد: دنده آخر» یک اثر ناب است که با بومی‌سازی‌هایش و استفاده از المان‌هایی که برای مردم آشناست، توانسته آن‌ها را جذب خودش کند. این بازی از آن دست عناوین است که به شدت پیشنهاد می‌شود و می‌توانید تا مدت‌ها با آن سرگرم شوید. ■



TM

# خیزش اژدها

## آنالیز بازی «عصر اژدها: تفتیش عقاید»

استدیو بایوور یکی از قطب‌های مهم بازی است. این استدیو قدرت خاصی در پدید آوردن بازی‌های نقش‌آفرینی دارد و انصافاً در این زمینه موفق عمل کرده است. یکی از مجموعه بازی‌های موفق که توسط این استدیو ساخته شده، مجموعه «عصر اژدها» است. زمانی که قسمت اول این بازی منتشر شد، طرفداران بی‌شماری به سمتش جذب شدند و عصر اژدها به یکی از محبوب‌های سبک نقش‌آفرینی تبدیل شد. دو سال بعد زمانی که قسمت دوم بازی منتشر شد، استانداردهای جدیدی را تعریف و حتی از منتقدین نمرات خوبی کسب کرد. پس از گذشت سه سال، قسمت جدید بازی، تحت عنوان «تفتیش عقاید» عرضه شد. تفتیش عقاید با وجود اندک ضعف‌هایی که دارد اما بازی کاملی به حساب می‌آید. در این قسمت شاهد آن هستیم که ضعف‌های قسمت قبلی از بین رفته و حتی داستانی به مراتب قوی‌تر را می‌شنویم. همه این‌ها در کنار هم اثری خاص و قابل قبول را خلق کرده. این بازی با شایستگی‌هایی که داشت حتی توانست بهترین بازی سال گذشته شود. سراسر عصر اژدها پر است از نکاتی که به کمک بازی‌سازان می‌آید و از طرفی حتی تجربه آن برای بازی‌بازها نیز لذت‌بخش است.





# شکنجه دولتی

با روند داستانی ندارد و صرفاً در حال گشت و گذار در آن بخش از محیط است.

البته همه بخش‌های محیط هم چنین وسعتی ندارند. برای مثال شهر باستانی Val Royeaux، محیطی کوچک است که تنها در آن مأموریت‌هایی کوتاه که نقشی مهم در داستان دارند به انجام می‌رسد. یا بخشی دیگر که Fallow Mire نامیده می‌شود، صرفاً برای روایت جزئیاتی از داستان به صورت خطی مورد استفاده قرار گرفته است. با این حال در مابقی محیطها، بازی‌باز در محیطی باز قرار می‌گیرد که هر یک به نوبه خود، جزئیات و اکوسیستمی خاص دارند. و البته برخی از آن‌ها مانند Emerald Grave، زیبایی بی حد و حصری در مقابل دیدگان بازی‌باز قرار می‌دهند و حیات طبیعی موجود در آن، هر بیننده‌ای را شیفته و مبهوت می‌سازد. از منظر اندازه محیطها، «تفتیش عقاید» در نقطه مقابل عصر اژدهای ۲ قرار می‌گیرد. در اکثر اوقات، این موضوع کاملاً خوشایند است اما بازی‌باز ممکن است گاهی کمیود یک شهر عظیم و پرجزییات را احساس کند. تفتیش عقاید بیش از هر چیز، بازی ایست با محوریت در نوردیدن مرزهای جدید و به همین دلیل هیچوقت لوکیشنی مشابه Kirwall در عصر اژدها ۲ یا Denerim در عصر اژدها: ریشه‌ها نخواهد یافت. اما در عوض، پرجمعیت‌ترین بخش نقشه نسخه جدید، مرکز فرماندهی تفتیش عقاید است که از هر چندگاهی میان مأموریت‌ها به آن سر خواهید زد.

یکی از مهم‌ترین المان‌های مرکز فرماندهی تفتیش عقاید، مشاورهای حاضر در آن است که همانند همراهان به شما مراحل جانبی پیشنهاد می‌دهند، این حال نمی‌توان آن‌ها را به میدان نبرد برد. در عوض، می‌توان این مشاوران را به انجمن جنگ احضار کرد. با احضار آن‌ها به انجمن جنگ، این فرصت در اختیار بازی‌باز گذاشته می‌شود که مأموریتی به مشاوران بسپارد. هر یک از این مأموریت‌ها، به سه روش مختلف مانند استفاده از دیپلماسی و یا نبرد به پایان می‌شوند و طبیعتاً، نتایج و پیامدهای مختلفی براساس سیاست‌های مشاوران به بار می‌آورد. به محض اینکه مأموریتی فعال شود، نوعی تایمر به نمایش در می‌آید که با پایان

داشت، گروهی خطرناک شکل می‌گیرد که قصد دارد تمام جهان را به تصرف خود در آورد و بازیکن تنها بازمانده پیشینیان خود برشمرده می‌شود.

این که بازیکن چه کسی است و چه نقشی در مذاکرات صلح داشته، ارتباطی مستقیم با شخصیت اصلی آن دارد که توسط وی ساخته می‌شود. ۴ نژاد مختلف، یعنی انسان، دورف، الف و کوناری در بازی وجود دارد که انتخاب هر یک، مجموعه‌ای از دیالوگ‌های منحصر به فرد را برای بازی‌باز به ارمغان می‌آورد؛ دیالوگ‌هایی که براساس فرهنگ و تاریخچه هر نژاد شکل گرفته‌اند اما تأثیر چندانی در روند داستان نمی‌گذارند.

داستان تفتیش عقاید روی محور ایجاد ارتباطات سیاسی و استفاده از گروه‌های قدرتمند جهان عصر اژدها برای رسیدن به اهداف بازی‌باز می‌چرخد. برای دستیابی به قدرت، بازی‌باز باید حمایت یکی از دو گروه «مغ‌های شورشی» یا «تمپلارها» را کسب کند. کسب حمایت یکی از این دو گروه، از طریق به انجام‌رسانی مأموریت‌های جانبی صورت می‌پذیرد. در واقع بازی‌باز با اتمام مأموریت‌های جانبی، دو امتیاز «قدرت» و «تأثیر» را دریافت می‌نماید؛ قدرت به وی اجازه می‌دهد تا بخش‌های جدید محیط را باز کرده و داستان را پیش برد، در همین حال تأثیر نیز «پرک» در اختیار وی قرار می‌دهد که می‌توان به کمک آن‌ها قابلیت‌های جدید برای شخصیت اصلی و حامیان وی به ارمغان آورد.

خوشبختانه در روندبازی فرصت‌های زیادی برای کسب این دو امتیاز فراهم شده؛ زیرا همانطور که پیش از این هم اشاره شد، دنیای بازی عظیم است و کارهای زیادی برای انجام دادن در آن وجود دارد. اولین بخش از محیط که باز می‌شود، Hinterland نام دارد؛ سرزمینی آکنده از تپه‌های پرفراز و نشیب که می‌توان از اسرار آن پرده برداشت و مأموریت‌هایش را به اتمام رساند. هر یک از این بخش‌ها وسعتی ماورای تصور دارند و حتی روند خاص خود را دنبال می‌کنند. برای مثال ممکن است در حال حرکت در محیطی خاص باشید و ناگهان با اژدهایی مواجه شوید؛ اژدهایی که لزوماً هیچ ارتباطی

پیش از آن که به بررسی «عصر اژدها: تفتیش عقاید» پرداخته شود، لازم است چند سوال برای خواننده مطلب مطرح گردد. «جویندگان حقیقت» چه کسانی هستند؟ و چه ارتباطی با «آموزش» دارند؟ اگر جوستیانیای پنجم در یک انفجار بزرگ کشته شده است، آیا نزدیک‌ترین مشاور او این حق سیاسی را دارد که بار دیگر «تفتیش عقاید» را شکل دهد؟ اصلاً تفتیش عقاید چیست؟ و تفتیش عقاید پیش از این چه بوده است؟

اگر جواب هیچ یک از سوالات بالا را نمی‌دانید، بخش‌های نخستین «عصر اژدها: تفتیش عقاید» برایتان بسیار گنگ خواهد بود و در داستان بی‌انتهای آن غرق خواهید شد. در واقع استودیوی بایوور در چند سال اخیر با عرضه دو نسخه از عصر اژدها، یک بسته الحاقی عظیم، چند کمیک و چند رمان، داستانی غنی فراهم آورده که همه آن‌ها پیش زمینه‌ای برای ورود به نسخه سوم این نقش‌آفرینی حماسی به شمار می‌رفته‌اند. نتیجه نهایی این است که داستان عصر اژدها پر شده از اسامی افراد، اماکن و وقایعی که بی‌رحمانه در روند داستان از آن‌ها یاد می‌شود و افراد ناآشنا را درگیر خود می‌کنند.

اما در این شرایط، راه حل نهایی چیست؟ شاید بهترین کار این باشد که بدون توجه به اتفاقاتی که از آن‌ها خبر ندارید، «تفتیش عقاید» را تجربه کنید. نسخه سوم عصر اژدها بازی‌باز را به سفری دور و دراز در دنیایی عظیم می‌برد که در هر نقطه از آن، کاری برای انجام دادن وجود دارد. بعد از ده‌ها ساعت تجربه روندبازی، بازیکن به شکلی اعجاب‌انگیز خود را در دنیایی وسیع می‌یابد که از تمام وقایع مربوط به آن باخبر است و البته پیش از هر زمان دیگری، روی اتفاقات آن تأثیرگذار بوده است. داستان تفتیش عقاید در روستایی به نام «ایمنگاه» آغاز می‌گردد. چیزی در حدود ده سال از وقایع «عصر اژدها: ریشه‌ها» و حدود ۲ هفته از وقایع «عصر اژدها ۲» گذشته و بازی دقیقاً از لحظه‌ای آغاز می‌شود که «معبد خاکسترهای مقدس» به دلایلی نامشخص در حال نابودی است. در داخل معبد، رییس «آموزش» (قدرتمندترین سازمان دینی جهان عصر اژدها) در تلاش بود تا با مذاکره صلحی میان تمپلارها و مغ‌ها برقرار سازد. درست در جایی که معبد پیش از این در آن جا قرار



برای مثال انیمیشن‌های مبارزه، بسیار کندتر از آنچه که باید از آب درآمده‌اند و باب دل هر بازیکنی نیستند. اگرچه می‌توان از میان حملات دشمنان جاخالی داد اما در کل حرکات شخصیت اصلی محدودیت زیادی دارند. هدف‌گیری دشمنان هم می‌تواند سختی‌های خاص خودش را داشته باشد. کم پیش نمی‌آید لحظه‌هایی که تلاش دارید به دشمن مقابل تان حمله کنید اما ناگهان دوربین روی دشمنی به مراتب دورتر قفل می‌شود. در بهترین حالت می‌توان گفت که مبارزات بازی، چندان خارق‌العاده نیستند اما به محض یادگیری مسائل مهم، آزارچندانی از این بخش تجربه نخواهید کرد.

کنترل تاکتیک‌های مبارزاتی همراهان هم نسبت به قبل ساده‌تر شده است. برخلاف نسخه‌های قبلی که کنترل استراتژی همراهان شکلی پازل‌گونه داشت و تحت شرایط خاصی قادر به کنترل حرکات آن‌ها بودید، حالا در تفتیش عقاید می‌توان نظارتی کلی روی میزان سلامتی و نیز قدرت‌های ویژه همراهان داشت که هم تحقق این امر را ساده‌تر می‌کند و هم سرعت بیشتری به روندبازی می‌بخشد. اما مسئله‌ای کوچک در این میان وجود دارد و آن چیزی نیست جز هوش مصنوعی ضعیف یاران. در واقع، هوش مصنوعی شخصیت‌های کمکی تفتیش عقاید چندان برایتان کارآمد نخواهد بود مگر آن‌که با دقت به جزئیات، توانایی‌های هر یک را به درستی انتخاب کنید.

### سخن آخر:

در نهایت، «عصر اژدها: تفتیش عقاید»، عنوانی وسیع، بی‌نظیر، زیبا و فراموش‌ناشدنی است که با روندبازی صدها ساعتی خود، هر بازیکنی را برای مدت‌های طولانی درگیر می‌کند. جدا از بخش داستانی تفتیش عقاید، که به حق بهترین بخش آن است، بازی را می‌توان در حالت‌های چندنفره و Co-Op هم تجربه کرد که این مسئله، باز هم به ارزش تکرار تفتیش عقاید می‌افزاید. بعد از عرضه تفتیش عقاید به جرئت می‌توان گفت که فرنچایز عصر اژدها به آن دسته از عناوینی پیوسته که تجربه آن‌ها بر هر بازیکنی واجب است. ■

به دست آورد. اما این روند مادامی ادامه می‌یابد که دائم به گشت‌وگذار در محیط پرداخته و در حال نبرد با دشمنان باشید. مضاف بر این‌ها، بازی اهدافی مشخص دارد. معمولاً عادت کرده‌ایم که عناوین استودیوی بایوور، چند بعدی باشند و انتخاب زیادی در دست بازی‌باز بگذارند. اما در عوض تفتیش عقاید به بازی‌باز می‌فهماند که می‌خواهد وی در سمت خیر باشد و دائم به مبارزه با نیروهای شیطانی برود. هدفی متفاوت که نه تنها مشکلی در سیستم انتخاب‌های بازی‌باز ایجاد نکرده، بلکه انسجام بیشتری به روندبازی و روایت داستان بخشیده است. بنابراین بازی‌باز تنها یک هدف دارد: مبارزه با بدی و تلاش برای حفظ نیکی.

اما همه چیز به همینجا ختم نمی‌شود. سازندگان برای آن‌که تعادل داستان و روندبازی را به یک مرحله فراتر ببرند، ماموریت‌های را پر کرده‌اند از انتخاب‌هایی سرنوشت‌ساز که هر یک به نوبه خود، روند داستان را تغییر می‌دهند و آن را پیش می‌برند. به تبع این انتخاب‌ها، هر ماموریت روندی فوق‌العاده و به یادماندنی خواهد داشت و بازی‌باز روند شکل‌گیری انجمن تفتیش عقاید را به وضوح می‌بیند. بعضی از انتخاب‌های بازی به قدری عظیم‌اند که ممکن است بعد از گذشت ۲۰ ساعت از روندبازی ناگهان نگاه شما نسبت به گروهی خاص و یا حتی انجمن تفتیش عقاید و نیز ارتباط شخصیت اصلی با آن‌ها را تغییر دهند. داستان بازی هم چنین بستری مناسب برای درگیری‌های نظامی خطی و طولانی ایجاد کرده است. سیستم مبارزه اگرچه به شکلی قابل توجه نسبت به عناوین قبلی تغییر کرده اما همچنان ساختار سابق را دارد. طبق معمول بازی‌باز می‌تواند از میان کلاس‌های مختلف مانند مبارز و مغ یکی را انتخاب کرده که هر یک چند درخت مهارت برای ارتقای توانایی‌هایشان دارند. این بار در تفتیش عقاید، مبارزات به گونه‌ای ساخت و پرداخت شده‌اند که روی مبارزه مستقیم با دشمنان تمرکز دارند.

در اکثر این مواقع، این شیوه مبارزاتی بسیار خوب از آب درآمده اما مکشلات خاص خود را هم دارد.

یافتن آن، بازی‌باز جایزه‌ای معین دریافت می‌نماید. مدت زمان ماموریت مشاوران می‌تواند از ۱۰ دقیقه تا نصف روز به طول بینجامد، اما نکته مثبت آن‌ها اینجاست که حتی اگر در بازی هم نباشید، از زمانشان کاسته می‌شود. بنابراین هر بار که بازی را از ادامه شروع کنید، جایزه‌ای نیز دریافت خواهید کرد. اما مهم‌تر از این‌ها، ماموریت مشاوران نوعی احساس رشد و نمو تفتیش عقاید را در بازی به بازی‌باز القا می‌کند.

### جایی که محدودیت هیچ است!

همان‌طور که پیش‌تر نیز به دفعات اشاره شد، دنیای غنی تفتیش عقاید، فعالیت‌های بسیار زیادی در اختیار بازی‌باز می‌گذارد که تنوع بی‌نظیری در میان مراحل جانبی آن پدید می‌آورد، اما برخی از آن‌ها بیشتر به عناوین MMO مانند تایک عنوان نقش‌آفرینی صرف. برای مثال، اوایل بازی در Hinterlands، بازی از بازی‌باز می‌خواهد که برای کمک به یک کمپ پناهجویان، به جمع‌آوری گوشت پردازید. این مرحله کاملاً با منطق سازگار است، داستان در اوایل کار خود بوده و انجمن تفتیش عقاید هنوز از لحاظ سیاسی ضعیف است. چنین فعالیت‌هایی به طور رایج باعث بالا رفتن اعتبار انجمن می‌شوند و به دستیابی به اهداف نهایی کمک می‌کنند.

اما در نقطه‌ای دیگر از همان لوکیشن، بازی‌باز می‌تواند مرحله‌ای برای کشتن سه خرس را بپذیرد. این مرحله زمانی فعال می‌شود که نوشته‌ای از شخصی نامعلوم دریافت که اگر بخواهیم خیلی خلاصه بگوییم، از شما می‌خواهد تا ابتدا پنجه‌های خرس‌ها را بردارید، قدرت خاصی را دریافت کنید و بعد به جستجوی زنی مشخص بروید. اما هیچ دلیلی ندارد که بازی‌باز به دنبال انجام چنین ماموریت‌هایی در تفتیش عقاید باشد و صرفاً بهانه‌ایست تا بازیکن به آن بخش از محیط سر بزند.

البته خوشبختانه نوعی تعادل مناسب در بازی به چشم می‌خورد. برای آزاد شدن مراحل داستانی بالاتر، نیازمند امتیاز تجربه و قدرت بیشتر هستید. هر دو این‌ها را می‌توان با تمرکز روی ماموریت‌های جالب توجه



# بازگشت مقتدرانه‌ی بایوویر

بازی هستند و هر چقدر بیشتر با ماموریت‌های جانبی و سیستم دیالوگ‌ها سر و کله بزنید، بیشتر درگیر داستان آن خواهید شد.

دنیای تدیس درست مثل شعارهای سازندگان طراحی شده و عصر اژدها برخلاف گذشته حالا مضامینی از یک بازی جهان‌باز را به همراه دارد. نقشه‌ی بازی خودش سه ناحیه‌ی بزرگ را شامل می‌شود و برای گشت‌وگذار بین آن‌ها هیچ محدودیتی اعمال نشده است. تقریباً هر لحظه می‌توانید در هر قسمت از نقشه بازی برای خودتان ماموریت انجام دهید و به دنبال تعامل با دیگر شخصیت‌های داستان باشید. از این‌رو بازی برای بازیکن داستان منحصر به فردی را روایت می‌کند. دنیای بازی تقریباً چهار تا پنج برابر نسخه‌ی اول وسعت دارد و روی هم رفته باز هم بزرگ‌تر از نقشه‌ی هر دو نسخه‌ی قبلی در کنار یکدیگر است. با این حال ویژگی اصلی «تفتیش» فانتزی عمیق در طراحی دنیای آن است که نبردهای آن را حماسی‌تر از گذشته جلوه می‌دهد. تقریباً هیچ جایی از نقشه را پیدا نمی‌کنید که رنگ و شکل آن مثل جای دیگری باشد که قبلاً آن را دیده‌اید.

مراحل بازی خیلی تنوع بالایی ندارند ولی با این وجود لذت‌بخش هستند و هنگامی که در بازی هستید دیگر دنیای بیرون را حس نمی‌کنید. بیشتر متن‌ها در مراحل به جمع کردن تعداد مشخصی شی و یا کشتن تعداد مشخصی موجود محدود شده‌اند ولی بازی جایی تعادل پیدا می‌کند که شما با همراهان‌تان به داستان اصلی شکل و فرم دهید. برای کنترل همراهان دوربین تاپ-داون نسخه‌ی اول بازگشته است و با یک کلیک می‌توانید آن را فعال کنید. در این حالت که بیشتر در هنگام مبارزات به کار می‌آید، می‌توانید همراهان خود را به صورت گروهی دسته‌بندی کنید و به آن‌ها آرایش دهید تا بیشترین استفاده ممکن را داشته باشند. در این حالت اکشن بازی از حرکت می‌ایستد و این فرصت را دارید تا نمای کاملاً استراتژیکی به صحنه داشته باشید. طراحی این دوربین در مجموع راضی‌کننده است اما نبرد در مقیاس‌های بزرگ‌تر جایی مشکل‌ساز می‌شود که گستره‌ی میدان نبرد به قدری بالاست که باید همواره در حال کوچک و بزرگ کردن دوربین برای سامان دهی

بحث طراحی کاراکتر و داستان سطحی بازی هم نفوذ کرده بودند که عملاً آن را به یکی از ناامیدکننده‌ترین بازی‌های ۲۰۱۱ تبدیل می‌کرد. چنین عنوانی برای سازنده‌ی مثل بایوویر نشانه‌ی خوبی به حساب نمی‌آید ولی با این حال «تفتیش» نمونه‌ی بارز ساخت یک دنباله‌ی موفق و باشکوه است؛ تقریباً بازی تمام ویژگی‌های مثبت نسخه‌ی اول را گرفته و از آن‌ها برای تبدیل شدن به عنوانی بی‌نقص استفاده کرده است؛ به عصر اژدها خوش آمدید. داستان تفتیش تقریباً ادامه‌ای برای نسخه‌ی دوم محسوب می‌شود؛ جایی که میچ‌ها و تمپلارها - دو فرقه‌ای که در اساس داستان، به هم دیگر گره خورده‌اند - وارد جنگی داخلی شده‌اند و در این میان شخصیت اصلی داستان که ما آن را کنترل می‌کنیم با عنوان یک «فتیش» وارد چنین شرایطی می‌شود. مهم‌تر از همه چیزی که تمام اتفاقات راه شخصیت ما را رقم می‌زند، شکافی است که در آسمان باز شده و راهی را برای ورود موجودات شیطانی به دنیا باز کرده است. وظیفه‌ی اصلی بازیکن رد کردن تمام موانع برای بستن این و عقب راندن «کوریفوس» شخصیت منفی بازی است که باعث و بانی تمامی این اتفاقات شده است. داستان با لحظات حماسی زیادی همراه است. دنیای «تدیس» خلق شده تا به خوبی شرایط مهلکی که در حال از پا در آوردن مردم است را به تصویر بکشد. در اکثر لحظات بازیکن در حال گشت‌وگذار بین نقاط مختلف است و به رغم سیستم دیالوگ بازی که از نو طراحی شده، باید با صحبت کردن و یا انجام ماموریت‌ها به نحوی جلوی این آشوب را بگیرد.

درست در شروع بازی، باید کاراکتر خود را از بین سه نژاد انسان، الف و یا دوارف انتخاب کنید و به شخصی‌سازی آن بپردازید. در این زمینه سازندگان واقعا گل کاشته‌اند و تنوع در این زمینه قطعاً بیش از انتظاراتان عمل می‌کنند. تمام جزئیات ظاهری قابل شخصی‌سازی هستند و این قابلیت در ادامه و با همراهان‌تان نیز همراه است و وسعت پیدا کرده است. داستان بازی شاید در مجموع پیچیدگی چندانی نداشته باشد ولی در بطن آن شخصیت‌هایی با پیش‌زمینه داستانی و ویژگی‌های منحصر به فردی قرار گرفته‌اند که به پیچ و خم داستان کمک شایانی می‌کنند. شخصیت‌ها قلب تپنده در روایت

بایوویر استودیویی که سال گذشته بیستمین سالگرد تاسیس خودش را جشن گرفت، یکی از مهم‌ترین قطب‌های بازی‌سازی به‌خصوص در ژانر بازی‌های نقش‌آفرینی است و تا به امروز موفق به دریافت تعداد زیادی جایزه از جمله بهترین استودیوی سال ۲۰۱۰ از نظر مجمع اسپایک شده است. ویژگی بزرگ بازی‌های بایوویر وارد کردن المان‌هایی به بازی‌هایش است که تقریباً در هیچ بازی دیگری نظیر آن را پیدا نمی‌کنید. شاید رسانه‌های ترن نشان در بین عناوین این استودیو به سری بازی‌های «مس افکت» تعلق بگیرد، ولی در کنار آن نام‌های بزرگ دیگری نیز به چشم می‌خورند.

مجموعه بازی‌های «عصر اژدها» با نسخه‌ی اول خود ساختار شکنی‌های خاصی را در ژانر خودش به همراه داشت. تقریباً کمتر کسی را پیدا می‌کنید که منکر شاهکار بودن این بازی در دوران باشد. در وهله‌ی اول عصر اژدها خودش یک کتاب تاریخ است که صفحه به صفحه ورق می‌خورد و اگر مخاطب داستان‌ها و روایات حماسی باشید، قطعاً در همان دقایق اول درگیر ماجراهای بازی می‌شوید. با وجود این که اسامی و عباراتی که نویسندگان بازی برای تعریف داستان از آن استفاده کرده‌اند، پیچیده و درگیر کننده هستند بازیکن را به دنیای جدیدی وارد می‌کنند. دنیای عصر اژدها زیبایی را از ویچر، چالش را از سری سولز و پس زمینه حماسی را از مس افکت دارد و همه‌ی این‌ها دست به دست هم داده‌اند تا فرمول عصر اژدها از هر نظر بی‌نقص جلوه کند.

و اما آخرین نسخه‌ی عصر اژدها تحت عنوان «تفتیش» (Inquisition) در مراسم گیم اوردز سال گذشته در رقابت با عناوین بزرگ دیگری مثل بایونتا ۲، سایه‌ی موردور و ارواح تاریک ۲ به‌عنوان بهترین بازی سال انتخاب شد. این موضوع نشان از این داشت که بایوویر به‌خوبی از اشتباهات خود در نسخه‌ی دوم درس گرفته و این بار دنباله‌ای درخور نام سری را در دست ساخت داشته است. واضح است که عصر اژدها ۲ از دید هواداران سری شکست بزرگی برای بایوویر و عنوان سری محسوب می‌شود. تقریباً هیچ قسمتی از بازی نشان از تعادل را نداشت و در مقایسه با شاهکار قبلی، این بازی از همه نظر به‌خصوص بخش مبارزات لنگ می‌زد. این مشکلات تا



مهم در طول بازی از پیش جواب‌ها را برای بازیکن به نمایش در یاورند تا روند بازی کمی به نفع آن‌ها باشد. این که این قضیه چقدر می‌تواند روی اصل نقش آفرینی تفتیش تأثیر بگذارد را از نظر خودم بسیار عمیق می‌بینم و به نظرم روند بازی را دچار دگرگونی کرده است.

جدای از این انتخاب‌ها که تأثیر مستقیم و مشهودی در داستان دارند، شخصیت شما هم با ادا کردن به تمام جوانب داستان و ماموریت‌ها شکل می‌گیرد و دنیای تفتیش برای هر بازیکن بسته متفاوتی را در خودش در نظر گرفته است که مردم شما را به چشم چه انسانی نگاه می‌کنند. این درجه می‌تواند حتی تا وضعیتی برسد که شخصیت شما را به‌عنوان یک آمرزنده و نجات‌گر پرستند و آن را مقدس بدانند! و این جا شعارهای بایوویر برای خلق یک دنیای کاملاً متعامل اثبات شده تلقی می‌شوند.

تفتیش از نظر فنی شاید در حد «ویچر ۳» زیبا و مبهوت کننده نباشد، اما از نظر بصری دنیای تدیس دست کمی از آن ندارد. با در نظر گرفتن این که تفتیش یکی از آخرین بازی‌هایی بود که برای کنسول‌های نسل هفتم نیز منتشر شد و یک عنوان بین نسلی محسوب می‌شود، نمی‌توان خیلی به گرافیک بازی خرده گرفته هر چند که بازی نه مشکل فنی دارد و نه از نظر بصری ضعیف است. گرافیک بازی روی کنسول‌های نسل هشتمی به مراتب تفاوت چشم‌گیری دارد و مناظر زیباتری را ارائه می‌دهد.

تفتیش عنوانی درخور ستایش، و قطعاً شایسته‌ی عنوان بازی سال است. پیشرفت بلامنزاع این عنوان نسبت به نسخه‌ی دوم که نام نقش آفرینی بایوویر را خدشه‌دار کرده بود، خودش به تنهایی دلیلی برای موفقیت این استودیوی کاربلد است. مشکل بزرگ اکثر بازی‌های مهم امروزه، ناآگاهی تولیدکنندگان از پتانسیل اسم و رسم بازی است که سازندگان عصر اژدها به‌خوبی از زیر و بم قضیه اطلاع دارند و این موضوع در تمام بازی‌های اخیرشان به‌خصوص سری مس افکت هم مشهود است. اگر به دنبال تجربه‌ی منحصر به فردی از اژدها کشی و یک نقش آفرینی تر و تمیز دارید، تفتیش یکی از بهترین گزینه‌های روی میز است. ■

سال اخیر برای من طبقه‌بندی می‌شود و قطعاً برترین شبیه‌ساز اژدها کشی هم هست! در طول بازی با تعداد محدودی اژدها در دنیای تدیس روبه‌رو می‌شوید ولی همان چند بار کافی است که حساسی درگیر مبارزه با این موجودات شوید که هر کدام نقاط ضعف و قوت خودشان را دارند. مهم‌ترین نکته‌ای که برای اشاره به ذهنم می‌رسد، سیستم کنترل همراهان در هنگام مبارزه با اژدها است که انصافاً در این یک بخش اصلاً خوب پیاده نشده و بسیاری از اوقات گیج‌کننده به نظر می‌رسد.

ساخت و گسترش همراهان حتی اهمیت بالاتری از بازی‌های قبلی مجموعه پیدا کرده است و از آن جایی که داستان اصلی در حین گشت‌وگذار بین نقاط مختلف برای جمع‌آوری همین افراد نهفته است، سازندگان سعی داشته‌اند تا سیستم قابل‌قبولی برای آن طراحی کنند. تمامی جزئیات این بخش تأثیر مستقیمی در پیش‌برد داستان، مراحل جانبی و منابعی که پس از انجام مراحل به دست می‌آورید دارند. اینجا کار راهنماها یا همان Advisorها بیش از پیش به چشم می‌آید که چگونه برای کنترل تمام شرایط به بازیکن کمک می‌رسانند. درست مثل همراهان‌تان، راهنماها نیز عمق شخصیتی قابل‌قبولی دارند و همیشه مراحل فرعی زیادی هستند که می‌توانید برای آن‌ها انجام دهید. از طرفی بین مراحل بیشتر از همه صدای آن‌ها به گوش می‌خورد که مشغول راهنمایی شما در طول نبردها هستند.

یکی از تغییرات مهم بازی سیستم جدیدی است که بایوویر برای دیالوگ‌ها طراحی کرده است و ساختار شکن عمل می‌کند. تقریباً در هیچ یک از بازی‌های نقش آفرینی بتزدا و یا سری ویچر یا حتی دیگر عناوین خود بایوویر خبری از پیش‌بینی انتخاب‌ها نیست. در تفتیش با این حال، بازیکن سیستم دیالوگ و صحبت بسیار ساده‌تری را پیش‌رو دارد. یعنی اینکه تأثیر کاریز ماتیک شخصیت‌تان دیگر هیچ معنایی ندارد و از قبل برای هر انتخابی جواب را در دست دارید. سازندگان برای توجیه این قضیه می‌گویند که خط داستانی بازی به قدری می‌تواند راه‌های مختلفی را پیش‌روی بازیکن بگذارد که آن‌ها احساس کرده‌اند برای دو راهی‌های

نیروها باشید. با این حال این دوربین در مبارزات تن به تن از راه نزدیک عملکرد خوبی را از خود ارائه داده است و کنترل نرمی دارد.

شخصی‌سازی بازی همان‌طور که ابتدای متن هم به آن اشاره کردیم، بی‌نظیر است و وعده‌ی بسیاری تنظیم مختلف برای کاراکتر بازیکن را می‌دهند که در کنار یک‌دیگر منجر به خلق صدها ترکیب مختلف را می‌دهند. این تنظیمات تنها محدود به ساخت کاراکتر نیستند و برای تجهیز کردن خودتان و همراهان‌تان هم این تنظیمات تعبیه شده‌اند و می‌توانید ظاهر آن‌ها را در تمام جوانب شخصی‌سازی کنید. این موضوع البته فقط به جزئیات ظاهری بسنده نمی‌کند و منو دیگری که در بازی وجود دارد سیستم ساخت‌وساز را برای ساخت آیتم‌های بهتر معرفی می‌کند. هر چه مواد پیش‌نیاز بازیکن نایاب‌تر باشند، زره و تجهیزات جانبی که می‌توانید بسازید کیفیت بهتری دارند. بر خلاف نسخه‌ی دوم این جا هر تغییری در ظاهر شخصیت‌تان، روی همراهان نیز تأثیر خواهد داشت. جزئیات نبردها بالا هستند و این اجازه را می‌دهند تا در کنار استفاده از دوربین تاکتیکال، در بخش اصلی بازی که نبردهای تن‌به‌تن با زاویه‌ی سوم‌شخص را دنبال می‌کنند، شرکت کنید. هر چند که داشتن تاکتیک و دستور دادن به همراهان بخش جدانشدنی بازی است و چفت و بست محکمی با مبارزات دارد، ولی به نظرم لطمه‌ای به اکشن بازی وارد نمی‌کند و در عوض رگه‌های نقش آفرینی بازی را تقویت کرده است. در حین مبارزات تن‌به‌تن نیز بازیکن علاوه بر شخصیت خودش، می‌تواند کنترل دیگر اعضا را نیز بر عهده بگیرد ولی قابلیت گیج کردن دشمنان تنها برای شخصیت مفتش در نظر گرفته شده است.

هم‌چنان درگیری با اژدها یکی از مهم‌ترین وجه تمایزهای این سری نسبت به تمام نقش آفرینی‌های دیگر است. این که شما می‌دانید از کل سری یک نبرد حماسی می‌خواهید و البته بازی بستری را فراهم می‌کند که شاید بهترین نبرد زندگی‌تان با یک اژدها در دنیایی خیالی را تجربه می‌کنید، برای من قابل‌تحسین است و قطعاً وقتی نمونه‌ی مشابهی در این زمینه به نظر من نمی‌رسد تفتیش یکی از برترین نقش آفرینی‌های چند



# وحشت در سینما و بازی

بازسازی می‌کند که ما به دنبال ترس می‌رویم برای رسیدن به آن حس خوب روحانی.

## ترس در هنر و ادبیات

در ادبیات و دنیای هنر، ژانر وحشت یعنی ایجاد هراس در خواننده، بیننده، شنونده و یا گیرنده، به وسیله هر کدام از شاخه‌های هنر. به شکل مشخص تر می‌توان گفت که ترس با گروتسک و فلسفه‌ی تضاد وارد ادبیات شد و از آن نیز وارد نقاشی و غیره. گروتسک به هر چیز چندان آور، دو سویه یا دو بعدی، ناهنجار و غیرمعمولی می‌گویند که نگاه کردن به آن دلهره‌آور باشد. همین مضمون توانست ذهن افرادی مثل ادگار آلن پو، اسکار وایلد، مری شلی، و برن استوکر را به خود مشغول کند تا دست به خلق هیولاهای و موجودات شروری بزنند که امروزه با آن‌ها آشنایی داریم، از جمله هیولای فرانکشتاین. البته در قرن نوزدهم و با گورپشت نتردام، تلاش زیادی برای به استهزا کشیدن این مفهوم و تلطیف

این موضوع نیستند اما بیشتر آن‌ها از قدرت‌های ماورائی طبیعی، شیاطین، اجنه و ارواح وحشت دارند. در هنگام ترسیدن، سلسله اتفاقات فیزیولوژیکی زیادی در بدن رخ می‌دهد که به آن واکنش‌های جنگ یا گریز می‌گویند. این واکنش‌ها در پاسخ به ترس هر موم‌هایی در غدد سمپاتیک اتفاق می‌افتند. نکته‌ی دیگر این است که این واکنش‌ها در بو کشیدن خطر توسط انسان‌ها و جانوران ایجاد می‌شوند. بله، بو کشیدن! ترس بو کشیدن است و بو دارد. بوی بدی هم دارد و به کمک فرمون‌ها یا یک سری مواد شیمیایی تحریک‌کننده به مشام ما می‌رسند. به همین دلیل ترس واگیردار است! علائم ترس را تقریباً همه‌ی ما می‌شناسیم، عرق سرد کردن، منقبض شدن عضلات بدن که باعث صاف شدن موهای بدن می‌شود، بالا رفتن تپش قلب و فشار خون، دلپیچه، و البته بیخوابی. همه‌ی این علائم با هم به ما کمک می‌کنند تا از بر احساس ترس خود غلبه کنیم.

## آیا ترس لذت بخش است؟

ما انسان‌ها از قدیم به دنبال موقعیت‌هایی بوده‌ایم که ناشناخته و دلهره‌آور هستند؛ نمود چنین تجربه‌هایی را می‌توان در چهارشنبه سوری و هالووین و مراسم‌های این چنینی پیدا کرد که ترس را بازسازی می‌کنیم. این که چرا ما از ترس لذت می‌بریم، به عقیده‌ی دکتر اسپارکس محقق و روانشناس، به دلیل پدیده‌ی انتقال هیجان است. وی می‌گوید که ما خود ترس را دوست نداریم. خود تجربه‌ی ترس به شدت زیان‌بار، و ایجاد کننده‌ی واکنش‌های دردآور و عذاب‌آور زیادی است. به عقیده‌ی وی، آن چه باعث می‌شود فکر کنیم از ترس لذت می‌بریم در واقع حس رهایی بعد از خلاصی از ترس است. این حس رهایی را در چنان ابعاد وسیعی

## ترس چیست؟

ترس یک واکنش حیاتی به هنگام مواجهه با خطر یا احتمال خطر فیزیکی و یا احساسی است. اگر ترس به شکل غریزی در ما وجود نداشت، نمی‌توانستیم در برابر تهدیدهای مداوم طبیعی،



مجتبی کمالوند

انسانی، احساسی، ذهنی، ملی و غیره از خود محافظت کنیم. اما نکته‌ی جالب توجه این است که ما در بسیاری مواقع از موقعیت‌های می‌ترسیم که برای ما خطر مرگ ایجاد نمی‌کنند و دوست نداریم خودمان را درگیر آن‌ها کنیم. ترس در ذهن ما با دو پروسه‌ی شناخت و یادگیری ارتباط متقابل و مستقیم دارد. برخی ترس‌ها در انسان‌ها دلیل منطقی دارند، و برخی دلایل غیر منطقی دارند که به آن‌ها فوبیا می‌گوئیم. تجربه‌های بد می‌توانند در ما ترس‌هایی ایجاد کنند که فائق آمدن بر آن‌ها در طول زندگی برای ما دشوار باشد. البته بهترین راه چیره شدن بر ترس‌های درونی و غیر منطقی، رویارویی با آن‌ها است.

بر اساس نشریه‌ی گاوپ پل در سال ۲۰۰۵ آمریکا، ده ترس اول افراد بین سنین ۱۳ تا ۱۷ سال آمریکایی این چنین طبقه بندی شد: ترس از حمله‌های تروریستی، عنکبوت‌ها، مرگ، بازنده بودن و موفق نشدن، جنگ، خشونت‌های جنایی یا گروهی، تنهایی، آینده و جنگ هسته‌ای. البته در تحقیق دیگری که توسط تیل تنسرنویسنده در سال ۲۰۰۸ به چاپ رسید، ده ترس برتر مردم دنیا این‌طور طبقه بندی شد: پرواز، ارتفاع، دلقک‌ها، صمیمیت، مردن، طرد شدن، مردم، مارها، باخت، و رانندگی!

در تحقیقی دیگر، نشان داده شد مردم حاضر به اقرار





آن شد تا مردم را از احتمال خشونت نجات دهند.

### فیلم ترسناک

پیش از این و در چند شماره‌ی پیش، گفتیم که جنبش اکسپرسیونیسم آلمانی تاثیر بسزایی در پخت و پردازش سینمای نوار داشت، همین فیلم نوارها بودند که به تولد سینمای دلهره‌آور دامن زدند. از سینمای دلهره‌آور، مهیج یا تریلر، نیز ژانر فیلم ترسناک منشعب شد. شاید با خودتان بگویید چه تفاوتی بین فیلم دلهره‌آور و فیلم ترسناک است. اگر از من پرسید می‌گویم با فیلم ترسناک سکنه می‌کنید اما با فیلم‌های دلهره‌آور خودزنی. دلیل آن این است که فیلم دلهره‌آور شما را در تکنیک تعلیق گم می‌کند، یعنی شما را مدام منتظر یک اتفاق خاص نگاه می‌دارد. این اتفاق غالباً اتفاق خوبی نیست.

فیلم ترسناک‌ها غالباً با کابوس بینندگان، ترس‌های آن‌ها، تنفر و انتقام، و وحشت از ناشناخته‌های آن‌ها سر و

کار دارند. معمولاً در تم فیلم‌های ترسناک، ما درگیری یک نیروی شر را در رخداد‌های داستان شاهد هستیم. المان شاخص این فیلم‌ها عبارتند از: خون‌آشام‌ها، ارواح، آدمخوارها، شکنجه، ساحره‌های بدجنس، زامبی‌ها، هیولاها، گرگ‌نماها، شیاطین، غول‌ها، دیوانه‌های زنجیری، و قاتلین سریالی هستند. نکته‌ی مشترک همه‌ی این المان‌ها، نیروی ایجاد کننده‌ی ترس در آن‌ها می‌باشد که غالباً ارتباط مستقیم با مرگ‌های وحشتناک دارد. فیلم ترسناک‌ها می‌توانند در یکی از زیرشاخه‌های زیر، و یا در چند گروه از آن‌ها جای بگیرند:

**اکشن ترسناک:** اصولاً در این ژانر اگر دیدید که هیولایی دست به تفنگ شده یا مثلاً لوسیفر با موتور گازی وسط تگزاس هفت تیر می‌کشد تعجب نکنید چون شاخصه این ژانر است. مثل پسر جهنمی!

**کمدی ترسناک:** کمدی و وحشت را با هم مخلوط کنید. کمدی منظور داستان‌های ساده و آب دوغ خیار است نه الزاماً طنز.

**وحشت جسمی:** دقیقاً از آن قسم فیلم‌هایی است که از این موجوداتی دارند که روی چشمشان یک پا آویزان است و از دهانشان کلیه!

**درام وحشت:** این فیلم‌ها معمولاً شخصیت‌های پیچیده دارند و یک داستان پیچیده‌تر درباره‌ی روابط انسانی نامتعارف و عجیب با یک پس زمینه‌ی ترسناک از اتفاقات عجیب.

**فیلم ترسناک‌های روانشناسی:** بچه‌ی رزماری را اگر به خاطر داشته باشید و یا فیلم درخشش کوبریک، مثال‌های بسیار خوبی از این ژانر هستند که همان‌طور که از اسم این‌گونه پیداست درباره‌ی واکنش‌های روانی و ذهنی به تجربه‌های سخت و تلخ هستند. این ژانر در بین بازی‌سازان هم بسیار مشهور و مورد استفاده است.

بازی جذاب «فراموشی: نزول تاریکی» (Amnesia: The Dark Descent) از این‌گونه است.

**ترسناک تخیلی:** وحشت اگر چاشنی تخیل بشود، این ژانر ثمره‌ی آن خواهد بود. برای این ژانر دنبال دانشمندان روان‌پزشک، قاتل‌های مهندس و... باشید.

**فیلم اسلشرها:** در این ژانر از وحشت، همان‌طور که از نامش پیداست باید به دنبال چاقوی ضامن‌دار و ساطور و خنجر و اره باشیم. در فیلم اسلشرها معمولاً یک قاتل روانی با یک طرح پیچیده و کلی و قربانی‌های از پیش تعیین شده که غالباً نیز زن‌ها هستند، شروع به کشت و کشتار می‌کند. معروف‌ترین فیلم این‌گونه‌ی سینمایی، سری جیغ است.

**فیلم اسپلاش‌ها:** امان از این ژانر و توده‌ی عظیم تصویرهای خشن آن. ممکن است فیلم اسپلاش‌تری را هم پیدا کنید که اصولاً اسلشر و یا حتی ترسناک نباشد. اما به هر حال این ژانرها تا دلتان بخواد دل و روده و استخوان و خون دارند.

**فیلم ترسناک‌های فراطبیعی:** این فیلم‌ها کمی با دین و مذهب نیز سر و کار دارند. مثل: جن‌گیر! خلاصه در داستان چنین فیلم‌هایی ملاقاتی بین آدمیزادگان و نیروهای مافوق طبیعی صورت می‌گیرد.

**ترسناک گوتیک:** دراکولا، شیخ اوپرا، فیلم دیگران، و بسیاری فیلم‌های مشهور و فاخر دیگر از این ژانر هستند که با ترکیب دو عنصر ترس و گوت حاصل می‌شود و معمولاً عناصر ادبیات رومنس دارد.

**ترسناک طبیعی:** من اسم این ژانر را حیات وحش می‌گذارم! یعنی هیچ نیروی ماورائ الطبیعی در فیلم نمی‌بینید اما خود طبیعت و عناصر آن، منابع ایجاد وحشت و ترس تلقی می‌شوند و می‌توانند در هر لحظه حمله کنند، خطر آفرین باشند یا حتی بکشند.





### «فراموشی: نزول تاریکی» (Amnesia: The Dark Descent)

فراموشی می‌تواند هیجان‌انگیز باشد چرا که فراموشی سبب می‌شود انسان خاطرات تلخ و ناگوار خود را از بین ببرد. اتفاقات تلخ ناگواری ممکن است در زندگی یک انسان رخ بدهد، اما مغز انسان این توانایی را دارد که بسیاری از این اتفاقات را در گوشه‌ای از دالان حافظه زندانی کند. اما ناتوانی در به یادآوری خاطرات نیز می‌تواند به همین شکل مهیج باشد چرا که ناآشنایی با هویت خویش را به دنبال دارد.

تصمیم به فراموشی تمام خاطرات زندگی ممکن است جالب به نظر برسد. علاقه به کاهش حجم خاطرات و تجربیات و تبدیل آن‌ها به فضایی مه‌آلود در ذهن، دیدگاهی بسیار غیرطبیعی است و این سوال را در ذهن مطرح می‌کند که مگر یک فرد باید چه کار وحشتناکی انجام دهد تا تصمیم بگیرد که هویت و خاطرات خود را پاک کند؟

خب این همان سوالی است که بازی «فراموشی: نزول تاریکی» مطرح می‌کند و شما می‌توانید با بازی آن به پاسخ این سوال دست پیدا کنید. «فراموشی: نزول تاریکی» با روایتی گوتیک شبیه به داستان‌های لاور کرافت فضایی معماگونه را خلق می‌کند که طی آن بازیگر با حل معماهای گوناگون جنبه‌های مختلفی از داستان و گذشته شخصیت اصلی آن در می‌یابد. این نوع داستان‌پردازی در ادبیات قرن نوزدهم بسیار رایج بود. نویسندگان بسیاری مانند ادگار آلن پو از این شیوه روایت در نوشته‌های خود استفاده می‌کردند.

داستانش که درمورد چند بچه دبیرستانی بیگناه است که همه با زنگ تلفن و خیلی ناگهانی و در تنهایی به قتل می‌رسند، و در آخر انسان بودن قاتلش، چنان ترسی در دل بیننده می‌اندازد که رهایی از این ترس یکی از بهترین احساسات دنیاست و همین موضوع جیغ را به شهرت می‌رساند. این‌طور استفاده‌های روانشناسی از ترس، تنها در سینما رویت نمی‌شود و دنیای بازی با آن ابزار تعاملی‌اش، به بازی‌باز این فرصت را می‌دهد تا دستی هم در ایجاد وحشت، فرار از آن و یا خلاصه تجربه‌ی آن بزند. در این جا به ژانر وحشت در دو بازی ویدئویی معروف می‌پردازیم:

**فیلم زامبی: لازم به توضیح این ژانر نیست.** مردگان متحرک، رستاخیز مردگان و اصولاً آدم‌ها بعد از مرگ ترسناکند! گروهی جسد که هم راه می‌روند، هم خون می‌خورند، هم در تاریکی‌ها مثل معتادین کمین کرده‌اند و نمی‌بینند مگر بدن گرم آدمیزاد را بو بکشند، اصلاً ترسناک نیستند!

از میان تمامی این فیلم‌ها بد نیست کمی به اسلشر جیغ، که در زمان اوج خود گیشه‌ها را درنوردید بپردازیم. از سال ۱۹۹۶ تا ۲۰۱۱، مجموعه‌ای از فیلم‌هایی با عنوان جیغ، نگاه بیننده، منتقد و خلاصه همگان را به خود جلب کرد. جیغ داستان یک قاتل سریالی را بیان می‌کند. شاید ما جیغ را به آن ماسک معروف اسکلت‌طورش بشناسیم که تحت تاثیر نقاشی جیغ مونس ساخته شد. جیغ به دلیل المان تعلیق بالایش، آن ماسک دلهره‌آورش،





### .P.T

اصلا مگر بهتر از هیدنو کوچیما هم داریم؟ این مرد بزرگ که هوش او من را گاهی آزار می دهد، در پی تی هم کار خودش را خیلی تمیز انجام می دهد تا ذهن بازی باز را در فراسوی وحشت و ترس و انجماد، در گیر حل معماهای پیچیده کند. کوچیما به دلیل آشنایی زبانزدش با اصول داستان نویسی و روانشناسی، شخصیتی پرداخته که در خانه ای بیدار می شود که از آن گریزی نیست. این خانه را وحشت از قتل پدران فرا گرفته. تم های او خوب با بازی بازهای نوجوانی ارتباط برقرار می کند که معمولا از عقده ای ادیپ رنج می برند. این خانه تسخیر شده است و شخصیت اول داستان تنها می تواند در داخل آن بچرخد و معماهای مختلف را حل کند. دلهره ای مداوم گیر کردن، مرگ و تنها، و کورسوهای نجات این بازی را در ژانر وحشت قرار می دهد. البته نباید نمودهای سنتی داستان های بومی، موجودات تخیلی و فراطبیعی را هم در بازی نادیده بگیریم. متأسفانه طی مشکلاتی که بین کونامی و کوچیما پیش آمد، روند ساخت این بازی متوقف و عملا ساخت آن لغو شد.

### جمع بندی:

ما انسان ها به وحشت نیاز نداریم. ترس یک نیاز نیست. با این حال رهایی از موقعیت های وحشت زا موقعیت فیزیولوژیکی و احساسی بی نهایت خوبی برای انسان ها ایجاد می کند که وی را ترغیب به بازگشت به تجربه ترس و وحشت می کند. چون احتمال مخاطره آمیز بودن تجربه ترس واقعی بسیار زیاد است، ما آدم ها بازسازی این تجربه را در حالت کم خطر و یا بی خطر آن در ادبیات، هنر، سینما و بازی های ویدئویی دوست داریم. این ژانر نوعی سرگرمی برای پاسخ به نیاز رهایی است. ■

# پایانی وجود ندارد



آمین نخعی

از زمان تولد عرصه بازی‌سازی همواره بازی‌سازان مستقل وجود داشته‌اند که به دور از سیاست‌های شرکتی دست به خلاقیت در این زمینه می‌زدند و گاهی این خلاقیت‌های باعث به وجود آمدن انقلاب در این عرصه می‌شد. همان‌طور که این عرصه به پیشرفت خود ادامه می‌داد و شکل صنعت به خود می‌گرفت، بر تعداد و قدرت بازی‌سازان مستقل نیز اضافه می‌شد. حالا که این صنعت به تکامل خود رسیده بازی‌سازان مستقل هم همگام با آن به تکامل رسیده‌اند؛ به اندازه‌ای که این روزها مستقل‌سازان برای خود جشنواره دارند. کلمه مستقل در صنعت بازی‌سازی دنیا اهمیت زیادی پیدا کرده و همچنان مستقل‌سازان به روند پیشرفت خود ادامه می‌دهند، هنوز دست به خلاقیت می‌زنند و باز هم باعث انقلاب در صنعت بازی می‌شوند. هم‌اکنون در اکثر فروشگاه‌های دیجیتالی بخشی به بازی‌های مستقل اختصاص داده شده است.

این مطلب در ادامه همان مقاله‌ای است که در شماره چهارم در مورد بازی‌سازان مستقل نوشته شد. توصیه می‌کنم بعد از دیدن مستند بازی‌سازان مستقل که بنام «Indie Game The Movie» شناخته می‌شود، حتماً قسمت‌های کوتاه جدیدی که در ادامه همان مستند آمده است را ببینید. در این قسمت از مقاله بیشتر می‌خواهیم به اتفاقاتی که بعد ساخت بازی برای بازی‌سازان مستقل رخ می‌دهد پردازیم.

## ارزش بازی مستقل

اکثر بازی‌سازان مستقل با کم‌ترین دارایی بازی خود را می‌سازند، در یک بازی مستقل میزان سرمایه مالی پرداخت شده فقط تا اندازه‌ای می‌تواند به ارزش بازی اضافه کند، مهم‌ترین ارزش یک بازی مستقل در میزان خلاقیت به جا و درستی که در آن به کار رفته است می‌باشد، همچنین چگونگی تعامل بازی‌ساز با بازی و احساسی که به او القا می‌شود تاثیر

به سزایی بر ارزش‌گذاری بر روی بازی توسط بازی‌ساز دارد. بازی Fez را می‌توان یکی از موفق‌ترین بازی‌های مستقل معرفی کرد که توسط فردی بنام فیل فیش (Phil Fish) ساخته شده است که در مستند بازی‌سازان مستقل کاملاً با او آشنا شده‌ایم. میزان خلاقیت بی‌حد و مرزی که در مکانیک و طراحی مراحل بازی‌ساز فیز وجود داشت توانسته بصورت تمام و کمال ارزش اصلی این بازی را در نظر بازی‌سازان تأمین کند. همچنین این بازی دارای محیط دلپذیر و زیبایی می‌باشد. بخش هنری بازی با خود احساسات مختلفی همراه دارد که بازی‌ساز کاملاً تحت تاثیر آن قرار می‌گیرد و ارزش این بازی را چندین برابر می‌کند. این احساس به راحتی به وجود نیامده است، بلکه با پرداختن انرژی و کار شبانه‌روزی به عمل آمده است. خود فیل فیش بیان کرده است که بخش‌هایی هنری این بازی حاصل سه بار بازپردازی و طراحی مجدد می‌باشد. بازی Braid نیز در بخش مکانیک‌های خود جدا از ایجاد خلاقیت و ایده جدید توانست از آن به خوبی در روند بازی خود استفاده کند. مخلوق مکانیک بازی با زمان و طراحی مراحل درست باهم به بازی‌ساز احساس رضایت بخش القا می‌کرد. این مکانیک‌ها در کنار بخش هنری بازی، دنیای بسیار زیبایی را در بازی آفریده بود. دیوید هلن (David Hellman) که بخش هنری Braid را بر عهده داشت در مورد اتاق میانی که در بین خانه شخصیت اصلی بازی و دنیای خیالی او وجود دارد می‌گوید: «ما می‌خواستیم که بازی‌ساز قبل از ورود به دنیای خیالی با حس آرامش روبه‌رو شود. نظر جان این بود که فضای ساخته شده از ابر باشد ولی من حس می‌کردم که ابر خیلی کلیشه‌ای است و اولین چیزی که به ذهنم رسید یک اتاق خالی با یک کاغذ دیواری قهوه‌ای رنگ و چند وسیله خانگی که بصورت معلق در فضا هستند بود؛ ولی در نهایت این فضا، گسسته شدن خانه را به نمایش می‌گذاشت و خیلی شلوغ بود. ما نیاز به یک تعادل بین خانه اصلی و اتاق میانی داشتیم. در ادامه کار دیوید بارها فضای اتاق میانی را تغییر داد، در نهایت همان اتاقی که در ایده اول بود در بازی گذاشته شد. خود دیوید می‌گوید که این اتفاق برای من خیلی خوب بود، اینکه جان به من فرصت داد تا خودم به حالت ایده آل که همان فضایی ابری بود برسم کمک کرد که من به درک بهتری از آن فضا برسم.»

همیشه لازم نیست یک چیز خاص در محیط وجود داشته باشد که آن را بهتر کند. بعضی اوقات همین ایده‌های کلیشه‌ای کمک بیشتری می‌کنند. همین نقاط کوچک همراه با نکات ظریفی که در آن به کار رفته کمک شایانی در القای احساسات به بازی‌ساز می‌کند. پس اگر بازی‌ساز هستید از موقعیت‌هایی که بازی‌ساز در آن قرار می‌گیرد بهره‌ر را

ببرید هرچند آن نقاط کوچک باشند.

بازی‌سازان مستقل همواره به دنبال نزدیک کردن بازی‌شان به تصویر ذهن خود از شکل نهایی کار هستند. اما باید توجه داشته باشند که تصورات یک بازی‌ساز همیشه بالاتر از بازی خودش است و هر چقدر بازی به تصورات ذهنی نزدیک‌تر می‌شود ذهن، به صورت خودکار کیفیت تصورات خود را افزایش می‌دهد. برای همین یکی از مسائل مهم در ساخت بازی مستقل این است که هر چقدر هم شما آزادی در ساخت داشته باشید باید سعی کنید میزان درخواست خود را کنترل کنید تا بتوانید در یک طیف زمانی مناسب بازی خود را بسازید و آن را عرضه کنید. دلیل الزام این مسئله کاملاً واضح است و آن به وجود آمدن استهلاک و فشار در پروژه است. زمانی که پروژه از زمان مفید خود خارج شود به تدریج با خود افت کیفیت می‌آورد و این افت بیشترین خسارت خود را در بخش پایانی بازی به نمایش می‌گذارد. در اکثر بازی‌ها دو نقطه شروع و پایان بیشترین اهمیت را دارند، زیرا بازیکن در اولین برخورد با بازی نیاز دارد که دلیلی بر ادامه دادن بازی داشته باشد و همچنین دوست دارد که وقتی که برای به پایان رساندن بازی صرف کرده است دارای ثمره‌ای باشد. بازی‌های در حال ساختی که از زمان مفید خود خارج می‌شوند و استهلاک پیدا می‌کنند ممکن است شروع خوبی را به بازی‌ساز ارائه کنند ولی نمی‌توانند وی را نگه‌داشته یا پایانی رضایت‌بخش برای او بسازند. در کل این مسئله تفاوت همیشگی تصور ذهنی و خروجی نهایی تاثیر بسزایی بر روی بازی می‌گذارد. همیشه داشتن یک ایده با خلاقیت‌های بزرگ و داشتن بخش هنری عظیم ضامن ارزش بالا نیستند. عنوانی مانند «توماس تنها بود» (Thomas Was Alone) توانست بدون طراحی مدل و محیط عظیم و با جزئیات و با مکانیک‌های نسبتاً ساده و مناسب ارزش بالایی به خود بگیرد.

بعضی اوقات بازی مستقل مفهوم خاصی دارد که این مفهوم ممکن است برای همه ارزش بالایی نداشته باشد و فقط افراد خاصی جذب آن شوند. این اتفاق بد نیست زیرا یکی از اصلی‌ترین خواص مستقل‌ساز بودن آزادی عمل بدون داشتن محدودیت است. حالا هر شخصی می‌تواند از این آزادی به نحو‌ای که دوست دارد استفاده کند، برای مثال بازی «گذرگاه» (Passage) ساخته جیسون روهر (Jason Rohrer) که به نظر بازی بسیار ساده‌ای می‌آید و بسیار کوتاه است ولی از نظر خود جیسون مفهومی کامل در آن نهفته است. جیسون در مصاحبه‌اش بیان می‌کند که: «گذرگاه از مجموع احساسات من در حین نزدیک شدن به سی سالگی و به دنیا آمدن دخترم گرفته شده است. مسیری از زندگی که شامل بدنیا آمدن، بزرگ شدن و پیر شدن و در نهایت مردن



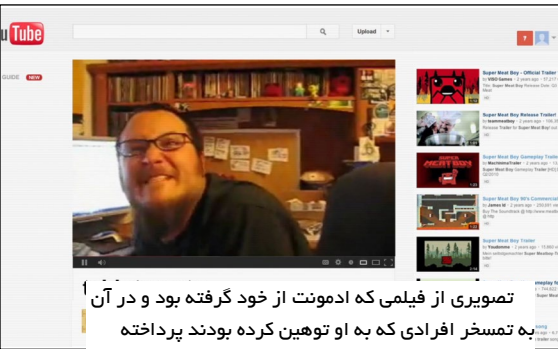
تومی رنفس برنامه نویسی بازی «بچه گوشت قهرمان»



جیسون روهر سازنده بازی Passage



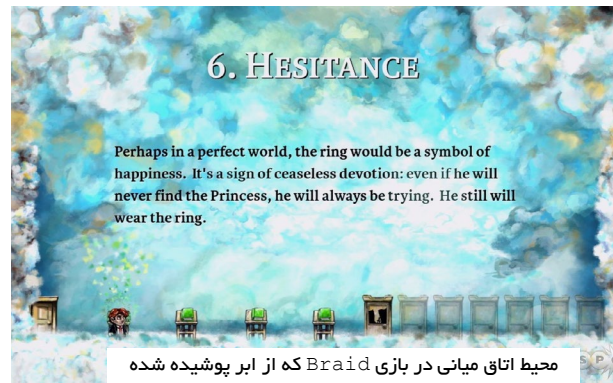
بازی FEZ که حسابی بر روی بخش هنری اش کار شده است



تصویری از فیلمی که ادموند از خود گرفته بود و در آن به تمسخر افرادی که به او توهین کرده بودند پرداخته



فییل فیش در حال کار برو FEZ



محیط اتاق میانی در بازی Braid که از ابر پوشیده شده

ادموند مک میلن در این باره می‌گوید: «مدتی من روند بازی‌هایم را در قالب ویدئو در یوتیوب قرار می‌دادم، افرادی که بازی‌هایم را دوست نداشتند مرا مسخره می‌کردند اما من توجه نمی‌کردم و به کار خود ادامه می‌دادم و همواره به من توهین می‌کردند و من سعی می‌کردم به آن‌ها اهمیت ندهم. زمانی که متوجه شدند که من توجهی به آن‌ها نمی‌کنم، اکانت‌های من را در شبکه‌های اجتماعی هک کردند و آن‌ها را خراب کردند. بعد از آن که هک شدم متوجه شدم چقدر در این‌گونه مسائل غرق شده‌ام و این اصلاً برای من خوب نیست. بعد از این مسئله صفحه اجتماعی‌ام را حذف کردم و فقط بعضی از آن‌ها را که می‌توانستم شخصی‌سازی کنم و از دسترس افراد ناشناس دور کنم را نگاه داشتم. این مسئله بسیار دردناک است ولی نمی‌توانم از آن فرار کرد. زیرا انسان‌های حسود همیشه در جوامع مختلف وجود دارند. توصیه می‌کنم برای اینکه بفهمید که بازی شما چه نقاط قوت و وضعی دارد به گشت و گذار در صفحات اجتماعی پردازید و از بازی‌بازان بخواهید که نظرات خود را به ایمیلی که برای این کار ساخته‌اید بفرستند. این کار باعث می‌شود که افرادی که نظر می‌دهند قربال شوند و این یعنی خود شما مستقیم با آن‌ها برخورد نداشته باشید که باعث سوءبرداشت و سوءاستفاده بشود. البته این یکی از راه‌های درست برخورد کردن است؛ زیرا این عمل با خود کمی رسمیت به وجود می‌آورد و فعالیت شما را از حاشیه پراکنی‌ها دور می‌کند. البته راه‌های مختلف دیگری هم وجود دارد و هیچ اجباری در استفاده از این روش‌ها نیست. تامی در بخشی از مصاحبه‌اش می‌گوید: «افرادی در جامعه هستند که می‌خواهند همیشه در رأس توجه‌ها باشند. تنها راهی که می‌توانند توجهی که می‌خواهند را بدست بیاورند این است که نسبت به عمل آن‌ها عکس‌العمل نشان دهید، این حقیقت تلخ وجود دارد که با پیشرفت اینترنت هر شخصی می‌تواند شخص دیگر را نابود کند.»

### کلام آخر

کلام آخر اینکه همیشه سعی کنید در درجه اول به فکر ساخت یک پروژه با ارزش باشید و همچنین پروژه و افراد را به شکلی کنترل کنید که به بهترین خروجی برسید، زمان را نیز در نظر داشته باشید؛ چه در حین ساخت پروژه و چه در پایان پروژه. بعد از ساخت پروژه به فکر بهتر کردن پروژه‌های بعدی خود باشید و از حاشیه‌هایی که برایتان بوجود می‌آید دوری کنید.

بازنامه برای همه شما بازی‌سازان مستقل آرزوی این را دارد که همیشه موفق باشید و از موفقیت‌های خود لذت ببرید.

برای بازی‌ام بیفتد اهمیتی ندارد چون من موفق شدم بازی را کامل کنم و دقیقاً آن چیزی را ساختم که می‌خواستم. همیشه سعی کنید انرژی مثبتی که بعد از اتمام پروژه به سمت شما روانه می‌شود را با آغوش باز بپذیرید، می‌تواند خیلی در رفع افسردگی‌های درون زندگی یک بازی‌ساز کمک کند. برای مثال تامی برنامه‌نویس بازی «بچه گوشت قهرمان» می‌گوید: «ناراحتی از اینکه در روز انتشار بازی‌تان نتوانستم آنقدر که باید خوشحال باشم ولی از اینکه می‌بینم هم اکنون بازی‌تان آنقدر طرفدار دارد حس خوبی دارم.» فییل فیش نیز در مورد دریافت انرژی مثبت می‌گوید: «مانند نوری در تاریکی بود، قبل از پایان یافتن بازی جدا از فشارهای کاری همیشه فکر می‌کردم که زندگی‌ام در حال از بین رفتن است، نگرانی‌های زیادی داشتم از اینکه بازی درست کار نکند و یا کامل نشود اما الان انرژی مثبتی دارم و دیگر افسرده نیستم و با آرامش بیشتری با مشکلات روبه‌رو می‌شوم.»

همیشه پایان یافتن یک پروژه و انتشار آن تأثیراتی بر خود سازندگان و همچنین زندگی آن‌ها می‌گذارد؛ و اینکه آن‌ها را به‌سوی بهتر شدن پروژه‌های بعدی پیش ببرد، قابل ذکر است که اگر بازی بعد از انتشار روند خوبی را طی نکرد شما نباید به خود انرژی منفی وارد کنید. بهتر است به دنبال دلیل‌های که باعث این اتفاق شدند بگردید و سعی کنید در پروژه بعدی خود آن‌ها را اصلاح کنید، این را در نظر داشته باشید که همیشه افرادی که از بازی شما ناراضی می‌باشند، هیچ‌وقت بحث‌های بازی‌بازان را سر مشق کار خود قرار ندهید، اگر سعی کنید از آن انرژی مثبت خوب استفاده کنید تغییراتی که در زندگی‌تان بعد از انتشار اتفاق می‌افتد به مراتب بهتر می‌شود و البته قابل توجه است که موفقیت خود بازی نیز این تأثیرات را چند برابر می‌کند، ادموند مک میلن در مصاحبه خود بیان می‌کند: «این کار زندگی من را تغییر داد، هر اتفاقی که بعد از «بچه گوشت قهرمان» برای من افتاد زندگی من را تغییر داد و نگاهم را به زندگی عوض کرد، این اتفاقات باعث شد دیگران کار من را جدی‌تر بگیرند و گروهی طرفدار پیدا کردم.»

### اتفاقات بی‌ارزش

در تمام دنیا زمانی که یک فرد به موفقیت می‌رسد تعدادی مخالف پیدا می‌کند که او را می‌کوبند و سعی می‌کنند موفقیت او را بی‌ارزش نشان دهند. این اتفاق نه عجیب است نه بد بلکه نشان می‌دهد فرد واقعاً به موفقیت رسیده است. هر چقدر موفقیت بزرگ‌تر باشد دشمنان آن نیز بزرگ‌تر می‌شوند. در صنعت بازی‌سازی نیز همین‌گونه است. بازی‌سازان مستقل اکثراً بخاطر موفقیت‌های بزرگ مورد حسادت افرادی قرار می‌گیرند.

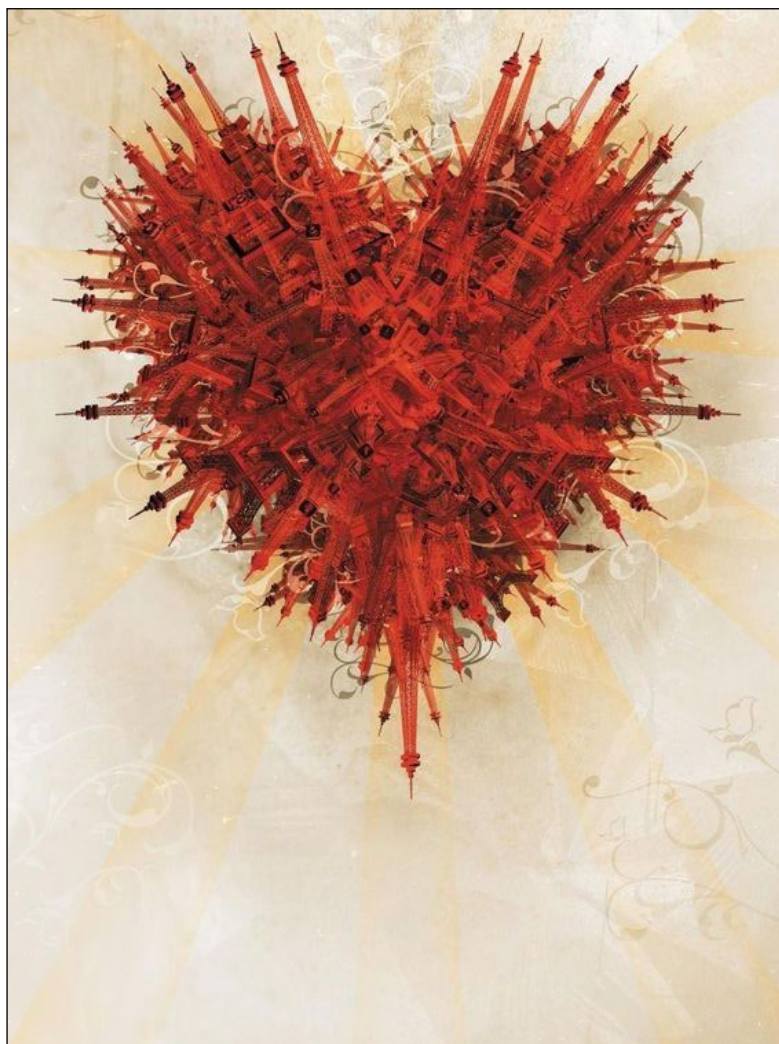
در بازی وجود دارد که در بخش میانی آن به سختی‌هایی که دو نفر بعد از رسیدن به یکدیگر در کنار هم تحمل می‌کنند. در اصل من می‌خواستم مفهومی از زندگی را برسانم و آن مفهوم همان سازگاری و با هم کنار آمدن در زندگی مشترک است. شاید افرادی از مدل روایت جیسون راضی نباشند و از یک بازی چیز دیگری را انتظار داشته باشند؛ ولی افرادی مانند جیسون به این‌گونه تفکر علاقه داشته باشند، طرفدار بازی او شوند و همین مسئله در حد خود ارزش بازی را تأمین می‌کند.

بازی‌های مستقل را با بازی‌های شرکتی مقایسه نکنید و حتی با یک دیگر هم مقایسه نکنید. سعی کنید برای تصمیم‌گیری اینکه یک بازی مستقل از نظر شخصی شما خوب است یا ضعیف، به خود آن بازی توجه کنید، به میزان خلاقیت و یا درست بودن روند بازی، میزان هنری که در آن بکار رفته، به‌جا بودن مکانیک‌های بازی و نرم بودن آن‌ها. اگر از یک بازی مستقل راضی نبودید، لطفاً از انتقادهای سریع و خشن پرهیز کنید و اگر مشکل خاصی در بازی می‌بینید اول با سازنده بازی در رابطه با آن صحبت کنید (از هر طریقی که می‌توانید، اکثراً جواب ایمیل‌ها را راحت‌تر می‌دهند). در ادامه مطالب به اتفاقاتی که بعد از انتشار پروژه‌های مستقل رخ می‌دهد و همچنین در دسرهایی که بازی‌سازان مستقل از انتقادهای بی‌جا و تندروی بعضی‌ها دارند می‌پردازیم.

### پایان یک پروژه

حس خوبی که همیشه در پایان یک پروژه (پروژه رسمی که منتشر شده) به بازی‌ساز دست می‌دهد بسیار لذت بخش است. اگر بتوانید از آن خوب استفاده کنید می‌توانید تمامی خستگی پروژه را رفع کنید و بعد از آن می‌توانید با تجدید نیروی کامل به ساخت پروژه بعدی پردازید. این موضوع بسیار مهم است که برای شروع پروژه جدید زمانی مناسب را انتخاب کنید. اگر به‌سرعت، بعد از انتشار یک پروژه وارد پروژه بعدی شوید یک میزان استهلاک وارد پروژه می‌شود که آن هم به‌سرعت تأثیرات خود را بر روی شما و پروژه می‌گذارد. البته زمانی که یک پروژه به انتشار می‌رسد، سازندگان انرژی مثبتی دریافت می‌کنند؛ ممکن است این انرژی شما را به سمت پروژه بعدی سوق بدهد ولی باید آنرا کنترل کنید و نگاه دارید تا زمانی که از رفع خستگی پروژه قبلی در خود مطمئن شوید و بعد از آن استفاده کنید تا پروژه جدید را با انگیزه دو چندان شروع کنید. فییل فیش بعد از اتمام و انتشار بازی فز می‌گوید: «چند هفته‌ای در تعطیلاتی که برای خود مشخص کرده بودم به سر می‌بردم، از نظر من بازی تمام شده بود، بازی از نظر من خیلی خوب شده و این به من انرژی مثبت می‌دهد، از این به بعد هر اتفاقی

# پیشنهادهای ویژه



## پاریس دوستت دارم Paris, Je t'aime (۲۰۰۶)

بین یک دختر مسلمان و یک پسر فرانسوی داریم. یا در اپیزود منطقه‌ی هشت این مجموعه آنتولوژی، عشق در پاریس بین یک خون آشام و یک انسان اتفاق می‌افتد. مجموعاً فیلم نظرات مثبتی را از سوی منتقدین به خود جلب کرد و توانست در سینماها نیز خوب بفروشد. ■

دست نخواهید داد چرا که کمتر کسی است که نام‌هایی چون جرارد دوپاردیو، برداران کوئن، آلفونسو کوارون، کریستوفر دوپیل و ... را نادیده بگیرد. رویکرد متفاوت هر کدام از این کارگردانان به مضمون عشق در پاریس، این فیلم را بسیار جذاب کرده است. مثلاً در اپیزود مربوط به منطقه‌ی پنجم فرانسه ما شاهد نگاه جالبی به عشق

این فیلم یک تجربه‌ی دو ساعته از مجموع ۱۸ فیلم کوتاه از کارگردانان مطرح سینمای جهان درباره‌ی عشق در پاریس است. پاریس دوستت دارم، اولین تجربه از یک پروژه‌ی چندگانه بر نشان دادن عشق در شهرهای مختلف دنیا از جمله نیویورک و ریو است. اگر یک فیلم‌باز درست و حسابی هستید، قطعاً این فیلم را از

# نیویورک دوست دارم

## New York, I love you! (۲۰۰۸)



البته در این سری فیلم‌ها همیشه یک خط ارتباط بین آدم‌های آن شهر وجود داد اما این خط هنری آنقدر پیچیده نیست که نشود اپیزودها را جدا جدا تماشا کرد. فیلم نیویورک دوست دارم نسبت به نوع پيسين خود یعنی پاریس دوست دارم، نظرات مثبت کمتری دریافت کرد. با این حال مجموع نقدها بر روی آن باز هم مثبت تلقی می‌شود. این از طرفی است که تک نقدهای بسیار خوبی بر روی اپیزودهای فیلم نوشته شد. دیدن این فیلم را از دست ندهید چون حتی اگر از فیلم خیلی سر در نمی‌آورید، موضوع و تم ساده‌ی این فیلم شما را قطعاً مجذوب خودش خواهد کرد. به هر حال «عشق» یک تب جهانی و نیویورک یک معشوقه‌ی طراز اول است! ■

■ نیویورک دوست دارم، به مثابه دنباله‌ای برای «پاریس، دوست دارم» تولید شد. این فیلم هم مثل فیلم پیشین، یک مجموعه از چند فیلم کوتاه با موضوع عشق است. با این تفاوت که این عشق‌ها این بار مختص جغرافیا و فرهنگ نیویورک و آدم‌های آن است. از جمله ویژگی‌های دوست داشتنی فیلم برای شخص من موضوع عشق رومانتیک و اقلیتی در این فیلم‌هاست. نکته‌ی دیگر این است که به عنوان بیننده، شما می‌توانید از بین نام‌هایی مثل میرا نایر، شونجی ایوای، ایوان آتال، برادران هیوز، ناتالی پورتمن و... یکی را انتخاب کنید و تنها و تنها فیلم او را تماشا کنید.

را دارد، در این سریال هم کم نگذاشته و گنج ارزشمند دانسته‌های خود از افسانه‌های انگلیسی ایرلندی را با یک سینماشدگی آمریکایی هالیوودی می‌پروراند. اگر مثل من از طرفداران اوا گرین باشید، لحظه‌ای برای دیدن این اثر فاخر در سریال را از دست نخواهید داد. او باز هم در این نقش یک نمای جذاب از یک زن مرموز ارائه کرده تا کاندیدای کسب جایزه‌ی گلدن گلاب ۲۰۱۵ برای نقش ونسا آیوز باشد. این سریال اصولاً برای نوجوانان نیست پس لطفاً شرط سنی را رعایت کنید! ■

■ اگر از خوانندگان ادبیات وحشت انگلستان باشید باید این شخصیت‌ها را بشناسید: دکتر فرانکشتاین و مخلوق هیولا گونه‌اش، دوریان گری فاسد و خوش قیافه و جاودانه‌ی اسکار وایلد و البته لیستی از گرگ نماها و خون آشام‌ها و... پنی دردفول تمامی کاراکترهای سیاه قرن نوزده انگلستان را کنار هم جمع کرده تا یک داستان تمام عیار از ژانر وحشت به بیننده‌های شوتایم ارائه کند. جان لوگان که در کارنامه‌ی خود نوشتن آثار درخشانی مثل سوئینی تاد، گلابیاتور و آخرین سامورایی

# پنی دردفول

## Penny Dreadful (۲۰۱۴)



# خاطرات خون آشام Vampire Diaries (۲۰۰۹)

خاطرات خون آشام خواهد بود. سریال تنها به خون آشام‌ها نمی‌پردازد. همه‌ی ما اگر اندکی هم خون آشام‌ها را بشناسیم قطعاً از گرگ نماها نیز چیزهایی خوانده و شنیده ایم. این سریال هم منزل هر دو گروه از این موجودات شب، به اضافه ی جادوگرها و هیبریدها می‌شود و آنقدر داستان ریشه‌ی خون آشام‌ها را به میان می‌کشد تا یک سریال دیگر بر اساس همین سریال به نام اصیل‌ها ساخته می‌شود. بازیگران اصلی خاطرات خون آشام سه چهره‌ی آشنا و جذاب هستند: نینا دوبرو، ایان سامرهلدر، و پل ویسلی. این سریال توسط کوپیل ویلیامسون و جولی پلک و بر اساس رمانی به همین نام ساخته شد. ■

■ بعید می‌دانم در بین نوجوانان و جوانان کمتر کسی مثلث عشقی الینا و برادران سالواتوره را نشناسد. سریال خاطرات خون آشام، از آن طوفان به پا کننده‌های بود که به بسیاری از تم‌های خون آشامی با سبک و سیاق فیلم گرگ و میش می‌پرداخت. اگر دنبال سریالی هستید که پیچیدگی‌های فلسفی نداشته باشد، سرگرم کننده باشد، و به سرانجام رسیده باشد تا شما را منتظر نگذارد، بهترین انتخاب برای شما قطعاً

## هتل ترانسیلوانیا Hotel Transylvania (۲۰۱۲)



باز هم خون آشام‌ها، باز هم دراکولا، باز هم فرانکنشتاین، باز هم هیولاها اما این بار در هتل پنج ستاره‌ی جناب دراکولا. ایشان یک دختر هم دارند که به سلامتی ۱۱۸ سالشان قرار است بشود! هتل ترانسیلوانیا نشان می‌دهد که حتی دراکولا هم وقتی پدر می‌شود، دخترش نباید لباس جلف بپوشد، با آدم‌ها معاشرت کند، شب بیرون از خانه بماند. اما به هر حال دختر او هم عاشق یک پسر به لقبی کمی دیوانه می‌شود. این هم از پرونده‌ی دراکولا و پیچاره با این همه سابقه‌ی ایجاد وحشت و آبروی اصیل خانوادگی. گندی تار تا کوفسکی به حق پویانمایی منحصر به فردی از فلسفه‌ی مسخره کردن وحشت ارائه داده است. نکته‌ی جالب توجه هیولای فرانکنشتاین پنی دردفول و هتل ترانسیلوانیا هستند. موجوداتی نازنین تر از این دو وجود دارد؟ اگر دنبال خندیدن تا سر حد گریه کردن هستید، هتل ترانسیلوانیا یک انتخاب بی چون و چرا خواهد بود. ■

## Super Crate Box

رایگان در بسیاری از سکوها ارائه بازی‌های رایانه‌ای بارگذاری شده است و می‌توانید آن را از شبکه استیم هم دریافت کنید.

یک بازی اکشن پر زرد و خورد که یک عالمه اتفاق اکشن و هیجان‌انگیز در آن رخ می‌دهد و می‌تواند تمام اوقات فراغتتان را با زیبایی پر کند. بازی خیلی عجیب و غریبی نیست که بخواهم یک عالمه درباره‌اش توضیح دهم. اما آنقدر جذاب و دوست‌داشتنی است که فقط باید بگویم: «از دستش ندهید! حتما ارزشش را دارد.» ■

گاهی اوقات نیاز داریم که خود را از بازی‌های بزرگ و پر هزینه را کنار گذاشته تنها سری به دسکتاپمان بزنیم. گاهی اوقات یک بازی دسکتاپی کوچک چنان سرگرم‌مان می‌کند که بازی‌های بزرگ نمی‌تواند. Super Crate Box یکی از همان بازی‌هاست. یک بازی خیلی کوچک و کم حجم که فقط چند لحظه طول می‌کشد تا دانلودش کنید. اما آنقدر لحظات جذاب و سرگرم‌کننده برایتان می‌سازد که به سختی می‌توانید کنارش بگذارید. این بازی یکی از ساخته‌های بازی‌ساز مستقل محبوب و دوست‌داشتنی، رامی اسماعیل است که بصورت کاملاً



## Tap Tap Legions



بنابراین این خواهشمندیم، این بازی را هم از مراجع غیر معتبر تهیه نکرده نسخه اصلی (اورجینال) آن را از شبکه استیم دریافت کنید. ■

اگر به دنبال یک بازی مدیریتی - استراتژی دفاع از قلعه، با حال و هوایی دور از گرافیک‌های پر زرق و برق و پر هزینه می‌گردید، ما به شما بازی Tap Tap Legions را پیشنهاد می‌کنیم. بازی با یک حال و هوای جذاب و دوست‌داشتنی، با خلق دنیای دو بعدی رنگارنگ و نشاط بخش، با داستانی با نمک و محبوب، و یک عالمه مکانیک و سیستم‌های مدیریتی استاندارد دنیایی ناب را به شما ارائه می‌دهد که می‌توانید لحظات شاد و مفرحی را برای خود بسازید.

بازی با اینکه در ژانر استراتژی دفاع از قلعه ساخته شده و در نگاه اول انتظار می‌رود روند آرامی داشته باشد، اما با کمی پیشروی در آن آنقدر هیجان‌زده می‌شوید که باورتان نمی‌شود. در روند این بازی آنقدر اکشن و اتفاقات هیجان‌انگیز رخ می‌دهد که واقعا کیف خواهید کرد.

همانطور که به رسم همیشگی ما بازی‌های رایگان و جذابی را به شما معرفی خواهیم کرد و به شما پیشنهاد دانلود نسخه اصلی آن را خواهیم داد.



(Amazon Web Services) قرار گرفته است.

لامبریارد فقط بروی سیستم عامل ویندوز قابل استفاده است و برای دستگاه‌های مختلفی از جمله کامپیوترهای شخصی، کنسول‌های بازی و دستگاه‌های واقعیت مجازی می‌تواند خروجی داشته باشد. بسیاری از قابلیت‌های بصری که امروز در بازی‌های بزرگ به چشم می‌خورد در این موتور وجود دارد؛ مانند قابلیت‌های دایرکت ایکس یازده، شیدرهای برپایه فیزیک و قابلیت‌های دیگر. اما یکی از بخش‌های قابل توجه بهینه بودن قابلیت‌های بصری در این موتور است. زبان برنامه‌نویس لامبریارد ++C و Lua می‌باشد. بخش برنامه‌نویس این موتور شباهت‌های زیادی به موتور آتریل دارد. برای مثال سیستمی مانند بلو پرینت با نام فلو گراف (Flow Graph) و توانایی دست بردن در منبع خود موتور. برای شروع شما می‌توانید به بخش آموزش خود سایت لامبریارد مراجعه کنید و پله پله کار با این موتور را فرا بگیرید. ■

اگر شما برای ساخت بازی دارای یک تیم بزرگ و حرفه‌ای هستید و قصد ساخت یک بازی بزرگ سه بعدی را دارید، پیشنهاد می‌شود از این موتور استفاده کنید. لامبریارد به صورت رایگان همراه با منبع اصلی برای دانلود بر روی سایت خدمات وب سایت آمازون

## موتور بازی ساری لامبریارد (Lumberyard)



OLED بسیار دوست‌داشتنی و لذت‌بخش است. تنها مشکلی که شاید بتوان به این تلویزیون گرفت، اندک ضعفی است که پردازنده آن دارد و باعث شده تا استفاده از سیستم عمل با کمی تأخیر جزئی صورت بگیرد. البته اگر علاقه زیادی به کیفیت 4K دارید باید از این مدل دوری کنید. با تمام این‌ها، تلویزیون منحنی 55EC9300 یکی از انتخاب‌های خوب در بازار است. ■

قبل از خرید، لبه‌های فلزی تلویزیون و همین‌طور قاب مشکی یک دست آن، باعث شده تا این تلویزیون در میان دیگر تلویزیون‌ها ظاهری بسیار شکیل پیدا کند. بلندگوها نیز از دید پنهان هستند و میان پایه و نمایشگر قرار گرفته‌اند. به خاطر سرعت بالای پاسخگویی، بازی کردن در این

این قضیه مستثنی نیست و این خمیدگی زیبایی ظاهر خاصی به آن داده است. البته کارایی این تلویزیون فقط به ظاهر و زیبایی آن ختم نمی‌شود، بلکه کیفیت تصویر بسیار بالایی دارد. کنتراست این تلویزیون بسیار بالاست و همین امر باعث بهبود کیفیت نسبت به تلویزیون‌ها

یکی از نیازهای اصلی بازی‌بازها، خصوصاً افرادی که از کنسول‌ها استفاده می‌کنند، تلویزیون است. از همین رو باید در انتخاب تلویزیون دقت زیادی خرج دهیم تا یک محصول خوب و کارآمد را انتخاب کنیم. چند وقتی است که تلویزیون‌هایی با نمایشگر خمیده مورد توجه قرار گرفته‌اند و خودشان را در بازار اثبات کرده‌اند. تلویزیون ۵۵ اینچی خمیده ال‌جی نیز از



# بررسی سخت افزار و معماری کنسول ایکس باکس وان

نویسنده: روزبه سامانی

است. طراحان مایکروسافت؛ مادربرد را در پایین ترین لایه قرار داده و مش‌هایی حفاظتی در اطراف آن جهت افزودنی کشیده‌اند. قسمتی از مادربرد که قلب تپنده کنسول است از سایر قسمت‌ها جدا شده و تدابیر خاصی جهت خنک‌سازی و جداسازی آن از سایر بخش‌ها در نظر گرفته شده است. بی‌تردید کاملاً روشن است کمپانی هرگز دوست ندارد این قسمت از مادربرد ذره‌ای داغ کار کند، زیرا اگر این قسمت با وجود قرار گرفتن بیش از هفتاد درصد پردازنده‌ها خنک کار کند، کنسول می‌تواند سالیان متمادی به راحتی به سنگین‌ترین پردازش‌ها مشغول باشد و ایراداتی نظیر اضافه گرما (Over Heating) هرگز رخ ندهد. با جداسازی قسمت درایو نوری و هارد دیسک از این قسمت گرمای حاصل از کارکرد این قسمت که اتفاقاً کم هم نیستند به بخش دیگری منتقل شده و این گرما تاثیری بر روی بخش حیاتی و مهم مادربرد ندارد. برای دمپ کردن (کاهش دادن) گرمای حاصل از کارکرد درایو نوری این شرکت اگر است‌های متعددی را در اطراف، بالا و پشت کنسول قرار داده و این قسمت نیازی به کولر ندارد و با گردش هوای آزاد به راحتی خنک می‌شود. اصولاً هارد یا درایو نوری به علت ماهیت فیزیکی و درگیرانه خود قطعات گرمی هستند و نیازی به کولر و خنک‌سازی ندارند و اتفاقاً هر چقدر گرم‌تر باشند گریپ قطعاتشان بالاتر می‌رود. ولی در قسمت پردازنده‌های مادربرد در نقطه مقابل قرار دارد. این قسمت تنها با گذشت چند

کرد. کنسولی عظیم‌الجثه و با طراحی کلاسیک و شیک، درست مثل یک کادیلاک قدرتمند. حال با گذشت ۳ سال و در اختیار قرار گرفتن سخت افزار کنسول در دست کارشناسان می‌توانیم تحلیل‌های دقیق‌تری از طراحی و معماری سخت‌افزار این کنسول داشته باشیم.

## طراحی بدنه:

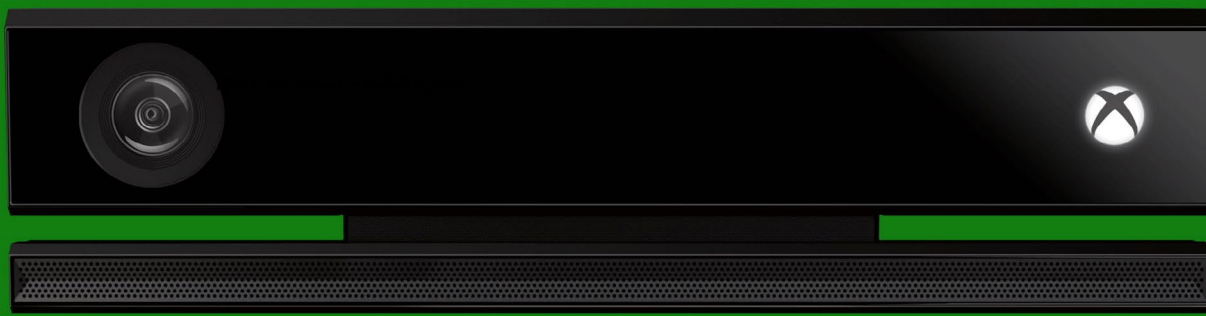
عکاسان و حضار درون سالن در لحظه رویارویی با این غول سیاه بزرگ، بسیار شگفت زده شدند و برخی جا خوردند. کنسول بزرگ تر از ایکس باکس ۳۶۰ و حتی پلی‌استیشن ۳ فت بود! ولی به راستی دلیل این بزرگ بودن اندازه کنسول چیست؟

## جام راحتی و خوب کار می‌کنم!

طراحی بدنه این کنسول به گونه‌ای است که از دو قسمت کاملاً متفاوت تشکیل شده؛ نیمی از کنسول بدنه مشکی براق و نیمی دیگر بدنه مشکی مات تشکیل دارد. همچنین طراحی این کنسول به گونه‌ای است که هیچ قسمتی بصورت فشرده قرار نگیرد، همه اجزای داخل بدنه دارای فضای کافی هستند و این مساله از به وجود آمدن تله حرارتی جلوگیری می‌کند. اولین تحلیلی که از این فضای بزرگ می‌توان انجام داد، پی بردن به مساله در نظر گرفتن فضای لازم برای هر یونیت و عدم تداخل نویزهای الکترومغناطیس حاصل از کارکرد با فرکانس بالا یا عملکرد نویزهای حاصل از درایو نوری

ایکس باکس وان یک کنسول بازی‌های ویدیویی نسل هشتم، ساخته شده توسط کمپانی مایکروسافت است که در تاریخ ۲۱ می سال ۲۰۱۳ معرفی شد. این کنسول در ادامه روند موفقیت‌آمیز فروش کنسول نسل هفتمی ایکس باکس ۳۶۰ ساخته شد و سومین کنسول در خانواده ایکس باکس است. کمپانی مایکروسافت این کنسول را جهت رقابت مستقیم با کنسول پلی‌استیشن ۴ کمپانی سونی و Wii U کمپانی نینتندو در نسل هشتم بازی‌های ویدیویی وارد بازار کرده است. این کنسول در فاز اول عرضه خود در تاریخ ۲۲ نوامبر ابتدا در سرتاسر منطقه آمریکا شمالی، تعدادی از بازارهای اروپایی، استرالیا و نیوزلند عرضه شد و برای عرضه در سایر کشورها در سال ۲۰۱۴ زمان بندی شد. بنا بر سیاست جدید «همه چیز در یک دستگاه واحد» کمپانی مایکروسافت این کنسول وارد رقابت دیگری نیز شده است. مایکروسافت ایکس باکس وان را برای مقابله با دستگاه‌های مدیا محوری مانند Apple TV و Google TV که سیاست مشابه دارند وارد بازار کرده و این کنسول نیز علاوه بر قابلیت‌های بازی‌های ویدیویی تمرکز زیادی بر روی ویژگی‌های چند رسانه‌ای متحد در یک دستگاه دارد. این کمپانی این بار قلب اتاق نشیمن‌ها را با طراحی این دستگاه هدف گرفته است.

در روز ۲۱ می سال ۲۰۱۳ در مراسمی ویژه، کمپانی بزرگ مایکروسافت در اقدامی جالب از کنسول نسل هشتم خود تحت عنوان ایکس باکس وان پرده‌برداری



کرد. البته همه می‌دانیم که امکان اتصال دو عدد هارد اکسترنال به این کنسول امکان‌پذیر است، ولی درگاه اطلاعاتی هارد شما بایستی از نوع USB 3.0 باشد.

### طراحی مادربرد و چیپست‌ها :

پس از برداشتن قسمت کولر و مبدل حرارتی و هیت سینک‌ها به طرز شگفت‌آوری جا می‌خوریم! مایکروسافت چیدمان خاص و پیچیده‌ای از چیپست‌ها را برای بالا بردن راندمان این کنسول در نظر گرفته است. قرار دادن یک عدد APU ساخت شرکت AMD و متصل کردن آن به باس اصلی انتقال داده. قرار دادن حافظه‌های متعدد در سمت راست چیپ اصلی و استفاده از دو جین حافظه برای هر قسمت (پردازشی و گرافیکی) و قرار دادن یک عدد حافظه بسیار پر سرعت و گران قیمت ESRAM که پهنای باند و سرعت تبادل اطلاعات فوق‌العاده زیادی دارد و بسیار هزینه‌ساز هم است. نکته دیگری که ما را شگفت زده می‌کند قرار گرفتن دو واحد متقارن شتاب‌دهنده در بالا و پایین است. APU این دو واحد هر یک از ۴ عدد شتاب‌دهنده اطلاعات، یک عدد شتاب‌دهنده گرافیکی و یک چیپ پردازش تصویر تشکیل شده‌اند و چیزی که تا قبل از باز کردن کنسول در ذهن متخصصان وب سایت‌ها بود، فقط یک سری از این ماژول‌ها بود. ولی مایکروسافت در اقدامی غافلگیرانه دو قسمت جداگانه برای این بخش‌ها در نظر گرفته تا باس اصلی و متصل به پل جنوبی دو بار در واحد زمان

در کامپیوترهای پردازش سنگین دارد ولی سایز پره‌های آن و زاویای انحنای پره‌ها افزایش یافته و در هر سیکل یا چرخش خود حجم عظیمی از هوای خنک را تبادل می‌کنند و کورس بسیار مناسبی دارد. پس با وجود لوله‌های شارژ شده خنک و قرار گرفتن یک مبدل و یک فن گردش هوا، گرمای این قسمت به خوبی دمپ شده و این قسمت خنک کار می‌کند.

در پشت منطقه حیاتی چیپست‌ها یک عدد هارد دیسک ۵۰۰ گیگابایتی پر سرعت قرار گرفته که ۳۶۲ گیگابایت آن در اختیار کاربر قرار دارد و کمپانی مایکروسافت تاکید خاصی بر روی عدم تعویض پذیری این هارد با سایر هارد دیسک‌ها دارد. دلیل این سخت‌گیری چیست؟ به راحتی مشخص است که کمپانی مایکروسافت یک قرارداد بزرگ تجاری با بهترین سازنده‌های هارد دیسک آمریکایی امضا کرده تا هارد دیسک‌هایی با کیفیت بر روی این کنسول قرار دهند تا در عملیات تبادل داده هیچ‌گونه ایرادی پیش نیاید و اگر بنا به هر دلیلی این هارد مشکل پیدا کرد متخصصان مایکروسافت این هارد را برای شما تعویض خواهند کرد یا با قراردادن هارد دیسک در دست نمایندگی‌ها و تهیه آن توسط شما، می‌توانید به راحتی این هارد را تعویض کنید. سازندگان اطمینان داده‌اند که این هارد دیسک‌ها ضریب اطمینان فوق‌العاده بالایی دارند و بسیار سریع هستند و اگر شما به کنسول آسیب نرسانید (!) این هارد به خوبی و خیلی مطمئن کار خواهد

ثابته از شروع شدن عملیات رندرینگ می‌توانند به جهنمی تبدیل شوند که در صورت خنک نشدن مناسب Over Heat شدن حتی کنسول را دچار حریق کند. پس مایکروسافت تاکید خاصی برای خنک‌سازی این قضیه داشته و از سیستمی بسیار جالب و کارآمد جهت خنک‌سازی بخش چیپست‌ها استفاده کرده است. ابتدا یک لایه عایق حرارتی بر روی قسمت پایه‌های SND قرار داده (پایه‌های SND همان پین‌های ریزی هستند که باعث اتصال چیپست با درگاه مادربرد می‌شوند). به گفته سازنده این عایق‌ها از مرغوب‌ترین نوع خود در بازار بوده و همگی ساعت‌ها تست‌های حرارتی گذرانده‌اند. سپس یک سینک گرمایی بر روی چیپست اصلی قرار داده شده و با اضافه کردن پره‌ها و قرار دادن خطوط رفت و برگشتی لوله‌های مسی و توسعه دادن آن‌ها هم فضای بالای چیپست را پوشش داده و هم محل قرار گرفتن سایر چیپ‌ها که شامل ماژول‌های پردازنده اصلی، حافظه‌های اصلی و جانبی، ESRAM، Data Move Engine ها و همچنین شتاب‌دهنده‌های گرافیکی و در نهایت بخش پردازش گرافیکی می‌شود. سپس درون لوله‌ها را با مقداری گازهای خنک مخصوص شارژ کرده و بر روی این قسمت یک پوشش مخصوص و مبدل قرار داده که سطح مقطعی عالی دارد و بر فراز این پوشش یک عدد عدد فن بزرگ با طراحی منحصر به فرد قرار داده‌اند. این فن وجه شباهت‌های بسیاری با فن‌های بکار رفته



### تاخیر نهان :

تقویت شود که بر اساس این چیدمان می شود سرعت کلی تبادل اطلاعات را تا ۱۹۲ گیگابایت بر ثانیه افزایش داد. ولی چیزی که مشخص است؛ سازندگان بازی ها هرگز به چنین پهنای باند بالایی نیاز ندارند. تا حدود ۱۷۰ الی ۱۷۶ گیگابایت بر ثانیه تا انتهای نسل کافی است؛ ولی دلیل این کار مایکروسافت چه بوده است؟

تأخیر نهان عاملی ذاتی در دل خود حافظه‌هاست. هر حافظه برای آماده شدن و به اصطلاح بوت شدن به مدت زمانی نیاز دارد تا بتواند آماده کار شود و قبل از این آمادگی، دیتای خام و پردازش نشده که در قسمت‌های خروجی قرار دارند و آماده‌سازی نشده‌اند را بر سر باس اصلی می‌ریزد و پردازنده مرکزی مجبور است ثانیه‌هایی این داده‌ها را بدون آماده شدن و به اصطلاح شناسایی شدن پردازش کند و یک شوک لحظه‌ای به پردازشگر وارد می‌شود و سپس رم‌ها بوت شده و داده‌های مناسب و آماده پردازش شدن به پردازنده‌ها تحویل می‌دهند. عکس این عمل برای ذخیره‌سازی اطلاعات پردازش شده هم صورت می‌گیرد و همان تأخیر در لحظه اول ذخیره‌سازی هم رخ می‌دهد و به محض آماده شدن رم فضای خالی مناسب را در اختیار سیستم باس قرار می‌دهد تا داده‌ها ذخیره شوند. ولی اگر این تأخیر افزایش پیدا کند باس اصلی به سرعت اشغال شده و پردازنده‌ها هم از طرف دیگر داده منتقل می‌کنند و

به نوعی سیستم تاکن پس باس (Token Pass Bus)، آن را مسدود کرده و در این حالت پردازنده‌ها در حالتی مشابه اضافه بار (Over load) قرار می‌گیرند و آنگه این تأخیر ادامه پیدا کند می‌تواند به عملکرد سیستم یا حتی در حالت وخیم‌تر به پردازنده‌ها آسیب بزنند. حال مایکروسافت بر خلاف کمپانی سونی از رم های DDR3 استفاده کرده که پهنای باند کمتری دارند ولی تأخیر نهان آن‌ها فوق‌العاده پایین‌تر است و هرگز مشکلات تأخیر نهان برای آن‌ها به میزان 5 GDDR وجود نمی‌آید برای همین مساله است که در کامپیوترهای شخصی برای حافظه‌های اصلی تا به امروز از حافظه‌های 3 DDR و 4 DDR استفاده شده و حافظه‌های 5 GDDR با پهنای باند فوق‌العاده زیاد ولی تأخیر نسبتاً زیاد برای قسمت گرافیکی استفاده می‌شود. چون در بخش گرافیکی سرعت پردازنده (GPU) سریع‌تر از CPU است و همچنین حافظه اصلی از حافظه گرافیکی به کلی جداست و تأخیر حافظه گرافیکی تأثیری بر روی حافظه اصلی ندارد. پس مایکروسافت مشکل تأخیر را حل کرده و همگان در روز مراسم معارفه کنسول دیدند که دستگاه در کسری از ثانیه با گفتن عبارت XBOX ON روشن شد و درست همان لحظه آماده به کار شد و یا در عملیات‌های چند وظیفه‌ای (Multi Tasking) به راحتی و نهایت سرعت و بدون ذره‌ای تأخیر از پس سوییچ کردن‌ها بر می‌آمد. ولی خب DDR3 پهنای باند کمتری نسبت به 5 GDDR دارد و در این صورت سیستم در حالت آماده به

کار سرعت تبادل اطلاعات پایین‌تری دارد. مایکروسافت برای حل این مساله و بالا بردن سرعت تبادل اطلاعات یک راه حل دو جانبه در نظر گرفته. ابتدا یک حافظه فوق‌العاده سریع ESRAM با باس اصلی پارالل کرده و سپس تمام ورودی و خروجی‌های باس اصلی را با شتاب‌دهنده‌ها تقویت کرده تا عملیات انتقال به سرعت افزایش یافته و با یک باس ۱۷۰ گیگابایتی نرمال (متشکل از بخش‌های ۶۸ گیگابایت 3 DDR و بخش ۱۰۲ گیگابایتی ESRAM) بتوان در حالت آپ پیک تا ۲۰۰ گیگابایت بر ثانیه داده منتقل کرد. حافظه‌های ESRAM بسیار سریع‌تر از حافظه‌های DDR و GDDR میباشند برای اینکه سیستم به اشباع یا اضافه‌بار نرود فناوری ساخت آن‌ها طوری است که در سایزهای کوچک در نظر گرفته می‌شوند. همچنین مایکروسافت سرعت خواندن و نوشتن پردازنده گرافیکی را هم متفاوت در نظر گرفته تا در عملیات خواندن که بسیار مهم‌تر است سیستم سریع‌تر عمل کند. پس می‌بیند که مایکروسافت در یک اقدام جالب هم پهنای باند را افزایش داد و هم تأخیر را باز بین برد ولی این طراحی دو مساله در پی دارد :

۱. هزینه ساخت بالا می‌رود ( ولی عملاً ضریب آسیب بسیار کاهش می‌یابد)
۲. برنامه نویسان و متخصصان برای استفاده بهینه از ESRAM باید بسیار حرفه‌ای و آموزش دیده عمل کنند



پردازشگرهای رزرو متصل شود و سیستم شما از نظر سرعت و پالس زمانی با سیستم مبدا سنکرون شود. این ویژگی امکان افزایش قدرت تا ۳ برابر را برای کنسول با استفاده از پردازش‌های ابری مهیا می‌سازد. همچنین برای بخش شبکه این کنسول از استانداردهای وایرلس گیگابیت اترنت و n802.11 پشتیبانی می‌کند و دارای ویژگی Wi-Fi Direct نیز می‌باشد.

### کنترلر

کنترلر کنسول ایکس‌باکس وان همه ویژگی‌های خوب طراحی موفق کنترلر کنسول ایکس‌باکس ۳۶۰ را حفظ کرده است و علاوه بر آن حدود چهار مورد ارتقا داشته است. طراحی دکمه‌های ۴ جهته این کنترلر به کلی نسبت به آنچه در D-PAD کنسول ایکس‌باکس ۳۶۰ شاهد بودیم تغییر پیدا کرده است و دکمه‌های منو و View جایگزین دکمه‌های Back و Start شده‌اند. هر تریگر این کنسول مجهز به موتورهای لرزاننده‌ای هستند که میکروسافت با اسم «Impulse Triggers» از آن رونمایی کرد. این موتورها به سازنده‌ها این امکان را می‌دهند که هر تریگر را بنا به وضعیت خاصی، در جهت خاصی به لرزش در بیاورند. میکروسافت بیش از ۱۰۰ میلیون دلار هزینه طراحی این کنترلر کرده است. همچنین محل قرار گیری کلیدهای RB-LB مقداری متفاوت‌تر از آنچه که در کنترلرهای پیشین دیده‌ایم، است. دور و لبه‌ی آنالوگ‌ها به گونه‌ای طراحی و ساخته

می‌کنید. در بالا و پایین پل جنوبی هم واحد شتاب دهنده اطلاعات و گرافیک قرار گرفته‌اند.

APU (پردازنده ۸ هسته‌ای AMD (متشکل از دو بخش ۴ هسته‌ای متحد و سرعت ۱.۷۵ گیگاهرتز) با طراحی باب کت و معماری x86 است که دقیقاً همانند پردازنده مرکزی بکار رفته در کنسول پلی‌استیشن ۴ است، با این تفاوت که میکروسافت با خرج هزینه هنگفتی آن را شخصی‌سازی شده قرار داده و مطمئن پردازنده بر اساس پردازش‌های گیمینگ اصلاح شده و بر روی کنسول قرار گرفته. همچنین یک عدد GPU دوازده هسته‌ای ساخت شرکت AMD با معماری GCN و در مجموع ۷۶۸ هسته بر روی این چیپ قرار گرفته و قدرتی معادل ۱.۳ ترافلاپس دارد. نکته‌ی دیگری که حائز اهمیت است این است که میکروسافت این چیپ را نیز با یک واحد اختصاصی کدر، انکدر شتاب داده تا سازنده‌ها در صورت نیاز سرعت آن را افزایش بخشند. همچنین بر روی مادربرد چیپ‌ست‌های پردازش تصویر و چیپ‌ست گیرنده دیجیتال DVR قرار دارد و می‌تواند دستگاه را برای پردازش هر گونه سیگنال دریافتی از ماهواره یا خطوط اینترنت یا تلویزیون‌های کابلی آماده کنند (این امکانات بنا به موقعیت جغرافیایی هر منطقه متفاوت است و برخی از آن‌ها فقط در منطقه آمریکای شمالی قابل دسترسی هستند). همچنین یک چیپ‌ست سنکرونازیسیون بر روی برد قرار گرفته است و مواقعی فعال می‌شود که کنسول شما با استفاده از قدرت پردازش‌های ابری به

کار کشیدن از معماری x86 رایانه‌های شخصی برای همه پلتفرم‌های نسل بعد کار طراحی را راحت‌تر کرده و عملیات پورت کردن هزاران بار سریع‌تر شده است؛ ولی سیستم معماری سخت افزار پلی‌استیشن ۴ دقیقاً همانند رایانه‌های شخصی است و برنامه‌نویس می‌تواند همانند یک رایانه شخصی با پلی‌استیشن ۴ کار کند و برای آن برنامه بنویسد؛ ولی واحد حافظه‌های ایکس‌باکس وان مقداری پیچیده و برنامه‌نویسی برای آن مستلزم شناخت دقیق از منابع و نحوه کار با آن‌هاست. به همین دلیل میکروسافت قبل از معرفی کنسول کیت توسعه کنسول خود را برای بازی‌سازان به همراه توصیه‌های لازم فرستاد و آن‌ها را از نحوه و چگونگی کارکرد کنسول و حافظه‌ها آشنا کرد، سپس پس از ساخت تعداد بازی‌های مالتی پلتفرم و عدم رضایت نسبی سازندگان از کار با ESRAM و مشکلاتی در زمینه رزولوشن برخی بازی‌ها، کمپانی میکروسافت SDK جدیدی را آماده کرد تا بازی‌سازان راحت‌تر با این نوع طراحی حافظه کار کنند و کیفیت بازی‌های خود را به حد مطلوب برسانند. بطور کلی شما بر روی مادربرد و قسمت چیپ‌ست‌ها، یک APU در مرکز، در سمت راست آن واحدهای حافظه DDR 3 (به ظرفیت ۸ گیگابایت و فرکانس کاری ۲۱۰۰ مگاهرتز) و ESRAM و در سمت چپ آن به ترتیب از بالا به پایین چیپ درگاه‌های صوتی، دوربین، هارد، USB، ماژول صفر پردازنده مرکزی، ماژول پردازنده مرکزی و در آخر چیپ آدرس دهی پردازنده گرافیکی را مشاهده



### سیستم عامل :

این کنسول به همراه یک مجموعه سه گانه و غنی از سیستم عامل عرضه می شود. سیستم عامل ایکس باکس در پایه قرار گرفته است. سپس یک سیستم عامل متشکل از کرنل های ویندوز برای اجرای برنامه ها قرار داده شده است و در نهایت یک سیستم عامل ناظر دو سیستم عامل دیگر را با هم ادغام و همگام می سازد و این امکان چند وظیفه ای خوبی را در اختیار این کنسول قرار می دهد. برای مثال شما می توانید در هنگام بازی کردن با گفتن عبارت «ایکس باکس برو به اسکایپ» با دوستان خود تماس ویدیویی Full HD برقرار کنید یا در حین مکالمه سریعاً به بازی مورد علاقه خود بازگشته یا حتی فیلم تماشا کنید. همچنین ظاهر محیط کاربری این کنسول بسیار شکیل و مناسب است و به خوبی تمامی نیازهای رسانه ای، کاربردی و نرم افزاری کاربران را رفع می کند. همچنین سوییچ کردن بین نرم افزارها و بازی ها در کسری از ثانیه و با کمترین تاخیر ممکن صورت می گیرد.

### امکانات رسانه ای :

به لطف سیستم عامل خوب و کامل این کنسول و کرنل های ویندوز ۱۰، نرم افزارهای خوبی نظیر اسکایپ، Internet Explorer، موزیک و ویدئو ... در اختیار کاربران قرار گرفته است که با اتکا به قدرت پردازشی و طراحی خوب این کنسول کاربران به راحتی می توانند بین نرم افزارهای موجود عملیات چند وظیفگی را به خوبی انجام دهند. همچنین این کنسول با

با دقت پذیری 1080 p، یک عدد سنسور دنبال کننده لیزری که قادر است تا شش نفر همزمان را شناسایی کند و یک مجموعه سنسورهای متحد که جهت تنظیم ضرایب ورودی استفاده می شوند. چیپ جداگانه نصب شده بر روی این برد به کینکت این امکان را می دهد که حتی با استفاده از کنترلر یا حالت های نامتعارف هم سیستم هدف را دنبال کند. همچنین قابلیت Time To Flight نیز به این دستگاه اضافه شده. با استفاده از این قابلیت کینکت می تواند فاصله مورد نیاز برای تنظیم دو نقطه و ارسال سیگنال کنترلی مناسب را با استفاده از موتور پردازشی خود و همچنین لیزرهای نصب شده بر روی برد آبی رنگ محاسبه نماید و تا برد ۶۰ متر و دقت یک سانتی متر محل مورد نظر را مشخص کند. همچنین یک مجموعه پیکارچه از حساس ترین میکروفون ها در زیر این دستگاه قرار گرفته و کوچک ترین صداهای محیط را می تواند نمونه برداری کند. شما می توانید حساسیت این میکروفون ها را نسبت به فرامین و صداهای اضافی موجود در محیط یا پس زمینه را از بین ببرید و دستگاه را فقط نصب به فرمانی صوتی خاصی حساس سازید.

از دیگر نکات قابل توجه طراحی کینکت ۲ می توان به کاهش سایز چیپست های بردها اشاره کرد که علاوه بر اضافه شدن واحدهای پردازشی، سایز آن ها بسیار کوچک و مناسب است و همچنین می تواند در حالت نرمال ۱۰۰ عکس در ثانیه کپچر کند.

شده اند که از لغزش و عرق کردن جلوگیری شود و گریپ قابل قبولی داشته باشد. همچنین جنس پلاستیک بکار رفته بسیار مناسب و مرغوب است.

### کینکت و درون آن :

بی شک کینکت یکی از نوآورانه ترین فناوری های نسل هفتم بود. این حسگر حرکتی نوبل با ویژگی های منحصر به فرد و خاص خود می تواند در صورت استفاده درست و منطقی تحولی عظیم در دنیای بازی ایجاد کند. خب در نسخه اولیه این حسگر حرکتی به دلیل محدود بودن رم ۵۱۲ مگابایتی کنسول ایکس باکس ۳۶۰ و سهم شدن کینکت از آن میزان رم مقداری تاخیر در عملکرد این سنسور گاهی اوقات دیده می شد و همچنین دقت این حسگر VGA بود ولی مایکروسافت با ارتقا کینکت و ساختن نسخه ۲ و همچنین افزایش رم های کنسول نسل بعد خود به ۸ گیگابایت به خوبی تاخیر در پاسخ دهی به این سنسور را از بین برد و همچنین با قرار دادن دوربین های باکیفیت و با دقت فوق العاده Full HD و همچنین بهبود ضرایب حلقه کنترلی و استفاده از کنترلرهای فازی و PID جدید توانست محصولی با دقت باورنکردنی و قدرت پردازش ۲ گیگابایت در ثانیه از محیط پیرامون خود را تولید کند که حتی قادر است تپش قلب شما را تشخیص دهد. زمانی که بدنه کینکت باز شد ما درون آن دو برد اصلی مشاهده کردیم. برد اولیه و قرمز رنگ مربوط به بخش پردازشی و سیگنال های ارسالی است و برد آبی رنگ مربوط به بخش ورودی ها و همچنین فیلترهای مخصوص است. روی این برد یک عدد دوربین



تمام عیار و کامل هم است و شما تنها با پرداخت ۴۹۹ دلار آمریکا می‌توانید صاحب همه این وسایل در غالب یک کنسول باشید. اینجاست که شعار این کنسول همه کاره معنا پیدا می‌کند.

### نحوه اجرای بازی ها :

بازی‌های این کنسول هم بصورت فیزیکی و هم بصورت دیجیتالی قابل خرید هستند. بازی‌های فیزیکی در غالب دیسک‌های Blu-ray و بازی‌های دیجیتالی از طریق فروشگاه بازی‌های ایکس‌باکس قابل دستیابی هستند. همه بازی‌های فیزیکی و دیجیتالی باید در هارد داخلی دستگاه نصب شوند و بازی‌هایی که در لحظه اجرا نیاز به دیسک خواهند داشت حتی اگر بر روی هارد دستگاه شخص دیگری باشند که دسترسی به دیسک ندارد، صاحب دیسک می‌تواند از طریق شبکه لایو و اجازه دادن به شخص ثانویه، بازی را شبیه نسخه دیجیتالی و شخص ثانویه از آن استفاده کند. همچنین بازی‌های تک نفره‌ای که بر اساس قدرت پردازشی ابری هستند، به ارتباط اینترنتی موقع اجرا بازی نیازمند هستند. این کنسول قابلیت عقب‌گرد برای بازی‌های کنسول‌های ایکس‌باکس و ایکس‌باکس ۳۶۰ را بصورت سخت‌افزاری ندارد ولی شما می‌توانید از طریق متصل کردن کابل HDMI به کنسول‌های جدید و قدیمی‌تر خود، عنوانین دلخواه را بر روی کنسول جدید خود بازی کنید. البته قابلیت عقب‌گرد از طریق پردازش ابری در آینده برای این کنسول در نظر گرفته شده است. ■

که از دستگاه‌های مبتنی بر سیستم عامل‌های ویندوز، ویندوز موبایل، iOS و اندروید به عنوان صفحه نمایش ثانویه استفاده کنید و همچنین برخی امکانات بازی‌ها نظیر نقشه، لیست دوستان آنلاین و یا امکانات‌هایی از بازی را بر روی تبلت یا موبایل خود داشته باشید. این همگام‌سازی با سرعت زیادی صورت گرفته و بازی‌سازان می‌توانند به خوبی از آن استفاده نمایند.

### حیات خلوت کنسول چه چیزهایی دارد؟

در پشت کنسول شاهد وجود کانکتور برق، ورودی HDMI 1.4 و خروجی HDMI هستیم. ورودی برای دریافت سیگنال‌های Full HD سایر دستگاه‌ها تعبیه شده و امکانات مناسبی برای این کنسول فراهم می‌کند. خروجی جهت ارسال تصویر با کیفیت‌های Full HD-4k است و همچنین توانایی ارسال خروجی صدای ۷.۱ کانال دیجیتال را با استفاده از پورت‌های گوناگون دارد. بهترین کیفیت صدا را می‌توانید با استفاده از پورت اپتیکال بگیرید و برای این کار کافی است فیبر نوری مورد نظر را به این درگاه نوری متصل کنید. همچنین در پشت کنسول دو عدد درگاه USB ۳.۰ قرار دارد و لازم به ذکر است که کنسول سه عدد از این درگاه دارد و یک عدد آن در کنار کنسول تعبیه شده است. پورت ارتباطی و شبکه و همچنین ورودی سیگنال دیجیتال و Cable TV از سایر درگاه‌های این کنسول قدرتمند می‌باشد. این پورت‌ها حاکی از آن هستند که کنسول ایکس‌باکس وان علاوه بر یک کنسول بازی، یک دستگاه گیرنده و فرستنده دیجیتال

داشتن DVR و امکانات Set Up Box می‌تواند تمامی کانال‌های تلویزیونی موجود، شبکه‌های تلویزیونی مخصوص لایو و سریال‌ها را به خوبی دریافت و پخش کند. همچنین شما با استفاده از HDMI می‌توانید تمامی کانال‌ها را به صورت Full HD و زنده تماشا کنید. دستگاه DVR داخلی این کنسول همواره پنج دقیقه از آخرین روند بازی شما را ضبط کرده و شما می‌توانید با استفاده از فرمان صوتی و میکروفون قوی کینکت ویدئویی در حال ضبط خود را به‌طور دلخواه گزارش کنید و بر روی سرویس‌هایی نظیر Twitch قرار دهید.

### شبکه Live و Cloud:

شرکت مایکروسافت با تجهیز ۳۰۰۰۰۰ سرور اختصاصی برای این شبکه ایکس‌باکس لایو به خوبی پاسخ‌گوی همه نیازهای اینترنتی کاربران است. همچنین این شرکت با استناد به قدرت پردازشی ابری به ازای هر کنسول، قدرت پردازشی معادل ۳ دستگاه را در نظر گرفته است که این امکان تغییرات دینامیک بازی‌ها رو به سازندها می‌دهد. همچنین شما می‌توانید از طریق فضاهای ذخیره‌سازی ابری، موزیک و فیلم‌ها و حتی آرشیو بازی‌های خود را در هر لحظه و هر مکانی به همراه خود داشته باشید و از آن‌ها استفاده کنید. همچنین لیست دوستان شما به عدد ۱۰۰۰ نفر ارتقا یافته است.

### SmartGlass:

این ویژگی به کنسول شما این امکان را می‌دهد

# حیف که نمی‌دانند...!

می‌کنند. این دست رسانه‌ها با کمک کردن هیچ چیزی از دست نمی‌دهند بلکه هم به تقویت این وضع نابه‌سامان کمک می‌کنند و هم برای خود ارزش و اعتبار کسب می‌کنند.

این روند ارتباط رسانه‌ها و استدیوهای بازی‌سازی واقعا موضوع پیچیده و البته هزینه‌بری نیست. برای خودم خیلی جالب بود که یکی از بازی‌سازان می‌گفت به چه علت باید برای پوشش خبری گسترده به رسانه‌ها هزینه پرداخت کنیم؟! اولاً که تا الان اکثر معرفی‌ها در رسانه‌های ایرانی بدون هزینه انجام شده و اگر هم هزینه‌ای دریافت شده باعث نشده تا آن تیم بازی فلج شود و دیگر نتواند به کارش ادامه دهد! استدیوهای بازی‌سازی عموماً با فروش عناوینشان و یا پرداخت‌های درون برنامه‌ای پولی هر چند اندک کسب می‌کنند ولی خب رسانه‌ها که دیگر چیزی برای فروش ندارند؛ پس این حرف که رسانه‌ها حق ندارند در این زمینه‌ها هزینه‌ای دریافت کنند از انصاف به دور است.

همان‌طور که اشاره کردم متأسفانه و تکرار می‌کنم متأسفانه، برخی رسانه‌ها چشم دیدن یکدیگر را ندارند. این موضوع به نظرم بدتر از این است که بازی‌سازها با رسانه‌ها در ارتباط نباشند. وقتی رسانه‌های ما با حرکات ناپسند و غیرمعتول فقط سعی کنند خود را بزرگ جلوه دهند این یعنی بدبختی! به هیچ وجه معنی بزرگ بودن و برتر بودن یک رسانه را نمی‌دهد. موضوعی چند روز پیش رخ داد که حسابی خاطر مرا آزرده. یکی از استدیوهای مطرح ایرانی، برای معرفی بازی جدیدش از رسانه‌ها از جمله مجله بازنهنامه دعوت به عمل آورد و به همه آن‌ها پکیجی داد که درون آن محتویاتی برای معرفی بازی بود. تمامی پکیج‌ها شامل یک محتویات یکسان و مشخص بودند و هیچ فرقی نداشتند. اما شاید برایشان جالب باشد بدانید یکی از رسانه‌های مطرح، زمانی که خبر معرفی این بازی را منتشر کرد، هم در تیترو هم در پایان خبر ذکر کرده بود که خبر مذکور «اختصاصی» است!! به نظر شما آیا خبری که در اختیار چندین رسانه قرار می‌گیرد

## نگاهی به وضعیت رسانه‌های مرتبط با بازی و تاثیر آن‌ها بر روی صنعت بازی‌سازی ایران

پنج برابر آن استدیو عضو دارد. آن قدری که در رسانه‌های ما اخبار بازی‌های خارجی وجود دارد، اخباری بازی‌های داخلی وجود ندارد و این یعنی ضعف! در این چند وقت اخیر شاهد آن بوده‌ایم که بازی‌های زیادی برای موبایل منتشر می‌شود ولی به غیر از یک تعداد محدود کدام یک از آن‌ها با رسانه‌های همکاری داشته‌اند. حتی خیلی از ما نمی‌دانیم که فلان بازی چند وقتی است منتشر شده؛ در صورتی که اگر تیم سازنده بازی با رسانه‌ها همکاری داشت الان مخاطبان بیشتری بازی‌اش را تجربه می‌کردند. اما خب کار به همین جا ختم نمی‌شود. به شخصه بر این باور هستم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باید این ارتباط بین رسانه‌ها و بازی‌سازان را قوی‌تر کند و خود در این زمینه پیشرو باشد. البته مدتی است که روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخباری را برای رسانه‌ها ارسال می‌کند ولی اگر به فکر پیشرفت چیزی به نام صنعت بازی‌سازی هستیم باید تمامی بخش‌ها با یکدیگر همکاری کنند. البته مشکلات فقط به عدم روابط بین بازی‌سازان و رسانه‌ها مربوط نمی‌شود. متأسفانه برخی باورهای غلط باعث شده تا رسانه‌ها سایه یکدیگر را با تیر بزنند. در صورتی که ما می‌بینیم سایت‌های بزرگی مانند «گیم‌اسپات» و «آی جی ان» مدت‌هاست با هم همکاری و از مطالب هم استفاده می‌کنند. اما کمتر سایت یا مجله ایرانی را دیده‌ایم که با هم همکاری کنند. البته کم نیستند سایت‌هایی که به همه بازی‌سازها و حتی دیگر رسانه‌ها کمک شایانی می‌کنند. سایت‌هایی مانند پردیس گیم و گیم‌ایمگ از آن دست سایت‌های ایرانی هستند که بدون هیچ چشم‌داشتی فقط و فقط کمک

چند وقتی است در این فکر که کشورهای اروپایی و آمریکا با چه شیوه‌هایی در صنعت بازی‌سازی یکه‌تازی می‌کنند. آیا فقط منابع و دانشی که در اختیار آن‌ها قرار دارد باعث این اتفاق شده یا چیز دیگری نیز دخیل بوده است؟ دیدم درست است که آن‌ها از تکنولوژی‌های بهتری برخوردار هستند اما دلیل این موفقیت‌ها و اینکه بازی‌های آن‌ها بهتر دیده می‌شود، صرفاً کیفیت خود بازی نیست. آن‌ها به رسانه‌هایشان تکیه زده‌اند. با رسانه‌هایشان همکاری می‌کنند و همین همکاری باعث شده تا بازی‌هایشان دیده شود، شناخته شود و طرفدار پیدا کنند. اما در کشور ما متأسفانه خلاف این قضیه صدق می‌کند. رسانه‌های فعال و قدرتمندی در زمینه بازی در ایران فعالیت می‌کنند که می‌توانند به پیشرفت و شناخته شدن بازی‌های داخلی کمک شایانی کنند ولی این کار توسط تعداد محدودی از استدیوهای بازی‌سازی صورت می‌گیرد. اگر بازی‌سازان ما به این درک برسند که معرفی بازی‌هایشان در رسانه‌های مرتبط با بازی می‌تواند به عنوان در دست ساختشان کمک کند قطعاً در سکوت خبری کار خود را ادامه نمی‌دهند. متأسفانه در ایران، سازندگان، خود دست به معرفی بازی‌هایشان در شبکه‌های اجتماعی می‌زنند و همین امر باعث می‌شود تا بازی‌هایشان آن‌طور که باید دیده نشود. این در حالی است که اگر کانال یک استدیو بازی در شبکه‌ای مانند تلگرام هزار نفر عضو دارد، کانال یک رسانه فعال حداقل



سپهر ترائی





اختصاصی است؟ این در صورتی است که قبل از انتشار این خبر توسط این سایت مطرح، سایت بازینامه و برخی دیگر از رسانه‌ها آن خبر را کار کرده بودند و هیچ از یک ما از لفظ اختصاصی استفاده نکردیم و البته در چنین شرایطی هیچ وقت نخواهیم کرد. من منکر رقابت سالم نیستم اما این کارهای پروپاگاندایی اصلاً قابل قبول نیست. هزاران کار وجود دارد تا باعث شود یک رسانه محبوب شود و خوب این طبیعی است. اما شلوغ کاری‌های بیهوده عملی بسیار زشت است.

به جرات می‌توان گفت رسانه‌ها یک رکن اساسی در صنعت بازی‌سازی هستند. اگر رسانه‌هایی مانند گیم اینفورمر، گیم اسپات، آی جی ان و... وجود نداشتند ما فقط باید چشم انتظار سایت‌های شرکت‌های بزرگ می‌نشستیم تا خبری از بازی‌های جدیدشان شود. دیگر شوق آن را نداشتیم تا با خواندن گیم اینفورمر اطلاعات جدید کسب کنیم. دیگر آی جی انی وجود نداشت تا اخبار دست اول را منتشر کند و دیگر صنعت بازی‌سازی آن جذابیت همیشگی را نداشت. حالا که به اصطلاح صنعت بازی‌سازی ما دارد پیشرفت می‌کند و تلاش داریم حرفه‌ای عمل کند، چرا پس این کار را نمی‌کنیم؟ یک صنعت موفق چرخ‌دنده‌های زیاد و البته منظمی دارد. رسانه‌ها یکی از این چرخ‌دنده‌های مهم هستند که متأسفانه در ایران به آن‌ها به اندازه کافی توجه نمی‌شود. حتی تا به حال از رسانه‌های مرتبط با بازی حمایت خاصی نیز صورت نگرفته است. ولی ما افراد مشغول در رسانه‌های بازی (همچنان ادامه می‌دهیم و تنها هدف مشترکمان کمک به صنعت بازی‌سازی ایران است. کاش اندکی بیشتر فکر کنیم و بعد تصمیم بگیریم و عمل کنیم. سال جدید می‌تواند سال آشنی رسانه‌ها با یکدیگر و سال آشنی بازی‌سازان و رسانه‌ها باشد. همکاری مشترک بین این دو قشر خیلی می‌تواند مثمر ثمر واقع شود. حیف که خیلی‌ها به این باور نرسیده‌اند. حیف که نمی‌دانند!!! ■





# سالی پر از باگ برای بازی‌سازان ایرانی!

گزارشی از اتفاقاتی که در سال ۹۴ در حوزه بازی‌سازی ایران رخ داد



سال ۹۴ پر بود از اتفاقات خوب و بد. اتفاقاتی که هر لحظه گریبانمان را می‌فشرد. اتفاقاتی که تأثیرات بسیاری‌شان آنی برای بازی‌سازان و علاقه‌مندان به بازی‌سازی



فرید سلیمانی

در ایران متبلور می‌شد و تأثیرات برخی دیگر را در آینده شاهد خواهیم بود. سالی پر از دغدغه‌ها، شادی‌ها، استرس‌ها، و خلاصه کلی فراز و نشیب. می‌خواهیم در این مقاله به بررسی روندی که بازی‌سازی در ایران طی یک سال اخیر طی کرده پردازیم.



که مهلت ارسال آثار کمتر از یکماه پس از انتشار فراخوان بود و بسیاری از فعالین این عرصه که خود را برای این رویداد بزرگ آماده می کردند شوکه شدند. این بی برنامه گی و آشفتگی در گام اول برگزاری این رویداد بزرگ، باعث بوجود آمدن نارضایتی ها و نامه نگاری های فراوانی شد و نهایتاً طبق درخواست شورای صنفی بازی سازان، مهلت ارسال آثار تمدید شد. اما باز هم بسیاری از بازی سازان نتوانستند آثار خود را برای ارسال به جشنواره، در زمان مقرر آماده سازند.

متین ایزدی، معاون فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به عنوان دبیر این جشنواره انتخاب شد. اما چیزی که در برگزاری این جشنواره برای من بسیار جالب و باعث فرح و شادی ام شد، ادعای بلوغ صنعت بازی ایران، توسط برگزار کنندگان جشنواره پنجم بود. برگزار کنندگان بارها و بارها، از تریبون ها و رسانه های مختلف اعلام کردند که صنعت بازی سازی کشور دیگر آن نوزاد سابق نیست و حال به بلوغ رسیده است.

درست نمی دانم دلایل ایشان برای ارائه چنین ادعایی چه بوده، اما به عقیده بنده که به عنوان یک بازی ساز در ایران فعالیت می کنم، و هم به عنوان یک فرد مطبوعاتی که به طور تخصصی در این زمینه فعالیت می کنم، اعتقاد دارم که بازی در ایران هنوز تبدیل به صنعت نشده که بخواهیم ادعای بلوغش را بکنیم.

صنعت برای خود تعریف ها و استانداردهایی دارد. از جمله آن بوجود آمدن یک چرخه تولید و سود است؛ که درآمد حاصل از سود فروش یک محصول از یک مجموعه، بتواند هزینه تولید محصول بعدی آن مجموعه را نیز بپردازد.

سوال من از مدعیان صنعت بودن بازی در ایران این است که چند درصد بازی سازان کشور به چنین مرحله ای رسیده اند؟

حال فرض را بر این می گذاریم که پاسخ ۱۰۰ درصد است و قبول می کنیم که بازی در ایران یک صنعت است. برویم سراغ تعریف بعدی که در رابطه با بلوغ صنعت است. قطعاً مهم ترین تعریفی که می توان برای یک صنعت بالغ ارائه داد، کیفیت بالای محصولات تولیدی در یک صنعت است. سوال من از برگزار کنندگان جشنواره این است که آیا حقیقتاً فکر می کنید کیفیت بازی های تولیدی در ایران به حدی رسیده که برای این جینی که حتی استخوان هایش شکل نگرفته، ادعای بلوغ می کنید!!!!

به شخصه وقتی با چند تن از داوران جشنواره پنجم که صحبت می کردم، صحبت ها همه حاکی از ارسال بالای ۳۰۰ عنوان موبایلی به دبیرخانه جشنواره بوده که و نهایتاً سه یا چهار بازی بزرگ، اما فاجعه بزرگی که بسیاری از داوران نگران آن بودند عدم کیفیت بالای ۹۰ درصد آثار ارسالی به جشنواره بود. بطوری که اذعان می داشتند تعداد بازی های خوبی که می شد آن ها را بازی و داوری کرد، کمتر از ۱۵ بوده است.

از همه حاشیه های حول جشنواره پنجم که بگذریم، روند برگزاری آن در حال طی شدن بود و چشم انتظار بازی سازان به رویدادهای مهمی

خب شاید بد نباشد برای شروع از بنیاد ملی بازی های رایانه ای شروع کنیم. بهر حال این نهاد، به هدف یا شاید هم به شعار قیومت بازی های رایانه ای و ویدئویی، و حمایت از بازی سازان داخلی شکل گرفته و حال هشت سالی است که از عمر آن می گذرد.

در ابتدای سال مدیریت عامل این نهاد، با یک جایجایی حیاتی مواجه شد. جناب آقای مهندس فیض آبادی که سال پیش و پس از یک خانه تکانی اساسی و تغییر بدنه اصلی بنیاد به سمت مدیر عاملی این نهاد در آمده بود، جای خود را به قائم مقام خود، آقای مهندس حسن کریمی داد. مهندس کریمی ادعا داشت که درد بازی ساز، اخص بازی ساز مستقل را می داند و می خواهد تغییرات عمده ای در این حوزه به عمل آورد. به حق که بسیاری از تصمیمات ایشان نیز بسیار موثر بوده و بسیاری از بازی سازان نیز قدردان زحمات ایشان هستند. سایر بدنه بنیاد سر جای خود باقی ماند. بجز یک بخش که آن هم معاونت آموزش بود.

شاید مقام معاونت آموزش بنیاد را بیشتر با عنوان مدیر عامل انستیتوی ملی بازی سازی، معتبرترین نهاد آموزشی بازی سازی در کشور بشناسیم. مهندس طه رسولی مدیریت سابق انستیتوی ملی بازی سازی در اوایل سال، از سمت خود کناره گیری کرد و کرسی مدیریت انستیتو به حسین حسینیان، یکی از محبوب ترین بازی سازان کشور رسید. اما به عنوان کسی که طی این چند سال در داخل انستیتو بزرگ شده و از آنجا به صنعت بازی کشور - یا به اصطلاح صنعت - اضافه شده ام، به شخصه از بسیاری تصمیمات مدیریتی، یا اتفاقاتی که در دوران مهندس رسولی برای انستیتو افتاده بود رضایت نداشتم. شاید دلایل مشغله کاری بسیار بالای ایشان، یا دوری مسیر محل سکونت ایشان با تهران بود.

بهر حال حسینیان که مدیریت مرکز رشد بازی سازی را نیز بر عهده داشت به عنوان مدیر انستیتوی ملی بازی سازی - با حفظ سمت قبلی - معرفی شد و بسیاری از پرسنل و دانش پژوهان انستیتو امید به بهبود شرایط موجود آن روزهای انستیتو داشتند. اما حسینیان نیز نتوانست توقعات بسیاری را برآورده سازد و نهایتاً موجی از نارضایتی و ناخشنودی از این نهاد آموزشی ارزشمند، هم از جانب دانش پژوهان و هم از جانب مدیران بنیاد، روانه مدیریت جدید شد. نهایتاً حسینیان از مدیریت انستیتو ملی بازی سازی و همینطور مرکز رشد بازی سازی برکنار شد و جای او را شهاب کشاورز، از قدیمی های حوزه بازی سازی کشور گرفت.

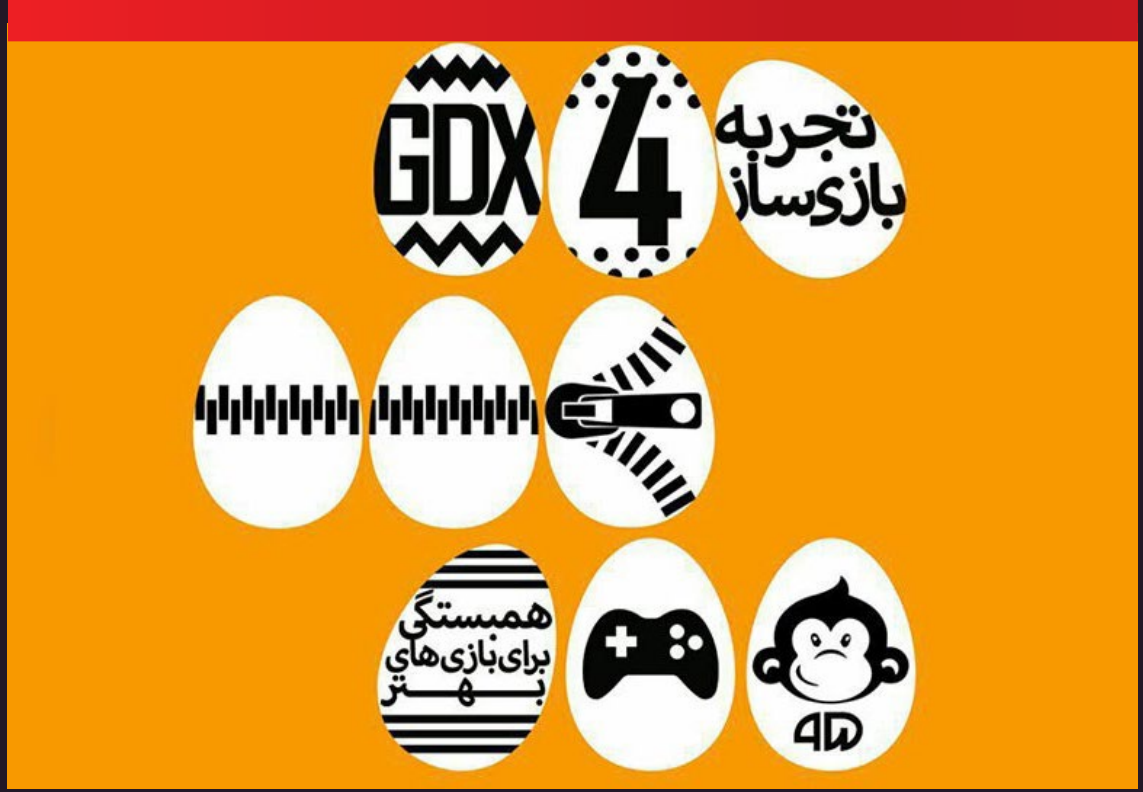
این روند تعویض های مدیریتی در بدنه بنیاد و تمام حاشیه های حول آن، تا اوایل تابستان ادامه داشت تا نهایتاً منجر به یک سکون و آرامش نسبی و در ادامه به ثبات رسید.

در همان اوایل تابستان بود که فراخوان ارسال آثار به پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، از سوی دبیرخانه برگزاری جشنواره ها منتشر شد که خود بسیاری از حاشیه ها و نارضایتی ها را روانه نهاد حمایتی بازی کشور، یعنی همان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نمود. دلیل این نارضایتی ها این بود



# پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

FIFTH TEHRAN VIDEO  
GAME FESTIVAL



تجربه  
بازی ساز

GDX 4

همبستگی  
برای بازی های  
بهتر

4D



شد، جشنواره حامیان هائو میزاکمی و محصولات جیبلی بود. این جشنواره به سرپرستی سایت خوب cgartir برگزار شد که توانست فضایی گرم و صمیمی را بین هنرمندان، بازی‌سازان و علاقه‌مندان به انیمه در تهران فراهم آورد. برای اطلاع از روند شکل‌گیری و برگزاری این جشنواره به شماره سوم مجله و مصاحبه با امیرحسین عرفانی مراجعه کنید.

اواخر پاییز بود که انستیتو ملی بازی‌سازی که هم اکنون با مدیریت کشاورز اداره می‌شود اعلام کرد که قصد برگزاری رویدادی ماهانه را با عنوان تجربه بازی‌ساز یا Tehran GDX دارد. به عقیده بنده این رویداد از آن دست اتفاقاتی است که می‌تواند به پیشرفت جامعه بازی‌ساز کمک‌های شایانی کند. چرا که اصلی‌ترین عنصر به وجود آمدن یک جامعه، ارتباط موثر با سایر افراد حاضر در آن جامعه است و Tehran GDX می‌تواند این ارتباط را با فراهم نمودن فضایی شاد و دوست‌داشتنی شکل دهد. و رای اینکه غالب کنفرانس‌های قابل ارائه در این مراسم کوچک و خودمانی، با ذکاوت و ریزبینی انتخاب می‌شوند و خود نکات بسیار ارزشمندی را برای بازی‌سازان خواهند داشت. تا پایان سال ۹۴، چهار رویداد GDX در تهران برگزار شد که خود من تا حد امکان سعی می‌کنم به طور منظم در آن‌ها شرکت کنم و معتقدم برای همه بازی‌سازان، اخص مستقل‌ها بسیار مفید خواهد بود.

جا دارد از شهاب کشاورز برای اجرایی کردن چنین ایده ارزشمندی تشکر ویژه‌ای به عمل آوریم. اما یکی از تلخ‌ترین اتفاقات سالی که گذشت، برگزار نشدن بزرگ‌ترین گردهمایی بازی‌سازان مستقل کشور، یعنی دومین جشنواره بازی‌های مستقل تهران بود.

افسوس و صد افسوس که چنین رویداد ارزشمندی امسال برگزار شد. چه بگویم. دوستان بنیادی ادعا کردند دلیلش کمبود بودجه برای برگزاری بوده است. نمی‌دانم باز هم باید در این متن از آقای مهندس کریمی خواهش کنم که حواسشان به قول‌هایی که می‌دهند باشد و نیم‌نگاه محبتی به بازی‌سازان مستقل داشته باشند؟! باید از دوستان بنیادی‌مان بخواهیم که اندکی به وظایف حمایتی‌شان رسیدگی کنند؟! باز هم باید اشاره کنم که بازی‌سازان نیازی به لوح و تندیس و چند ساعت نشست در یک سالن شیک و پرهزینه ندارند؟! در خانه اگر کس است، یک حرف بس است!

البته در اواخر سال اختتامیه اولین جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای جوان - یا دومین جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران سابق - برگزار شد که با توجه به کیفیت و نحوه برگزاری و بی‌برنامه‌گی‌های فراوانی که در برگزاری این جشنواره یکساله رخ داد، به عقیده بنده نمی‌شود خیلی دلخوش بود که این دست جشنواره‌ها بتوانند تاثیر قابل توجهی در حوزه بازی کشور داشته باشند.

اما مهم‌ترین اتفاقی که در اواخر سال رخ داد، برگزاری کارگاه حضوری فلاوین کویبه، یکی از مطرح‌ترین هنرمندان و بازی‌سازان فرانسوی در تهران بود که توانست روحیه و امید قابل توجهی به بازی‌سازان داخلی بدهد. متأسفانه نتوانستیم برای این شماره گزارش کاملی از این رویداد ارزشمند تهیه کنیم که دلیلش حجم زیاد این شماره بخاطر ارائه ویژه‌نامه نوروزی بود.

بهرحال سال ۹۴ رو به پایان است. تمام استرس‌هایمان، تمام دلخوشی‌های کوچک و بزرگمان، تمام شادی‌های و غم‌هایمان در این سال رو به اتمام است و امیدواریم در سال ۹۵ اتفاقاتی برای این حوزه در یاران رخ دهد که گزارش پایان سال بازی‌نامه در شماره هفدهم، عاری از گله‌ها و شکایت‌ها و نگرانی‌ها باشد. ■  
سال خوبی داشته باشید. سالی بدون باگ!

از پرداختن به این مراسم باید مسائلی را مطرح کنم و آن مجدداً برگزار نشدن بزرگترین و البته مهم‌ترین رویداد برای بازی‌سازان کشور، یعنی نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران است.

در طول برگزاری جشنواره، ایزدی دبیر این دور از جشنواره بارها و بارها اعلام کرد که گرچه امسال هم مثل سال قبل نمایشگاه بازی نداشتیم، اما با قدرت هر چه تمام جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران را برگزار خواهیم کرد.  
**روی سختم با مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ایست:**

جناب مهندس کریمی!

آیا واقعا فکر می‌کنید بازی‌سازان به لوح و تندیس و جایزه و چند ساعت نشست در یک تالار شیک و باکلاس، خیلی بیشتر از فضایی برای ارائه محصولاتشان به مخاطبین اصلی خود که بازی‌بازان هستند احتیاج دارند؟! این حرف را نه به عنوان یک منتقد، بلکه به عنوان یک بازی‌ساز عرض می‌کنم. باور کنید نیازی نیست این همه خرج برای چنین مراسم و تشریفاتی شود، اما نتوانیم با مخاطبین اصلی خود رو در رو صحبت کنیم. می‌دانیم دسته‌بسته است. می‌دانیم که با مشکل کمبود بودجه مواجهید. اما از شما توقع حمایت و توجه می‌رود. حمایتی که خواستار آنیم نه اختصاص بودجه به ما، بلکه فراهم نمودن شرایطی برای ارائه محصولاتمان به مردم است. رفع مشکلات بازار فروش و ارائه است. امام ملاقات رو در رو با مخاطبین اصلی‌مان است. نه حضور در یک مراسم تشریفاتی یک شبه که این هزینه خرجش شود و در نهایت نتوانیم محصولاتمان را آنتور که باید ارائه دهیم.

بهرحال سال ۹۴ به پایان رسید و سالی دیگر در پیش روی ماست. اگر در سال ۹۵ جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران با آن همه خرج و هزینه و تشریفات و تبلیغات برگزار نشود ناراحت نمی‌شویم. اما اگر یک نمایشگاه درست که بتوانیم زحمتان را به نمایش بگذاریم، دعای خیر یک جامعه بازی‌سازان تارتمان می‌شود.

**حال اینکه چه تصمیمی در سال ۹۵ خواهید گرفت، باشما!**

بهرحال مراسم اختتامیه هم مثل هر سال برگزار شد و کلی هم از بودجه اصلی بنیاد صرف برگزاری آن. توضیح اتفاقات این جشنواره و حاشیه‌هایش را رها خواهیم کرد - مراجعه شود به شماره اول بازی‌نامه و گزارش اختتامیه پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران - .

بگذریم.

حوالی پاییز ۹۳ بود که دو اتفاق بسیار ارزشمند برای جامعه بازی‌سازان ایران رخ داد. یکی عضویت در انجمن بین‌المللی بازی‌سازان IGDA، و دیگری عضویت در انجمن بین‌المللی ACM SIGGRAPH. شاید به نباشد روند فعالیت‌های این دو نمایندگی را در طول یکسال مقایسه‌ای بکنیم. نمایندگی ACM SIGGRAPH در تهران به دبیری امیرحسین عرفانی، توانست طی یکسال فعالیت خود بیش از ده رویداد متفاوت و جذاب برگزار کند که این موضوع باعث شد که نمایندگی تهران، برای مدتی قابل توجه در سایت اصلی این انجمن به عنوان یکی از فعال‌ترین نمایندگی‌ها معرفی شود. جا دارد به پاس تمام زحماتی که در این مدت کشیده شد و دستاوردهایی که نایل آمد یک تشکر ویژه و خسته نباشید به امیر دوست خوبم امیرحسین عرفانی بگویم و بابت چنین دستاورد ارزشمندی به او تبریک بگویم.

اما نمایندگی IGDA در تهران به دبیری طه رسولی. به جز حضور در اولین دور جشنواره بازی‌های مستقل تهران، هیچ!

کافیست سری به سایت این دو نمایندگی بزنید و محتویان این دو را با هم مقایسه‌ای کنید تا حساب کار دستتان بیاید. امیدواریم روزی شاهد این باشیم که نمایندگی تهران IGDA هم مثل نمایندگی ACM SIGGRAPH به عنوان یکی از فعال‌ترین نمایندگی‌ها معرفی شود.

یکی از جشنواره‌های ارزشمندی که در سال ۹۴ برگزار



که در حوزه سیاسی کشور، و در عرصه بین‌المللی رخ می‌داد. بازی‌سازان کشور هم به سان همه مردم خوب ایران، با دغدغه‌های حول فضای پرتنش مذاکرات دست و پنجه نرم می‌کردند و امیدوار بودند که این نشست‌ها به نتایج خوبی برسد. امید اینکه شاید دیگر بازی‌سازان دنیا راحت‌تر بتوانند ایرانی‌ها را جدی بگیرند. امید اینکه شاید راحت‌تر بتوانند محصولات خود را به جهانیان ارائه دهند و دیگر برای انتشار محصولات خود مجبور به دور زدن قوانین بین‌المللی نباشند.

شاید باورش برایمان خیلی سخت بود، اما بعد گذشت سه دهه، روسای جمهور دو کشور ایران و ایالات متحده در یک زمان برابر، پشت تریبون‌هایی ایستادند و شبکه خبر نیز هر دو تصویر را در کنار هم ارائه می‌داد. روسای جمهور دو کشور در حال ارائه نتیجه مذاکرات و عرض تبریک به مردم خود و همه جهانیان، برای رسیدن به توافقی بودند که می‌تواند سرنوشت ایران در جامعه بین‌المللی را تایین کند. شاید اولین برخوردی که از سوی جامعه بازی‌سازان دنیا با بازی‌سازان داخلی پس از رسیدن به توافقات اولیه بود، مربوط شود به نمایشگاه بین‌المللی گیمز کام ۲۰۱۵ در آلمان. پس از صحبت‌هایی که با آشتیانی، معاونت حمایت و تولید بنیاد پس از بازگشت از آلمان داشتم، خبرها حاکی از آن بود که این اتفاقات سیاسی، می‌تواند چشم امید بازی‌سازان ایرانی را روشن سازد - مراجعه شود به شماره اول بازی‌نامه و مصاحبه با مهرداد آشتیانی و حضور ایران در نمایشگاه گیمز کام - .

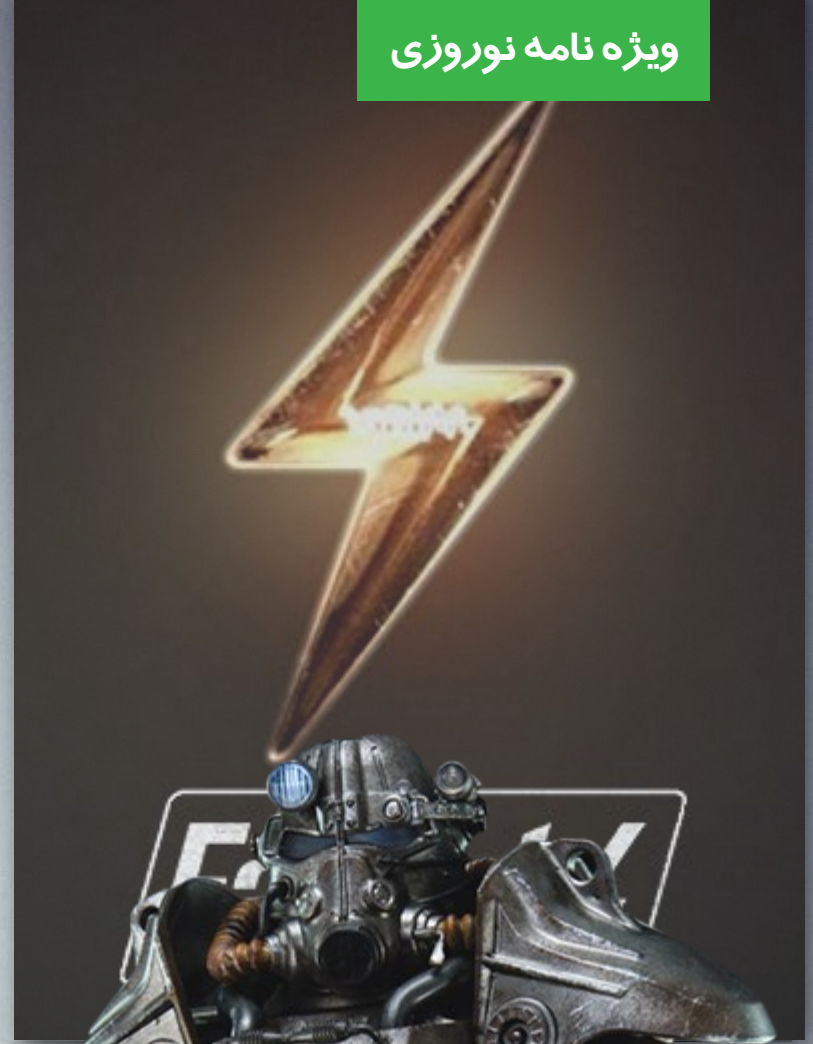
بهرحال ما هم امیدواریم اتفاقاتی که چشم‌انتظارش هستیم رخ دهد.

اواسط تابستان بود که یکی از مهم‌ترین اتفاقات تخصصی در حوزه بازی کشور رخ داد و آن هم - اگر از سوی خوانندگان خوب مجله حمل بر نواشه باز کردن برای خود نشود - شروع به کار تحریریه مجله تخصصی و آموزشی بازی‌نامه بود. نمی‌خواهم هندوانه زیر بقل خودمان بکارم اما تمام تلاشمان را کرده‌ایم تا یک رسانه حرفه‌ای، تخصصی و معتبر را به جامعه بازی‌سازان کشور ارائه دهیم. امیدواریم که موفق بوده و باشیم.

تابستان رو به اتمام بود که مراسم اختتامیه پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران برگزار شد. اما پیش

بازی بهتر

Phantom Pain | Rise of the Tomb Raider





RISE OF THE  
TOMB RAIDER

Fall Out 4 | M

پین  
سال

Wild Hunt

The Witcher 3





# Fallout 4

برخی بازی‌ها هر چقدر هم ایراد داشته باشند باز هم تجربه لذت بخشی را به ارمغان می‌آورند. فال آوت یکی از آن بازی‌ها است. این مجموعه با تمام ضعف‌ها و صدماته باگ‌هایی که داشته باز هم توانسته در قسمت‌های پیشین عملکرد مثبتی داشته باشد. زمانی که قسمت چهارم این مجموعه معرفی شد، باز هم منتظر یک بازی باگ‌زده البته موفق بودیم. اما خوب این بار بسدا خیلی موفق عملکرد نکرد. «فال آوت ۴» با تمامی شایستگی‌هایی که دارد نتوانست به یک عنوان خاص تبدیل شود. ضعف‌های داستانی، مأموریت‌هایی بی‌هدف و ده‌ها ایراد دیگر، اجازه نداد این بار هم این جنگ اتمی همه را درگیر خودش کند. با تمامی این تفاسیر و ایرادها، باز هم چیزی از ارزش‌های این بازی کم نمی‌شود. هنوز بازی ارزش تجربه را دارد ولی باید گفت، این تجربه مانند قسمت‌های قبلی در خاطرتان نقش نخواهد بست. «فال آوت ۴» به سادگی می‌توانست به اثری ناب تبدیل شود و روند روبه رشد این مجموعه را حفظ کند اما افسوس که برخی کج‌سلیفگی‌ها باعث شد این بازی با افت محوسی روبه‌رو شود. شاید و تاکید می‌کنم شاید اگر سازندگان وقت بیشتری روی بازی می‌گذاشتند، با اثری به مراتب قوی‌تر روبه‌رو می‌شدیم.





# در جستجوی پسر

## و البته اشیای بی خاصیت دیگری که دیگران وقت ندارند به دنبالشان بروند!

رساندن بازی و خلاص شدن از شرش شد. فال‌اوت بازی بدی نیست، اصلاً بازی بسیار خوبی است. اما مساله این جا است که یک فال‌اوت نباید فقط بسیار خوب باشد، یک فال‌اوت باید یک شاهکار باشد و نه چیزی کم‌تر از آن. فال‌اوت ۴ نه تنها یک شاهکار نبود، بلکه ی فاصله‌ی بسیار بسیار زیادی تا شاهکار بودن دارد. برای این که به ناامیدکننده بودن فال‌اوت ۴ پی برد باید پا را فراتر از ۳۰-۴۰ ساعت اول بازی گذاشت و باید آن را با وگاس جدید مقایسه کرد. به عنوان ادامه‌ای که پس از پنج سال منتشر شده، فال‌اوت ۴ نه تنها پیش‌رفتی نسبت به وگاس جدید نداشته بلکه پس‌رفت هم کرده است. بگذارید از داستان بازی شروع کنیم. احتمالاً الان با خود می‌گویید که «ای بابا ول‌مون کن تو هم کشتی ما رو با داستان!» البته اعتراض‌تان تا حدی وارد است. اولین دلیل من برای بازی کردن، شنیدن یک داستان ناب است. اما اضافه‌اً داستان در یک بازی نقش‌آفرینی یا دنیای بازی که قرار است بیش از صد ساعت بازی‌باز را سرگرم کند، یک عنصر کلیدی است. هرچه قدر هم روند بازی لذت‌بخش باشد، پس از ۵۰-۶۰ ساعت دیگر رنگ تکرار به خود می‌گیرد. روند بازی فال‌اوت ۴ تا آن ۳۰-۴۰ ساعت اول عجیب سرگرم‌کننده بود. اما وقتی که نهایتاً روند بازی تکراری شد و چشمان‌ام را باز کردم دیدم که «اه، این دیگه چه داستانی؟» البته داستان بازی بدک نیست اما آن قدر ایرادات منطقی دارد که پس از مدتی تبدیل به یک جوک نه‌چندان خنده‌دار می‌شود. داستان از این قرار است که موسسه‌ای به نام «موسسه» (The Institute) پسر شیرخواره‌ی شخصیت اصلی داستان را می‌دزدد خوب، بسیار هم عالی. در جست‌وجوی عزیز ازدست‌رفته، انتقام، این‌ها مضامینی هستند که بارها و بارها امتحان خود را پس داده‌اند. داستان بازی به خودی خود بد نیست (هرچند ایرادات منطقی زیادی

نمی‌شناختم. با خود گفتم که پس از پنج سال، دیگر هر چه هست و نیست همین فال‌اوت ۴ است. خیلی زود این بازی در فهرست بازی‌های موردانتظارم قرار گرفت. خوش‌بختانه (یا متأسفانه) لازم نبود برای تجربه‌اش انتظار چندانی بکشیم. در نهایت بازی عرضه شد اما نقدهای منتشرشده خبر از شاهکار نبودن آن می‌دادند. با این حال، با خود گفتم که مگر همین منتقدان نبودند که به وگاس جدید هم نمره‌های درخشانی ندادند؟ انتخاب سختی نبود. به سرعت بازی را تهیه کردم. اصولاً بازی‌های نقش‌آفرینی و دنیای باز طولانی را باید پس از گذشت ۳۰-۴۰ ساعت از روند بازی قضاوت کرد. در ۳۰ ساعت اول بازی همه چیز رنگ‌وبوی تازگی دارد. بازی‌باز در حال آشنایی با فضای داستان، شخصیت‌ها و مکانیک‌های بازی است و به‌طور کل همه چیز عالی به نظر می‌رسد. سی ساعت اول فال‌اوت ۴ هم دقیقاً به همین شکل سپری می‌شود. در ۳۰ ساعت اول آن قدر غرق دنیای بازی شده بودم که از بسیاری از مکانیک‌های روند بازی (مانند شخصی سازی اسلحه‌ها) اصلاً استفاده نمی‌کردم. گرافیک، روند بازی، داستان، دشمن‌ها، همه چیز خیلی خوب به نظر می‌رسیدند. اما کمی که به روند بازی عادت کردم، این نموداری که با شبی نرم به سمت بالا در حال حرکت بود ناگهان با سر به سمت زمین شیرجه رفت. رفته‌رفته ایرادات بازی چپ‌وراست به صورت‌ام کوییده می‌شدند. پرسه زدن در خیابان‌های متروک و غرق شدن در دنیای بازی ناگهان تبدیل به یک مسابقه‌ی طاقت‌فرسا برای به اتمام

**توجه: متن زیر قسمت‌هایی از داستان بازی‌های «فال‌اوت ۴» و «فال‌اوت: وگاس جدید» را لو می‌دهد.**

برای اولین بار در «وگاس جدید» (Fallout: New Vegas) بود که با دنیای «فال‌اوت» (Fallout) روبه‌رو شدم. دیر بود، اما به‌موقع بود. وگاس جدید به‌راحتی خود را در فهرست بهترین بازی‌های عمرم جای داد. این بازی پراز باگ بود. امکان نداشت در یک لحظه از بازی در دامنه‌ی دید بازی‌باز باگی وجود نداشته باشد. اما حقیقت این است که دنیای نسبتاً کوچک وگاس جدید، علی‌رغم گیر کردن آدم‌های‌اش در دردیوار، بسیار واقعی بود. شخصیت‌های‌اش هم علی‌رغم انیمیشن‌های خشک و چهره‌های بی‌روح‌شان بسیار باورپذیر بودند. داستان‌هایی که این شخصیت‌ها برای تعریف کردن داشتند آن قدر من را درگیر خود کرده بودند که آن حجم عظیم از باگ، آن انیمیشن‌های خشک و آن گرافیک زمخت اصلاً به چشم‌ام نمی‌آمدند. این شد که با خود گفتم که اگر وگاس جدید با امتیاز متاکریتیک ۸۴ تا این حد خوب است، پس «فال‌اوت ۳» با امتیاز متاکریتیک ۹۱ دیگر چه اعجوبه‌ای است؟ متأسفانه (یا خوش‌بختانه) هیچ‌گاه نتوانستم فال‌اوت ۳ را بازی کنم. مدت‌ها حسرت تجربه نکردن این بازی را می‌خوردم تا این که از چهارمین قسمت از مجموعه‌ی فال‌اوت رونمایی شد. سر از پا



آرکین باهدی



به جای وسعت نقشه و تعداد ماموریت‌های فرعی و خونه‌سازی و خاله‌بازی و این کارها کمی بیش‌تر روی کیفیت ماموریت‌ها کار می‌کردند.

باز هم تأکید می‌کنم، فال‌آوت ۴ بازی بسیار خوبی است. ما این بازی را با استانداردهای سبک نقش‌آفرینی محکم نزدیم. اگر بخواهیم این بازی را با استانداردهای این سبک مقایسه کنیم، باید گفت که فال‌آوت ۴ یک سر و گردن بالاتر است. ما فال‌آوت ۴ را با وگاس جدید مقایسه کردیم، یکی از بهترین نقش‌آفرینی‌های تاریخ. به نظر من طبیعی است اگر انتظار داشته باشیم فال‌آوت ۴ پس از پنج سال، اگر بهتر از وگاس جدید نباشد، لاقبل به همان خوبی باشد. اما این انتظار به هیچ عنوان برآورده نشد. داستان بازی پر از ایرادات منطقی است. ماموریت‌های جانبی بازی هم طولانی، خسته‌کننده و بی‌معنی هستند. از طرفی دیگر بازی پر است از کارهای بی‌فایده مانند خانه‌سازی که نه به درد این دنیای ما خورد و نه به درد آن دنیا. به‌طور کلی فال‌آوت ۴ به بازی‌باز اجازه نمی‌دهد که در دنیای بازی غرق شده و مدام بازی‌باز را «دنگ» به بیرون پرتاب می‌کند. پایان بازی هم که یکی از پوچ‌ترین و بی‌حس‌ترین پایان‌های تاریخ بازی‌های رایانه‌ای بود. قهرمان وگاس جدید در ادامه‌ی مسیرش در می‌یابد که کسی که قصد کشتن‌اش را داشته برای یک هدف بالاتر این کار را انجام داده بوده. برای یک لحظه دل‌ام‌برای‌اش سوخت. در نهایت، کاری را که قصد انجام‌اش را داشت تکمیل کرده و به شیوه‌ی خودم سرنوشت وگاس جدید را رقم زد. سپس مانند قهرمان‌های هفت‌تیرکش غرب وحشی در افق محو شدم. احساس رضایت می‌کردم و لبخندی روی لبام نشسته بود. آن باگ‌ها و آن انیمیشن‌های مصنوعی برای‌ام مهم نبودند، من در وگاس جدید زندگی کرده بودم، حسی که فال‌آوت ۴ هیچ‌گاه به من نداد. ■

کنید با داستان وگاس جدید. در وگاس جدید، شخصیت اصلی به دنبال انتقام از کسی است که قصد کشتن او را داشته است. در این مسیر با شخصیت‌هایی برخورد می‌کند که هر کدام مشکلاتی دارند، مشکلاتی واقعی و باورپذیر. هر شب یکی از براین‌های یک مزرعه‌دار ساده کشته می‌شود، چند انسان بی‌گناه به یک کلاتر جدید دارند، یک تک‌تیرانداز تنها به دنبال قاتل همسرش است و... هر کدام از این شخصیت‌ها داستانی برای تعریف کردن دارند. همین است که موجب زنده بودن دنیای وگاس جدید می‌شود. حال در فال‌آوت ۴ به جای شخصیت‌های جذاب، دنیای بازی پر است از سوپرومان‌ها و رازن‌های بی‌معنی که به‌جز تمام کردن مهمات‌مان خاصیت دیگری ندارند. اگر بخواهید از یک سمت نقشه برای به پایان رساندن یک ماموریت به آن سوی نقشه بروید، احتمالاً زمانی که به محل موردنظر برسید، گلوله‌ای برای‌تان باقی نمی‌ماند. بازی به جای این که تشویق‌تان کند به کشت و گذار، شما را وادار می‌کند تا از «سفر سریع» (Fast Travel) استفاده کنید.

ماموریت‌های بازی هم به اندازه‌ی داستان‌اش بی‌معنی هستند. البته بی‌انصافی است اگر به طراحی منحصر‌به‌فرد برخی از ماموریت‌های اصلی داستان اشاره نکنیم. اما انصافاً ماموریت‌های جانبی بازی افتضاح هستند. هدف بیش‌تر این ماموریت‌ها رفتن از نقطه‌ی الف به نقطه‌ی ب و کشتن تمام جنینده‌های سر راه است، جنینده‌هایی که محض رضای خدا تمام هم نمی‌شوند. ماموریت‌های جانبی بازی طولانی و بی‌نهایت تکراری و خسته‌کننده هستند. از همه بدتر این‌جا است که اگر یک ساختمان را به‌طور کامل پاک‌سازی کرده باشید، دفعه‌ی بعدی که به آن‌جا سر بزنید باز هم دشمنان از درودیوار روی سرتان خراب می‌شوند. کاش سازنده‌ها

دارد). مشکل اساسی این است که داستان کوچک‌ترین سنخیتی با روند بازی ندارد. انتظار منطقی از پدری که پسر خود را گم کرده این است که بی‌درنگ به دنبال گم‌شده‌ی خود باشد نه این که مانند «سیمز» به خانه‌سازی مشغول شده و برای «برادری فولاد» (Brotherhood of Steel) به دنبال اشیایی بگردد که اصلاً نمی‌داند به چه دردی می‌خورند.

اوج شاهکار نویسندگان بازی زمانی بود که از یکی از دانشمندان مؤسسه پرسیدم که فلان شیئی که به دنبال‌اش هستیم چیست و او در جواب با خون‌سردی گفت که از سطح درک من بالاتر است. قبلاً بارها و بارها دیده بودم که بازی‌ها به روش‌های مختلف به شعور بازی‌باز توهین می‌کنند اما این که صاف‌صاف در چشمان‌ام زل بزنند و بگویند که این مساله از درک شما بالاتر است انصافاً دیگر نوبرش است. فال‌آوت ۴ پر از اتفاقات بی‌معنایی است که نویسندگان حتی به خود زحمت هم نداده‌اند که یک‌جوری آن‌ها را توجیه کنند. اکثر مکالمه‌هایی که در بازی می‌شنویم تقریباً شبیه این هستند:

شخصیت اصلی: «من دنبال پسرم هستم.»

شخصیت روی مخ: «باشه اما اول این شی مسخره که هیچ‌کس نمی‌دونه به چه دردی می‌خوره رو بیار برام. آخه می‌دونی من کل روز این‌جا بدون هیچ خاصیتی واسه خودم راه می‌رم وقت نمی‌کنم خودم برم.»

داستان پس‌زمینه‌ی بیش‌تر ماموریت‌های جانبی بازی کم‌وبیش همین است. انتظار داشتم زمانی که به مؤسسه می‌رسم داستان جذاب‌تر شود اما تنها اتفاقی که افتاد این بود که سوال‌های بیش‌تری در ذهن‌ام به وجود آمد. مثلاً این که چرا مؤسسه ربات‌هایی را به وجود آورده است که اختیار دارند وقتی می‌خواسته تنها به عنوان برده از آن‌ها استفاده کند؟ این را مقایسه



# جنگ! جنگ هیچ وقت تغییر نمی کند...

نمی شود. اما از طرفی همراه انسان نیز مزایایی نسبت به سگ یا روبات دارد. آن‌ها به خوبی از پس خودشان برمی آیند و شخصیت پردازی مختص به خودشان را دارا هستند. شما با انجام یک کار در جلوی آن‌ها می توانید تحت تأثیر قرارشان بدهید به طوری که از شما یا بیشتر خوششان می آید و یا بیشتر متنفر می شوند. می توانید با همراه انسان یک رابطه عاطفی ایجاد کنید که باعث اضافه شدن پرک‌ها و هنجارهایی در شخصیت شما می شود. ۴- پرک‌ها هر کدام بخش جدیدی به روند بازی اضافه می کنند. با هر بار کسب سطح می توانید یا پرک جدیدی را اضافه کرده، ارتقا داده و یا SPECIAL‌های خود را بهبود بخشید که در یک سطح رضی کننده شما را برای اضافه کردن یک پرک جدید ترغیب کنید.

۵- از انجام مأموریت‌های جانبی هرگز شانه خالی نکنید. مأموریت‌های جانبی فال آوت ۴ به شدت دارای تنوع هستند و یکنواختی را به طور کلی برای شما بی معنی می کنند. حتی گاهی اولویت را به جای مأموریت‌های داستانی و یا اصلی با مأموریت‌های جانبی بگذارید که بتوانند سطح شما را بهبود بخشیده تا در ادامه راه برای شما مشکلی ایجاد نشود.

۶- در بخش آیتم‌ها دقت کنید. آیتم‌های اضافی را یا بفروشید یا دور بی اندازید زیرا می توانند در ادامه راه مشکل ساز شده و شما را از حرکت بازدارند. سلاح مناسب و دارای سطح آسیب زدن بیشتر را انتخاب کنید که مبارزه با دشمنان برای شما دشوار نشود. آیتم‌های بخش Aid را هرگز اسراف نکنید زیرا ساده‌ترین این آیتم‌ها می توانند کمک‌حال شما در برخی وهله‌های خاص از بازی باشند. برای شروع این شش نکته را حتماً سعی کنید رعایت کنید زیرا بازی را برای شما روی غلنگ می اندازد و در روند آن مشکلی ایجاد نمی کند.

شخصی خودتان باشد. باید با آن چیزی که هستید سوار موج «رادیرا کتیوی» بی کران این بازی شوید.

## نکاتی برای آغاز

اگر برای بار اول است که فال آوت بازی می کنید بد نیست پای این ستون یادداشت بنشینید. مسلماً شما بعد از اتمام ساخت شخصیت خودتان، حوادث پیرامونش و تأیید نهایی ظواهر، اسم، رسم، پیشه و قصدش از دخول به «کامنولث» می خواهید نکاتی مفید برای اولین شروع خود داشته باشید. (تمامی نکات ذکر شده، شخصی بوده رعایت یا شکستن آن به پای خودتان است.)

۱- مأموریت‌های پایه و اولیه را حتماً انجام دهید. یعنی دقیقاً تا زمانی که «پرستون گریوی» را به «سنچوری» رساندید سعی کنید از قوانین بازی پیروی کنید. بعد از آن به خودتان اجازه آزادی دهید. شما می توانید در سنچوری بمانید و سرپناه دیگران را سروسامان دهید، خط داستانی را ادامه دهید و یا در فضای بی کران بازی قدم زده و اولین نفری که سر راهتان سبز می شود را بکشید.

۲- سعی کنید در ابتدای بازی که می خواهید SPECIAL‌های شخصیتتان را تعیین کنید، اصول و پایه خودتان را داشته باشید. یعنی بفرض اگر می خواهید کاراکتری چرب‌زبان داشته باشید که از راه مسالمت آمیز وارد می شود، «کاریزمای» بالایی را برای کاراکترتان در نظر بگیرید. لزوماً اجباری بر تقسیم امتیازهای اولیه به طور مساوی در این بخش نیست و ترجیح بدهید آن‌طور که می توانید شخصیتتان را شکل بدهید.

۳- در انتخاب همراه دقت کنید. اولین همراه شما سگ باوفایی به نام «داگ میت» است. او خصوصیتی دارد که همراهان انسانی شما ندارند. بفرض داگ میت می تواند اسلحه، دشمن و آیتم خاصی را در موقعیتی که قرار دارید پیدا کند که همراه انسان جزو این قاعده محسوب

۴- «فال آوت» مجوعه عجیبی است. عده‌ای به قدری شیفته‌ی آن می شوند که زندگی بازی آن‌ها را به دو بازه زمانی تقسیم می کنند. «قبل از فال آوت» و «بعد از فال آوت». از آن طرف عده‌ی کثیری هم هستند که نمی توانند به هیچ وجه این بازی را در مخیله خود جا دهند. انگار تمام اجزای خلق شده‌ی این بازی مانند سوهان به روحشان کشیده می شود.

«فال آوت ۴» هم جزو این قاعده است. البته می توان گفت تا حد قابل توجهی توانسته عده‌ی زیادی را به سمت خود سوق دهد و باعث شود جامعه طرفدارانش بیشتر شود. هر چند می توان گفت کسی که با فال آوت ۴ سفر خود به «ویستلند» را آغاز می کند در میانه راه تصمیم به ترک این صحرای بی آب و علف می گیرد. فال آوت ۴ یک بازی کاملاً جدید است. مؤلفه‌های دوست‌داشتنی خود را حفظ کرده. هنوز هم کلاس همیشگی خود را دارد و می خواهد تجربه‌ی متفاوتی به شما ارائه دهد و در این امر تا حد قابل توجهی موفق بوده. این بازی برای شماست. برای شما می خواهد که می خواهید مدتی جهان واقعی را رها کنید تا با آدم‌های خاکستری و قصه‌های متفاوتشان روبه‌رو شوید. از «ماما مورفی» که «هیپستر» بودن را هنوز در جریان خون خود دارد. از مسئول فروش «والت» که خودش هنگام جنگ اتمی نتوانست سرپناهی داشته باشد و وقتی شما را سالم و سرحال می بیند امید تازه‌ای در زندگی پوچ و «غول» و اوارش ایجاد می شود. «پاپیری» که تلاش می کند در زمانی بعد از جنگ اتمی نیز حقیقت را چاپ کند؛ چون می داند در هر عصری لازم است حقیقت پنهان نشود. حتی «کلاک» که قدم زدن در خاطره‌های مزخرف کودکی تا میان‌سالگی اش نشان می دهد هیچ آدمی از شکم مادرش «یده» نبوده.

برای لذت تمام و کمال از فال آوت باید آن را بخشی از زندگی و روتین روزانه خود بکنید. حین تجربه آن باید اجازه دهیم خودمان باشیم. جملاتی که انتخاب می کنیم، هنجار و ناهنجار، تصمیمات و... همگی باید نشأت گرفته از وجدان



## مصائب آقا مصطفی

(حاوی بخشی از داستان بازی)

داستان فال آوت ۴ به شدت ساده است. شما نقش یک مادر/پدر را دارید که ۲۰۰ سال پس از یک جنگ اتمی از خواب بیدار شده و به دنبال فرزندش می‌گردد. داستان فال آوت ۳ هم به همین شدت ساده بود. شما نقش یک فرزند دختر/پسر را داشتید که به دنبال پدرش بود. حدس می‌زنم اگر فال آوت ۵ در کار باشد در آن به دنبال بقیه اعضای فامیل گشته و در نسخه‌ی دهم خانواده‌گی و به شکل یک سریال «طنز موقعیتی» سعی می‌کنیم مشکلات خودمان را در جهان پسا-آخر زمانی حل کنیم. البته داستان این بازی را جزو پارامترهای بد قرار نمی‌دهیم فقط دوستان عزیز می‌توانستند

در بخش داستانی تلاش بیشتری کنند و یک چیز نو ارائه دهند.

صحبت از چیز نو شود باید به عزیزان سازنده خاطر نشان کرد که با آمدن نسل هشتم لطفاً موتور گرافیکی بازی را یک سروسامانی بدهید. این اقلیم‌های خوب آب و هوایی و طبیعت زنده‌ی بازی حیث است میان باگ و گلیچ‌های خنده‌دار حرام شود. یعنی خودتان دلان نمی‌آید بازی چشم و دلان را روشن کند؟ البته در روشن کردن چشم و دل مخاطب بازی خوش درخشیده اما می‌توانست زیباتر از این عمل کند.

اتفاقاً «آقا مصطفی» سی دی فروش سر کوجه خیلی شاکمی بود که بازی چرا به نظر نیمه‌کاره است؟ مگر سازنده‌هایش خدای ناکرده عجله داشته‌اند؟ با کمی تأخیر بازی را بهتر می‌کردند که تا این باگ‌ها را نبینیم. آقا

مصطفی می‌گفت وسط بازی داگ میت را گم کرده اما بعداً فهمیده تمام این مدت کنارش بوده و یک جفت چشم دایره شکل از او باقی‌مانده است. از سر شوخی به ما می‌گفت مدتی او را «داگ میت» صدا می‌کرد که غم باگ‌های بازی از یادش برود. این مرد شریف به ما می‌گفت یک‌بار حتی شاهد بوده که دو عدد NPC کاملاً نامرئی به قصد کشت هم‌دیگر رازده و وقتی اولی، دومی را کشته است به سمت مصطفی بنده خدا حمله کرده و او را کشته است. این برای او ابهام ایجاد که برود در انجمن‌های فارسی‌زبان تاپیک‌ی ایجاد کند که آیا «مرد نامرئی» یک حضور افتخاری یا Cameo در بازی دارد یا خیر؟ و به همین خاطر آخرین باری که او را دیده بودم، گفته بود که مورد فحش و ناسازی یک عده قرار گرفته است که چرا تاپیک چرت‌وپرت ایجاد می‌کنم!

## پاورقی‌های روی ورق

فال آوت ۴ با تمام بدی‌هایی که دارد بازی خوبی است. فال آوت ۳ با تمام خوبی‌هایی که دارد بازی بدی است. این حیث جملات را زیاد می‌شنوید. قضاوت هر شخصی در رابطه با این بازی کاملاً به خود او مربوط است. می‌تواند از ایرادات بازی چشم‌پوشی و یک تجربه‌ی ناب خلق کند به قدری که او را از روزهای معمولی زندگی‌اش بی‌اندازد یا می‌تواند انقدر سخت‌گیری کند که ظرف دو روز، بازی را یا برود «توپخونه» به قیمت خون‌آبوی گرامی‌اش بفرشد و یا از روی سیستم برای همیشه پاک کند. در آخر هم دو عدد ناسزا هم بار سازندگان بازی کرده و هیچ‌وقت دیگر سمت فال آوت و یا هر چیزی که مربوط به آن می‌شود نرود.

برای لذت بردن از فال آوت ۴ نباید سخت‌گیر بود. باید هدفان لذت از بازی باشد نه بیشتر و نه کمتر. هر چند همین لذت درونش باعث شده است بگویم یکی از ناب‌ترین تجربه‌های شخصی‌ام بود. تجربه‌ای که هیچ‌وقت تغییر نمی‌کند. هیچ‌وقت. ■







هنر بی نظیر هیدئو کوجیما بر هیچ کس پوشیده نیست. آقای خاص صنعت بازی سازی همیشه ما را شگفت زده کرده و این روند در آخرین قسمت مجموعه محبوب «متال گیر سالید» نیز ادامه داشت. بازی «متال گیر سالید: درد فانتوم» (Metal Gear Solid V: The Phantom Pain) به یک متال گیر خاص تبدیل شد. در عین اینکه نتوانست برای طرفداران دو آتشف خلی خوشنود باشد ولی باز توانست هم آن ها را راضی نگه دارد و هم افرادی که برای اولین بار به سراغ این مجموعه می آمدند. این بازی دقیقا به مانند یک کلاس درس است. کلاس درسی که استاد آن یکی از بهترین بازی سازهای جهان است. معجونی که کوجیما به ارمغان آورده تا مدت ها در ذهن ثبت می شود و ساعت ها می تواند شما را سرگرم کند. متال گیر همیشه لایق بهترین ها بوده اما امسال بهترین ها به او تعلق نگرفت. کوجیما همان کوجیما است و حتی بهتر از گذشته شده اما انگار بازی بازها تعریفشان از سرگرمی و بازی عوض شده است. «درد فانتوم» شایسته تقدیر است، چون برای همه قشرها ساخته شد و توانست به یک عنوان محبوب تبدیل شود. اما خب آن طور که باید مورد توجه قرار نگرفت. این یک زنگ خطر است. زنگ خطری برای صنعت بازی سازی در کل دنیا. شاید بازی بازها سلیقه شان عوض شده باشد اما ما هنوز می دانیم متال گیر مثل همیشه شایسته تقدیر است.



# سگ‌های کوچیما

بزرگترین سوالی که حین آغاز «متال گیر سالید ۵: درد فانتوم» ایجاد می‌شود این است که آیا «سگ‌های الماسی خانه جدید ما هست یا خیر؟» (در این سوال منظور از سگ‌های الماسی خود بازی است و ربطی به آن چیزی که در بازی وجود دارد ندارد).

آخرین شماره از تراوشات ذهن پیچیده «هیدئو کوچیما» ایجاد دو جریان مختلف را در پی دارد. جریان اول طرفداران تعصبی بازی و خاک خورده‌ی «شادوموز» هستند که از بازی خوششان نیامده و جریان دوم کسانی هستند که برای اولین بار سمت این بازی رفته‌اند و به قدری عاشق آن شده‌اند که می‌خواهند از زیر و بم متال گیر تا پایان معنوی آن سر در بیاورند.

هر دو جریان دلایل خاصی را برای تعریف یا کوبیدن بازی را دارا هستند. اگر از نظرات ضد و نقیض و بی‌منطق عبور و باید وسیعی به نظرات ارزش دهم، متال گیر سالید ۵ هم بازی خوبیست و هم بازی بدی است. فقط بستگی به دیدگاه شما دارد. آیا انتظار چیزی همچون شماره ۴ را می‌کشید و یا آماده تغییرات بزرگ هستید؟ کمربندها را ببندید چون قرار است سوار هر دو جریان شویم...

## جریان تعصب

**(طرفداران قدیمی بازی که ذره‌ای با درد فانتوم ارتباط برقرار نکردند)**

درد فانتوم بازی بدی است. از همان ابتدایش می‌خواهد نشان دهد که با حفظ المان‌های قدیمی و اضافه کردن عناصر جدید، خود را امروزی نشان دهد اما نمی‌داند که طرفدارانش هیچوقت چنین انتظاری را نداشته‌اند و اگر هم کمی پیوستی بیش با ظاهری جدید بود هم، برایشان ارزش بازی داشت. تمام آن مقدمه چینی‌هایی که در «گراند زیروز» بستر درد فانتوم را ساخت کاملاً بیهوده بود و می‌توانست همراه با درد فانتوم باشد تا از لحاظ داستانی بازی در بعضی نقاط کم

ایراد بعدی سیستم فولتون است. در بازی از شیر مرغ تا جان آدمیزاد هم می‌شود فولتون کرد و اصولاً این مکانیک می‌خواهد ماندگار و هیجان‌بازی را برای ماندن در یک پایگاه دشمن بیشتر کند. به طوری که مخاطب بتواند زمان بیشتری را صرف تخلیه کامل یک پایگاه بکند و مهارت خود را در این زمینه بیشتر کند. یا فرضاً بتواند به جذابیت و ساعات مفید روندبازی اضافه کند. متأسفانه فولتون به شدت بیخود می‌شود و نمی‌توان آن را مقید به یک مکانیک به شدت مفید دانست. طبیعتاً تمام مزه‌ی بیهوش کردن دشمنان و قايم کردن آنان زیر سوال می‌رود و ما اگر بخواهیم می‌توانیم یک سرباز دشمن را اکسترکت کنیم تا کارمان را ساده‌تر کند. از هر چه بگذریم جهان باز بودن بازی کمکمی به روندبازی از رمتق افتاده آن نمی‌کند. روندبازی به شدت تکراری می‌شود. تکراری شدن آن تازه در شرایطی است که بازیکن بخواهد به پای سنت قدیمی و اصول واقعی آن تجربه‌ی ناب‌ی از «مخفی کاری جهان باز» داشته باشد. حالا حساب آن دسته از عزیزان که می‌خواهند لذت شخصی ببرند و بازی را اکشن تجربه کنند جداست. مشکل دیگر درجه سختی بازی است. بازی اصلاً درجه سختی ندارد و بعضی اوقات خودش مشخص می‌کند شما کمی باید بر روی درجات بالاتر یک مرحله تکراری را بروید. این نکته هم جزو آن ذهن کجی‌های کوچیمایی بازی بود، نسلی که متال گیر ۳ را بر روی «باس اکستریم» تمام کرده است واقعاً تحمل انجام بازی آن هم بر روی یک درجه ساده را ندارد. بازی گاهی یا خیلی سخت می‌شود یا خیلی آسان بالانس خود را ندارد که بتواند آرام آرام آن را بالا برده و سپس در یک نقطه اوجی تمام کند. اما دریغ از ذره‌ای توجه. حتی نمی‌توان گفت بازی یک «باس فایت» درست و درمان دارد. هرچه که دارد فقط مقداری چاشنی در آخرش دارد که بر چسبی از خاص بودن به آن بخورد. حالا نگویم که در پایان بازی نه تنها به سوالی جواب داده نمی‌شود بلکه شما باید آدرس خانه کوچیما را برای پیدا

نیابرد اما افسوس که کوچیما جان به جان هم بشود باز هم کار خود را می‌کند. درد فانتوم آغاز مهیجی دارد. افتتاحیه بیمارستان بی‌نظیر است. مخاطب را در موقعیتی می‌گذارد که انگار در کما بوده است. پایان این فصل دوست‌داشتنی نیز کاملاً بجا و مرتب است. اما درست یکی از اساسی‌ترین ایرادهای بازی در اینجا اتفاق می‌افتد. یک دموی طولانی نشان می‌دهد که «بیگ باس» بعد از این همه سختی و فرار چطور مهارت خود را بازبازی کرده و دست مکانیکی خود را می‌گذارد. خب طبیعتاً این خود می‌توانست جزو یکی از فصول اصلی بازی باشد و ما را مستقیم به ماموریت نجات «کازوهیرا میلر» نبرد. اما خب شاید فکر شود که این یک ایراد غیر منطقی است زیرا اصولاً متال گیر عادت دارد بعضی قضایا را سریع پیش ببرد تا مخاطب را به نقطه‌ای که برای آن مشخص کرده ببرد و از آنجا سکوی پرتابی برای خود بشود. ایرادات داستانی فراوانی می‌توان از بازی گرفت. یکی از عمومی‌ترین ایرادات آن «کات سین‌های بازی است. لابد می‌پرسید متال گیر و ایراد در داستان؟ آن هم در کات سین؟! متأسفانه بله. کات سین‌های بازی به شدت اندک و بعضاً کوتاه شده‌اند. این خود یک ذهن کجی واضح به طرفداران قدیمی بازی است. آن‌ها معمولاً بالای یک ساعت و نیم پای کات سین‌های بازی می‌نشسته‌اند و جیکشان هم در نمی‌آمده و حالا که انتظار یک کات سین طولانی را دارند چیزی عایدشان نمی‌گردد؟ خب این واقعاً غیر قابل بخشش است. شما تصور کنید از وقتی که ما «دی-داگ» را به «پایگاه مادر» برده ایم هر بار که می‌خواهیم به پایگاه برگردیم دی‌داگ به سوی ما یورش می‌برد و آسلات هم مانند یک عقب افتاده ذهنی می‌گوید «دی دی برگرد!». با توجه به پیشرفتی که هوش مصنوعی بازی داشته طرفداران بازی تصور می‌کنند آسلات خودش هم فهمیده است این جمله به شدت کلیشه و تکراری است و لزومی ندارد هر بار به یک سگ آن را بگوید که از روی صاحب خویشت بلند شود!





مختص یک قشر خاص نباشد. شاید از دیدگاه یک عده روح «شرقی» بازی اصلا در این شماره موج نزند اما تغییر لازم است اعمال شود. حتی در یک سری مقدس مانند مثال گیر نیز تغییر یک ملزومه‌ی خاص بود که اگر الان اعمال نمی‌شد شاید بعدها این سری رو به سقوط می‌رفت و سرشکستگی بدی برای سازنده‌ها و طرفداران آن می‌آورد.

بازی در تمامی مراحل خود موفق ظاهر شده است. گرافیک و طراحی محیط‌های آن بی‌همتاست. قدم زدن در بیابان‌های افغانستان و ماندن ردپایتان بر روی صحرا به قدری پویاست که می‌خواهید هیچوقت از بازی بیرون نرفته و مشغول تماشای زیبایی‌های بازی باشید. موسیقی جزو عناصر اصلی مثال گیر بوده و اگر آن‌طور که تا الان وجود داشته است، وجود نداشت، شاید تاثیرگذاری که همراه خود داشته است را دارا نبود. همین توضیح کافیست که بدانید موسیقی در چه سطحی قرار دارد. از آهنگ ماندگار «مردی که دنیا را فروخته بود» (که مهم ترین نکات و ارجاعات داستانی بازی مربوط به موسیقی این بازی می‌شود) گرفته تا لحظه‌ای که برای اولین بار «فتوم سیکار» بر روی لبان بیگ باس قرار می‌گیرد.

داستان بازی به وقت خاص خود سوالاتش را ایجاد می‌کند، لحظات احساسی را رقم می‌زند و آن‌طوری که انتظارش را ندارید پیش‌پیشی به خود می‌بخشد که تا عمر دارید از ذهن شما بیرون نخواهد رفت. پویایی فضای بازی و چالش‌هایی که شما و هوشتان را طلب می‌کنند فقط و فقط برای بالا بردن لذتتان از این آبر بازی است. پنجمین مثال گیر بازی کاملی است که به ذائقه‌ی عده‌ای خوش نیامده و به همین دلیل می‌خواهند با کوبیدن آن، وجهه سری را پیش همگی خراب کنند. خود را از تجربه آن محروم نکنید زیرا شما فقط یک بار می‌توانید با تمام وجودتان مثال گیر را تجربه کنید. ■

روح تازه‌ای در روندبازی دمیده است. کازوهیرا میلیری که برای حس کردن دردهای درون روح و جسمش تن به مکانیکی کردن اعضای خود نمی‌دهد. بچه‌هایی که قربانی کتیف جنگ شده‌اند. آیا این نکات کافی نیستند برای آنکه ثابت شود درد فانتوم بازی خوبیست؟ و نه تنها خوب بلکه شاهکار تمام و کمال کوجیماست؟ شما کاملاً مختارید که در اکثر مراحل با روش و تاکتیک خاص خود عبور کنید. می‌توانید با ماشین به سمت پایگاه دشمن یورش برده و یا همچون یک شیخ حتی به یک نفر آسیب نرسانید و ماموریت را به بهترین شکل ممکن تمام کنید. از بمباران کردن یک پایگاه تا تک تیراندازی کردن از مسافت دور!

درد فانتوم معجون جاودانی این سری بازی هاست. تمام آن عناصر والای سری قبلی با عناصر جدید و غربی خود ترکیب شده است که بازی را همه پسند کند. یعنی تمامی بازیکنان بتوانند یک تجربه‌ای ناب داشته باشند و

کردن پاسخ‌های خود، پیدا کنید.

در حال این تعداد انگشت شماری از آنچه که یک جریان تعصبی نسبت به درد فانتوم دارد. مابقی را برعهده عزیزان خواننده می‌گذاریم.

## جریان الماسی

**(دوستانی که برای اولین بار مثال گیر تجربه می‌کنند یا دید متفاوتی به درد فانتوم دارند.)**

مثال گیر ۵ جزو لذت بخش ترین بازی‌های نسل هفت و هشت است. این بازی اوج تکامل این سری محسوب می‌شود و توانسته هر آنچه که باید و شاید را در خود جای دهد تا محصول نهایی یک اثر به غایت همه چی تمام شود.

از داستان پویا و احساسی بازی گرفته تا محیط باز و آزادی عملی که به احترام مخاطب در آن گنجانده شده است. اسب سواری لذت بخشی که تجربه‌ی آن





# وداع باشکوه

و ناگهان همه منتظر «درد فانتوم» بودند. بازی معرفی شده بود و با معرفی هوش از سر بازی‌ها ریخته بود. بخصوص آن‌هایی که سال‌ها خاطرات بازی‌ها را با یادشان بدون مثال گیر جهت و رنگ بوی دیگر و شاید کم رمق‌تری داشت. این آخرین بازی مثال گیر بود و چه کسی بود که تحمل کند این زمان باقی مانده را تا برسد به پایان یکی از بزرگ‌ترین فرنچایزهای تاریخ بازی. چند ماهی پیش از انتشار «درد فانتوم» با «سطح صفر» روبرو شده بودند. تنها شمه‌ای از آنچه در بازی اصلی انتظارشان را می‌کشید. قبول کنیم که خیلی‌ها هم از این سیاست‌های مبتنی بر گردش‌های مالی کونامی دلزده شدند اما این فقط بخش کوچکی از قضیه بود.

«درد فانتوم» منتشر شد و منتقدان سراسر جهان به تحسین کار کوچیما و تیم‌اش پرداختند. این عنوانی بود که تمرکز بسیار بالایی بر روند بازی‌اش گذاشته و با معرفی مکانیک‌های زیادی در اقصی نقاط بازی، آزادی کم‌نظیری را برای انجام ماموریت‌ها در اختیار مخاطب گذاشت. با این حال کمی به داستان‌اش خرده گرفتند که از عدم تمرکز رنج می‌برد اما کسی نمی‌توانست باز احساسی و همدلی برانگیز و البته رو کردن موضوعات جدی را زیر سوال ببرد. فامیتسو و گیم اسپات و آی جی ن و... همه متفق‌القول اعلام کردند که این، بهترین بازی ساخته شده در بین مجموعه بازی‌های مثال گیر سالید است.

بهترین راه برای تمام کردن یک دوستی قدیمی ساختن بهترین بازی ممکن قبل از خداحافظی است و «درد فانتوم» همان بازی است. شایعه‌ها پیش از این خبر از جدایی کونامی و کوچیما این یاران قدیمی می‌داد. تا این که چند وقت پیش از عرضه‌ی این بازی خبر تایید شد: کوچیما و کونامی دیگر آن زوج قدرتمند پا به پای هم نیستند. اما بازی اصلی که منتشر شد هر گونه

نگرانی برای تاثیر این اتفاقات را بر عنوان اصلی کنار زد. اگر از این چیزها خبر نداشته باشید و «درد فانتوم» را بازی کنید، اصلاً رد پای از مشکلات کونامی و کوچیما را در آن نخواهید دید. «درد فانتوم» حاصل حرفه‌ای‌ترین همکاری بین بازی‌ساز و ناشر ناراضی است. چیزی که نمی‌تواند هیچ‌کس را ناامید کند حتی بدبین‌ترین طرفداران را. عنوان ساخته شده آنچنان انعطاف‌پذیر است که هم طرفداران سال‌های دور را راضی می‌کند و هم طرفداران ندای وظیفه باز را دست خالی راهی خانه نمی‌کند.

«درد فانتوم» را می‌توان حاصل بازنگری‌ای اساسی به قوانین پایه‌ی سبکی که خودشان پایه‌گذارش بودند دانست. همه چیز به طرز عجیبی عموماً پسند شده که ذره‌ای از اصالت اصل اثر را کم نکرده است. از ۱۹۹۸ که اولین مثال گیر منتشر شد تا دهه‌های بعد که می‌رسد به ما، این سری به طرز فوق‌العاده‌ای خود را گسترش داده و هر دفعه اتفاقی جدید را برای این سبک و به‌طور کلی برای صنعت بازی رقم زده است. به مرور زمان مراحل بزرگ‌تر شدند، کنترل بیشتری به مخاطب داده شد و از لحاظ بصری هم همیشه پیشگام عصر خود بوده‌اند. اما فرمول اصلی در بیشتر شرایط همان فرمول اولیه بوده است.

«درد فانتوم» هم همه‌ی این مرزها را گسترش می‌دهد. این بار اسنیک/ببگ باس را در دل دنیای محیط‌باز رها می‌کند و سازندگان را مجبور می‌کند که روند بازی مخفی‌کاری را طوری گسترش دهند که همه چیز با همه چیز بخواند. این بازنگری اما بازنگری‌ای اساسی است. همه‌ی آن فرمول اساسی قدیمی سر جایش است اما به طرز خارق‌العاده‌ای بازی‌باز در رویارویی با محتوایی مدرن قرار می‌گیرد. لذتی که گسترش یافته و صد برابر شده است.

با اینکه پایه‌های مثال گیر خیلی محکم در مخفی‌کاری ریشه کرده است اما در «درد فانتوم» همیشه مجبور نیستید بدون کشتن جلو بروید. شاید بدون کشتن ایده‌آل‌ترین راه برای گذشتن از مراحل باشد اما هیچ کس اسلحه بالای سرتان نگرفته که یا مخفی‌کاری یا هیچ! بازی همه چیز را معرفی می‌کند، از جمله این معرفی‌ها، عواقب دیده شدن است. همیشه اسلحه‌های کشنده و غیرکشنده در کنار همدیگر هستند. «درد فانتوم» را می‌توانید هرطور که می‌خواهید بازی کنید. هرطوری که راحت هستید. نکته اینجاست که هرطور بازی کنید، این عنوان همان‌قدر هم انعطاف خود را حفظ خواهد کرد. چه چیز از این بهتر؟

«درد فانتوم» را می‌توان ساعت‌ها بازی کرد. حتی اگر مرحله‌های اصلی را انجام ندهید. می‌توانید سوار بر اسب دشت‌های زرد و وسیع افغانستان را زیر پا بگذارید. می‌توانید یک مرحله‌ی فرعی را بدون هیچ دلیلی خاص بازی کنید و بازی کنید. شاید پس از قریب به ۴۰ ساعت بازی کردن تازه تصمیم بگیرید در داستان اصلی پیشرفت کنید و ماموریت‌های اصلی را انجام دهید. شما با دنیایی زنده طرف خواهید بود که ماموریت‌های مخفی‌کاری و ... هم در اقصی نقاطش نهفته‌اند. شما به هیچ‌وجه مجبور به انجام یک کار خطی نیست.

در کنار همه‌ی این‌ها، «درد فانتوم» بازی به شدت زیبایی هم هست. در لایه‌ای‌ترین سطح لذت بازی، می‌توانید از رنگ بندی‌های به شدت کار شده آن لذت ببرید. محیط‌های گرم و داغ افغانستان، شب‌های خشک و خنک. این‌ها همه از طرق مختلف حس می‌شوند. با استفاده از صدا و محیط، اتمسفری خلق می‌شود که به طرز باورنکردنی‌ای مجبورتان می‌کند همه جایش را زیر پا بگذارید و زیبایی‌هایش را تماشا کنید.

سخن کوتاه کنیم، این احتمالاً کامل‌ترین مثال



گیری است که می‌توانید پیدا کنید. از آن دست بازی‌هایی است که پس از انجامشان به دوستان خود خواهید گفت: «فوق العاده است! عمرت به فناست و ...» قطعاً همینطور است. نمی‌توان پایان یکی از اتفاقات مهم دنیای بازی را نادیده گرفت. «درد فانتوم» بازی‌ای است به شدت خوش ساخت و پولیش شده و اساساً زیبا که حتی برای کسانی که به عمرشان مثال گیر بازی نکرده‌اند هم جذابیت‌های فراوانی دارد. درست است که کونامی و کوچیما دیگر صنمی با هم ندارند اما آخرین همکاری‌شان با هم تن به تن یک شاهکار می‌زند و بهتر است هرطور شده، حتی برای دقایقی کوتاه آن را تجربه کرد تا لذت اصلی یک مخفی‌کاری محیط‌باز را زیر دندان حس کنید.





# RISE OF THE TOMB RAIDER™

تمامی این داستان‌ها از سال ۱۹۹۶ شروع شد. درست زمانی که اولین قسمت از بازی «مقبره نورد» (Tomb Raider) منتشر شد. این داستان ادامه پیدا کرد و همچنان ادامه دارد. داستان زندگی لارا کرافت را می‌گوییم. دختری ماجراجو که با ماجراهایش جماعت بازی‌باز را حسابی می‌خکوب کرده است. البته ماجراهای لارا با افت و خیزهای زیادی همراه بوده و گاهی باعث شده تا از بازی‌های او آزرده خاطر شویم. آخرین قسمت‌های این بازی با اینکه عملکرد خوبی داشتند ولی به هیچ‌وجه راضی کننده نبودند. اما این ضعف‌ها در سال ۲۰۱۳ پایان یافت. قسمت جدیدی از این بازی در سال ۲۰۱۳ منتشر شد که لارا را دوباره بر سر زبان‌ها انداخت. هنوز به یاد ماجراجویی‌های فوق‌العاده لارا در آخرین قسمت از این مجموعه بودیم که خبرهایی از ساخت قسمت جدید به گوش می‌رسید. قسمتی تحت عنوان «خیزش مقبره نورد» (Rise of the Tomb Raider). سرانجام این عنوان هم منتشر شد و باز هم نشان داد که لارا کرافت از آن دست قهرمان‌ها است که دوباره اوج گرفته و «مقبره نورد» دوباره سعی دارد تا در تاریخ بازی‌ها ارزشمند کند. «خیزش مقبره نورد» واقعا بازی خوبی است و حرفی برای زدن باقی نمی‌گذارد. گرچه ایرادهایی دارد ولی نکات مثبتش به قدری زیاد است که ایرادها به چشم نمی‌آیند. ای کاش به این بازی بی‌مهری نمی‌شد و بیشتر دیده می‌شد. ای کاش...





# معصومیت از دست رفته

از بازی‌ها یک آفت است که متأسفانه گریبان بسیاری را گرفته. شاید بیشتر از باب تبلیغات باشد که همگان می‌خواهند دنیای باز بسازند؛ که قطعاً ۹۰ درصد آن‌ها شکست خواهند خورد.

روند چالشی مراحل و یا به اصطلاح Pace مراحل، دارای نمودار بسیار مناسبی است که تجربه، بررسی و یادگیری از مراحل خیزش مقبره نورد را، به همه طراحان مراحل پیشنهاد می‌کنم. گیم‌پلی بازی خسته کننده نیست و بالانس بین چالش و استراحت نیز بسیار درست طرح ریزی شده‌اند.

خیزش مقبره‌نورد با حفظ و بهبود مکانیک‌های جذاب جمع‌آوری منابع و ترکیب و ساخت لوازم جدید، توانسته یک فاز جذاب از گیم‌پلی را در غالب مدیریت منابع داشته باشد که به شخصه برای من بسیار جذاب و سرگرم کننده بود.

همچنین ارتقای تراز و طراحی بیک سیستم خیلی ساده از ارتقای مهارت‌ها نیز به جذاب‌تر شدن این فاز، کمک بسیار شایانی کرده است.

خلاصه اینکه گیم‌پلی خیزش مقبره نورد، شاید ساده به نظر برسد، اما به بهترین شکل ممکن می‌تواند هدف اصلی رسانه بازی را، که همان سرگرم کردن مخاطب است بر آورده سازد.

## داستان

قبل از پرداختن به خود داستان، چیزی که برای من جالب بود نحوه روایت جذاب داستان بود. در ابتدا صحنه‌ای را مشاهده خواهید کرد و قسمتی از گیم‌پلی بازی که در سبیری اتفاق می‌افتد را بازی خواهید کرد. سپس داستان به عقب بازگشته و از ابتدا ماجرای داستان برایتان مشخص می‌شود تا اینکه دوباره به سبیری برسید. این تکنیک را در *in medias res* می‌گویند.

چند کلام در باب خیزش حماسی یک مقبره‌نورد که به دلیل سیاست‌های مالی مایکروسافت، آنطور که باید دیده نشد

پس از گذشت دو سال، نسخه بعدی این بازی با عنوان خیزش مقبره‌نورد منتشر شد که برای من یکی از بهترین تجربه‌های سال ۹۴ بوده است.

## گیم‌پلی

صحبت از اصالت شد. خیزش مقبره‌نورد به عقیده من از دو جهت دارای اصالت است. یک اینکه گیم‌پلی جذاب خود را فدای داستان‌های آبکی نمی‌کند و در عین حال داستانی جذاب و دوست داشتنی را نیز ارائه می‌دهد. دو اینکه بعد از ریپوت شدن نیز اصالت گیم‌پلی سبکی خود، که همان ماجراجویی، حل معما، درگیری و سکوبازی است را حفظ کرده است.

گیم‌پلی بازی را نباید به هیچ وجه، تاکید می‌کنم به هیچ وجه با خارج از نقشه مقایسه کرد. اصلاً چنین مقایسه‌هایی کار درستی نیست. قطعاً خارج از نقشه مکانیک‌های خیلی متنوع‌تری، از جمله رانندگی را در خود جای داده است؛ و همانطور که قبل‌تر گفتم، نمونه پیشرفته و توسعه یافته سبک مقبره نورد است. اما مقبره نورد هم به هیچ وجه قصد رقابت یا همتا شدن با خارج از نقشه را ندارد. پس دلیلی هم وجود ندارد که بخواهد کلی مکانیک و ویژگی جدید به بازی خود اضافه کند.

روند طراحی محیط و مرحله‌ها و ماموریت‌ها نیز خیلی خطی است. هیچ اشکالی هم ندارد. هر بازی‌ای را نباید دنیای باز کرد. دنیای باز کردن برای بسیاری

سال ۲۰۱۳ که عنوانی چون

مقبره‌نورد، با سیاست بازسازی یا ریپوت مواجه شد، نگرانی‌های متعددی حول این اتفاق شکل گرفت. بسیاری چون من دغدغه این را داشتند که این بازنگری، همچون ریپوت عنوان «شیطان

هم می‌گیرد»، قرار است یکی دیگر از شخصیت‌های محبوب بازی‌ها را نابود کند و یک شخصیت دوست نداشتنی و به اصطلاح کم‌پتچسبک را ارائه دهد. اما مقبره‌نورد از آن دست ریپوت‌ها نبود.

بسیاری از منتقدین بر این باورند که سازندگان بازی تلاش دارند تا با ریپوت بازی، خود را به رقیب تازه پیدا شده‌شان، «خارج از نقشه» یا *Uncharted* برسانند. اما باید بگویم که در واقع این ناتی‌داگی‌ها بودند که با خلق عنوان خارج از نقشه قصد داشتند تا بازی‌ای مثل مقبره‌نورد تولید کنند و حتی بهتر از آن باشند. به حق موفق هم شده‌اند. به عقیده من خارج از نقشه یک عنوان کاملاً پیشرفته و توسعه یافته مقبره‌نوردهای کلاسیک است.

حال اینکه مقبره نورد خواسته با ریپوت کردن عنوان خود، به رقابت با خارج از نقشه پردازد حرف بی‌پایه و اساسی است. به عقیده من مقبره‌نورد صرفاً در راستای هماهنگ‌سازی خود با استانداردهای نسل هفتم، و به تبع آن نسل هشتم گام برداشته و اصالت عنوان خود را به بهترین شکل در این راستا حفظ کرده است. حال



فرید سلیمانی



### امان از این مردم گرافیک پرست

بخش دیگر بازی که حائز اهمیت است، گرافیک بازی است. نمی‌خواهم بگویم از گرافیک‌های بالا و شبیه به واقعیت، با کیفیت‌های بسیار بالا لذت نمی‌برم. اما در مقبره نورد، سازندگان بالای دو میلیون خط کد می‌نویسند تا موه‌های لارا واقعی به نظر برسد. آیا چنین هزینه‌هایی برای بازی‌ها منطقی است. فارغ از اینکه بحث پیشرفت تکنولوژی باشد، شاید خیلی هم ضروری نباشد. اما به هر حال چه می‌شود کرد؟ بسیاری از بازی‌سازان برای اینکه نتوانند رضایت مخاطب خود را جلب کنند، حاضرند هر هزینه‌ای بکنند. فقط کاش مخاطب رضایتش تنها در گرافیک بازی خلاصه نمی‌شد.

### کلام آخر

خیزش مقبره‌نورد از آن دست بازی‌هایی است که با رضایت کامل نسخه رایانه‌های شخصی آن را پیش خرید کردم. از آن دست بازی‌هایی است که هیچگاه از صرف هزینه ۶۰ دلاری که برای خریدنش دادم پشیمان نمی‌شوم. از آن دست بازی‌هایی است که از لحظه لحظه‌اش، از تمام چالش‌ها و معماهایش، و از همه مکانیک‌ها و ویژگی‌هایش لذت می‌برم. شاید بازی خیلی خیلی بزرگی نباشد. شاید خیلی ساده باشد. اما همه چیزش استاندارد است. خیزش مقبره‌نورد یک بازی است. و هدفش سرگرم کردن من، و ارائه تجربه ناب‌ی از یک دنیای ناشناخته به من است. هدفش این است که من را در دنیایی که شاید آرزویش را دارم قرار می‌دهد تا در این رویای دوست داشتنی برای بقا و هدفم بجنگم. کاش مایکروسافت برای مقابله با سونی و بازی‌های انحصاری‌اش، آن را به انحصار خود در نمی‌آورد. البته این انحصار دائمی نیست و فقط یکسال خواهد بود و سپس برای کنسول پلی‌استیشن ۴ هم عرضه خواهد شد. اما همین انحصار موقتی یکساله باعث شد، یک بازی ناب به نام خیزش مقبره‌نورد، آنطور که باید دیده نشود. ■

ماجراجو بود که ناخواسته وارد یک ماجرای هولناک شده بود. او برای بقا در این دنیای بی‌رحم نیاز به بلوغ داشت. بسیاری از هم سفرانش را از دست داد تا بتواند به آن بلوغ دست یابد. روند بالغ شدن لارا در نسخه قبلی، آنقدر جذاب و البته درست پیاده‌سازی شده بود که یکی از بهترین تجربه‌های داستانی من را رقم زد. اما در این نسخه، لارا دیگر نیازی به بلوغ ندارد. لارا اینک یک دختر سرد و گرم چشیده روزگار است که برای رسیدن به هدفش تلاش می‌کند. البته سازندگان تا حد زیادی سعی کرده‌اند معصومیت لارا را حفظ کنند و در نقاطی آن را به نمایش بگذارند. اما این لارا، برای من آن لارا معصوم نسخه قبلی که به اشتباه، در زمانی اشتباه و در مکانی اشتبه قرار گرفته بود و شما می‌خواستید به هر تریبی شده او را از خطرات حفظ کنید نبود. بزرگ‌ترین جنبه داستانی خیزش مقبره‌نورد که نتوانست من را مثل نسخه قبلی نگران و دلواپس لارا سازد

تکنیک جالبی است. برای من که خیلی جذاب است. این تکنیک در نسخه دوم خارج از نقشه نیز به کار گرفته شده بود. جایی که ناتان در یک در حال سقوط از لبه پرتگاه (قطار) بود و بعد بازی کردن آن فصل، با یک فلش بک به گذشته و ابتدای شروع ماجراجویی ناتان می‌رفتیم تا اینکه دوباره به همان فصل قطار برسیم و ادامه داستان را پیش بگیریم.

البته در خیزش مقبره‌نورد، نحوه روایت داستان همین قدر ساده نبود و در جای جای داستان، بصورت روایت پازلی با فلش‌بک و فلش‌فورواردهای متعددی روبه‌رو می‌شویم و هر باز قسمتی از خط اصلی داستان و برخی رازها برآیمان گره‌گشایی می‌شود.

اما داستان بازی تقریباً بعد از ماجرای نسخه قبلی، یعنی ماجرای مثلث‌اژدها جریان دارد. البته اشاره زیادی به اتفاقات آن نمی‌شود.

نکته قابل توجه در داستان بازی، بالغ شدن لارا کرافت است. در نسخه قبلی، لارا یک دختر جوان





# بازگشت به مقبره

از ویژگی‌های بخش مبارزات در این عنوان، ابزار و یا سلاح‌هایی است که در مسیر شما قرار دارد و کار را برای پیش برد هرچه سریعتر به اتمام رساندن مراحل اصلی و فرعی آسان می‌کند. به عنوان مثال، شما با پیدا کردن قارچ‌های سمی در طبیعت سرسبز بازی، می‌توانید تیر و کمان لارا کرافت را به زهر موجود در قارچ‌های سمی آغشته کرده و با پرتاب آن تیر به طرف دشمنان، آن‌ها را به راحتی هرچه تمام از پای در آورید. شما همچنین در طول بازی می‌توانید، سلاح‌ها و سطح توانایی‌های لارا کرافت را افزایش دهید. اگر می‌خواهید سلاح‌های در دسترس شما ارتقاء یابند، می‌بایست به کمپ‌هایی که بر روی نقشه مشخص شده اند مراجعه کرده و مطابق نیاز و راه و روش‌هایی که برای شروع و به اتمام رساندن مراحل بازی در سر دارید، آن‌ها را ارتقاء دهید. اما اگر می‌خواهید قابلیت‌ها و سطح توانایی‌های لارا کرافت را افزایش دهید، می‌بایست کارهای مختلفی که منجر به کسب امتیاز تجربه یا همان XP می‌شود را انجام داده و در نهایت سطح توانایی شخصیت خود را که در ۳ دسته‌ی «شکار»، مبارزه و بقا «طبقه بندی می‌شوند، ارتقاء دهید. عنوان «خیزش مقبره نورد» را بدون هیچ شک و تردیدی می‌توان یکی از بهترین بازی‌های سبک اکشن ماجراجویی نامید. گرافیک و جزئیات چشم نواز، روند بازی روان و چالش‌های گوناگون، این عنوان را به یکی از سرگرم‌کننده‌ترین بازی‌های موجود حال حاضر تبدیل کرده است که در این بین نیز، داستان مهیج بازی، که وقایع آن، درست ۱ سال پس از اتفاقات نسخه‌ی ریپوت «مقبره نورد» به وقوع می‌پیوندد، نقش موثری ایفا می‌کند. داستان عنوان «خیزش مقبره نورد»، به شهر «Ketizh» بازمی‌گردد. شهری که پدر لارا، برای جاودانگی در آن جان خود را از دست داد و همین امر نیز سبب شد، تا بار دیگر ماجراجویی‌های لارا کرافت،

جدید، دیگر خبری از محیط‌های تکراری نیست، بلکه این‌بار وقایع و اتفاقات بازی در کوه‌های سرد سیبری رخ می‌دهد که در کنار همه‌ی این‌ها، پازل و معماهای گنجانده شده در معابد، که تصویری جدید از سری بازی‌های «مقبره نورد» را به نمایش می‌کشد، می‌تواند چالش‌های جدیدی را پیش پای بازی‌بازها بگذارد؛ اما نه به اندازه‌ی سختی چالش‌های نسخه‌های قبل! اگر برای اولین بار اقدام به بازی کردن نسخه‌ی ایکس باکس وان عنوان «خیزش مقبره نورد» بکنید، شاید اولین نکته‌ای که شما را شگفت زده کند، طراحی هنری و جزئیات خارق‌العاده‌ی اماکن بازی است که اگر از دورنماها نگاهی به محیط‌های خشک و مملو از شن، صخره‌های پوشیده شده از برف و حتی محیط‌های مخروبه بیندازید، ممکن است در وهله‌ی اول نخستین چیزی که به زبان بیاورید، جمله‌ی «Xbox, Take a screenshot» باشد تا چنین لحظه‌ی جذابی را نیز با دوستان خود به اشتراک بگذارید.

به طور حتم می‌توان گفت پایه و اساس عنوان «خیزش مقبره نورد» همان نسخه‌ی ریپوت سال ۲۰۱۳ می‌باشد که دستخوش تغییراتی شده است. در نسخه‌ی جدید، بازی‌بازها می‌توانند مبارزات خود را به دو صورت پیش ببرند؛ مخفی کاری و یا اکشن که همه چیز به شخص بازی‌باز بستگی دارد. اگر جزء آن دسته افرادی هستید که به بازی‌هایی چون Tom Clancy's Splinter Cell یا حتی محصول خود شرکت اسکوئر انیکس یعنی «هیتمن» علاقه دارید، قطعاً گزینه‌ی مخفی کاری می‌تواند برای شما جذاب‌تر باشد. اما اگر علاقه‌ی خاصی به بازی‌های شوتر اول/سوم شخص دارید، مسلماً تصمیم مبنی بر پیش بردن مراحل به صورت اکشن، آن عطش و علاقه‌ی سیری ناپذیری شما را برای نابود کردن دشمنان دو چندان خواهد کرد. یکی

بدون شک می‌توان یکی از بهترین‌های سبک اکشن ماجراجویی تاریخ صنعت بازی را سری بازی‌های «مقبره نورد» (Tomb Raider) معرفی و قلمداد کرد. مجموعه‌ای که از سال ۱۹۹۶ میلادی تاکنون، به یکی از پرمخاطب‌ترین بازی‌های ویدئویی که نسخه‌های مختلفی از آن، تحت عناوین متعدد علاوه بر سیستم‌های خانگی، بر روی گوشی‌های هوشمند نیز به انتشار رسیده، تبدیل شده است که در این بین، شرکت اسکوئر انیکس و البته استودیو کریستال داینامیکز نقش موثری در به موفقیت رساندن این مجموعه محبوب ایفا کرده‌اند. موفقیت‌های نسخه‌ی ریپوت «مقبره نورد» که از جمله‌ی آنان می‌توان به کسب نمرات تحسین برانگیز، فروش فوق‌العاده در بازارهای جهانی و از همه مهم‌تر، کاندید شدن در بخش «بهترین بازی سال» اشاره داشت، بار دیگر اطمینان خاطر را به استودیو «کریستال داینامیک» می‌داد تا ظرف مدت زمانی کوتاه، روند ساخت و توسعه‌ی یکی دیگر از نسخه‌های سری بازی‌های «مقبره نورد» که این‌بار «خیزش مقبره نورد» (Rise of the Tomb Raider) نامیده می‌شد را آغاز کند. هرچند که خبرهای تحت انحصار بودن این عنوان بر روی کنسول‌های خانگی ردموندی‌ها، هیچ خدشه‌ای بر مراحل توسعه‌ی آن عنوان وارد نکرد، بلکه بار دیگر توانست رضایت تمام و کمال منتقدین و البته طرفداران کنسول‌های ایکس باکس را به دنبال داشته باشد.

با وجود آنکه «خیزش مقبره نورد» یک عنوان محیط‌باز به حساب نمی‌آید، اما دست کمی از یک عنوان محیط‌باز نیز ندارد و این نسخه در مقایسه با نسخه‌ی ریپوت «مقبره نورد»، از محیطی گسترده و وسیع‌تری برخوردار است که بازی‌بازها برای گشت و گذار در محیط بازی، می‌بایست مدت زمان بیشتری را نسبت به نسخه‌های قبل صرف کنند. در نسخه‌ی





دست به تولید موسیقی بزنم که به داستان آن اثر مربوط است. لارا کرافت هم این امر را برایم فراهم کرد، چرا که او نماد یک اسطوره از شخصیت خلق شده در یک بازی ویدئویی است. لازم به ذکر است، شرکت مایکروسافت نیز برای تبلیغات تلویزیونی عنوان «خیزش مقبره نورد» با نام «Legend Within» و همچنین لانچ تریلر این عنوان با نام «Make Your Mark» از موزیک I Shall Rise استفاده کرده است. ■

در روزهای اول انتشارش، به یکی از محبوب‌ترین موسیقی‌های سرویس Apple Music تبدیل شود. Karen O، که وکالیست گروه راک آمریکایی Yeah Yeah Yeahs نیز می‌باشد، در طی مصاحبه‌ای که در رابطه با موزیک I Shall Rise داشته، گفته است؛ «من همیشه علاقه داشتم تا سرودی مشابه I Will Survive اثر Gloria Gaynor تولید کنم. این موضوع واقعا برایم جذاب بود، چرا که همیشه دوست داشتم

برای به پایان رساندن میراث ناتمام پدرش آغاز شود.

### بررسی مختصر و کوتاه آهنگ «I Shall Rise...»

موزیک I Shall Rise که توسط خواننده‌ی اهل کره‌ی جنوبی متولد آمریکا یعنی Karen Lee Orzolek ملقب به Karen O خوانده شده، یکی از بهترین موسیقی‌های تولید شده برای یک بازی ویدئویی است. این موزیک که در استودیوی Cult Records ضبط شده، توانست







# The Witcher 3 Wild Hunt

برخی بازی‌ها فقط ادای یک بازی بزرگ یا AAA را در می‌آورند. همین‌ها در آوردن‌ها باعث می‌شود تا مردم عادی گول بخورند. این گول خوردن برابر است با پخش شدن انواع و اقسام حرف‌ها. نتیجه این حرف‌ها می‌شود تجربه این بازی توسط هزاران یا حتی میلیون‌ها بازی‌باز. این هزاران بازی‌باز نیز تحت تأثیر جو به این بازی ضعیف رای می‌دهند. نتیجه این رای هم باعث می‌شود تا یک بازی بسیار متوسط به بهترین بازی سال تبدیل شود! سومین قسمت از مجموعه بازی ویچر دقیقاً چنین کاری کرده است. یک بازی مثلاً نقش‌آفرینی که کلی ضعف دارد و با این ضعف‌هایش توانسته مخاطب عام را راضی نگه دارد. اما اسم این کار راضی نگه داشتن نیست. اسم این کار گول زدن است. سازندگان «ویچر ۳: شکار وحشی» یک بازی ضعیف و پر از ایراد را عرضه کردند و با تمامی این ضعف‌ها توانستند بهترین بازی سال شوند. ما نیز بر آن شدید تا بررسی کنیم و ببینیم آیا این بازی واقعا لیاقت دریافت این جایزه را داشته است یا خیر. ویچر ۳ پر از نکته‌های ریز و درشت است که بازی‌سازان باید فرا بگیرند تا آن‌ها را انجام ندهند. باید یاد بگیرند تا مثل ویچر ۳ قاب بندی نکنند تا بازی خوبی تولید کنند، باید یاد بگیرند مثل ویچر ۳ داستان را ضعیف روایت نکنند تا یک داستان خوب خلق کنند. این بازی پر است از این دست نکات که هیچ بازی‌سازی نباید انجام دهد.





# جهان در حال حرکت است...

روند خود را ادامه می‌دهد و آنچنان شما را به دنیای بازی وصله می‌کند که نمی‌توانید هزار کار نکرده‌ی ویچر را انجام ندهید. «ویچر ۳: شکار وحشی» در دنیای عظیم خود می‌تواند لحظه‌های کوچکی خلق کند که ارزش اثر به همان هاست. همان لحظه‌هایی که وقتی بازی را کنار می‌گذارید به عنوان لحظات کوچک لذت‌بخش بازی همیشه به یادتان می‌ماند.

درست است که در این بازی شما گرالت اهل ریویا هستید؛ همان گرگ سفید. اما جادوی دیگر استدیو را جایی می‌بینیم که با اینکه در نقش یک ستاره‌ی فانتزی بازی می‌کنید اما به طرز عجیبی همان بخش کوچک دنیای بازی هستید. اگر به متن بازی رجوع کنیم، همه‌ی این‌ها نمود همان لحظات کوچک به ظاهر بی‌اهمیت است. در واقع دنیای بازی شما/گرالت را پشت سر می‌گذارد. دیگر این کارهای شما نیست که تاثیر مستقیمی بر سرنوشت دنیا دارد. ممکن است دو شمشیر داشته باشید و اژدها کش قهاری باشید اما این‌ها اهمیت ندارد. بازی ضعف‌های شما را به عنوان یک انسان می‌تواند از طریق کنش بهتان نشان دهد. این هنر بازی است. آنقدر گرالت در دنیای بازی عادی است که ناگاه اگر نگاهی بیندازید به اطرافتان می‌بینید هر کسی می‌تواند شخصیت اصلی بازی باشد. این به معنی تعمیم‌پذیری و مهم نبودن کاراکتر نیست. این القای حس کاراکتری چون گرالت است در جامعه‌ی پویا که توسط این استدیو خلق شده است.

گرالت ریویا بخشی از یک دنیای خیلی بزرگ است و این یک ضعف نیست. نگاه کنید که در چه سالی این بازی منتشر شده است. در سالی که ما بتمن را در مقام سوپر استاری داریم که بار دیگر حاضر شده تا کاتهام را نجات بدهد. و قهرمان فال‌آوت از آن طرف ناجی دیگری برای دنیاست. در حالی که اگر بتمن نباشد گاتهامی معنی

دیگر بازی‌های نقش‌آفرینی باید رو کنند به استاندارد جدیدی که با سی دی پراجکت تعریف شده و از ساختار این اثر استفاده کنند.

«ویچر ۳: شکار وحشی» برای ساعت‌ها و ساعت‌ها بازی کردن ساخته شده است. لذت آن در کشف میلی‌متر به میلی‌متر نقشه‌ای است که با وسواس پیچیده شده است. سازندگان بازی جادو می‌کنند وقتی می‌بینند ساعت‌ها بازی کرده‌اید و هنوز بازی راه جدیدی برای غافلگیر کردنتان پیدا می‌کند.

جدیدترین عنوان استدیوی جاه طلب سی دی پراجکت رد، اثری مغرور، بزرگ و جاه‌طلبانه است. در نگاه اول، گویی با بلشویی مواجه شده‌ای که شبیه «سرت بزرگ اتومبیل» است، می‌توانی در آن بدزدی و بزنی و بکشی و ... از یک نظر چیزهایی دارد شبیه دیابلو ۳. از طرفی شبیه یک تریلر هیجانی قرون وسطایی است که تنی به «بازی تاج و تخت» می‌زند. اما این‌ها همه خیالات خامی است که فقط با دیدن پیش‌نمایش‌های بازی به ذهن می‌رسد. در اولین برخورد با این اثر، همه‌ی فکرهای قبلی فرو می‌ریزد و دنیای خالص اصیل ویچر را می‌نمایاند.

«ویچر ۳: شکار وحشی» از تمامی جهات می‌تواند رقیب قدرتمندی چون فال‌آوت ۴ را زمین بزند. از نقطه نظر روندبازی و داستان اگر بخواهیم این دو را بررسی کنیم در ویچر با دنیایی عمیق و بزرگ روبه‌رو هستیم. عمیق‌تر و بزرگ‌تر از هر بازی‌ای که در مقایسه با این اثر قرار بگیرد. به راستی چندین بازی را سراغ دارید که بتواند در فرم و محتوا چنین موفقیتی را به هم بزند و از عمق و تاثیرگذاری‌اش کم نشود؟ این اهمیت دادن به عمق است که تک تک صحنه‌های احساسی، ست پیش‌های میخکوب‌کننده‌اش و سرگرمی‌های جانبی‌اش با دل و جان مخاطب همراه می‌شود و شدیداً تاثیرگذار است. این تاثیرگذاری است که با ملاقات هر کاراکتر جدید

«ویچر ۳: شکار وحشی» معجون بی‌نظیر روایت غیرخطی و جهان فانتزی تاریک، عنوانی مرغوب‌کننده است. جدا از همه‌ی سر و صداهایی که در پیرامون این اثر بزرگ شکل گرفت، همه‌ی آن‌ها پها و تریلرهای برانگیزکننده‌ای که پیش از انتشار از آن دیدیم، جدا از همه‌ی حواشی قبل و بعد خودش که هنوز هم ادامه دارد این اثری است که یکی از نقاط عطف بازی‌ها را رقم زده است. عنوانی که تا چند سال بعد تبدیل به یک معیار کلاسیک خواهد شد. اثری است پاسخگوی زمانه‌ی خود، که در حالت والاتر خود می‌تواند جوابی برای آینده‌ی دنیای بازی هم باشد. بیشتر از ۱۰۰ ساعت درگیری با یک روایت هم‌سطح رمان در محیطی اصیل که به سوش بنگریم تحسینمان را بر می‌انگیزد.

«جهان غرق در هرج و مرج است. هوا را تنش و دود روستاهای سوخته پر کرده است. امپراطور قدرتمند نیلفگراد بار دیگر حمله‌ای از سر گرفته و بر سر سرزمین‌های بی‌دفاع شمالی می‌کوبد. قدرتی که روزگاری در تلاش بود از گرالت در راستای منافع خودش استفاده کند حال از بین رفته است. در این بی‌ثباتی مطلق هیچ‌کس نمی‌داند آینده به کدامین سو روی دارد، چه کسی قرار است آرامش را به جان شهروندان حاکم کند و چه کسی رنج بیشتری خواهد کشید... اما در این زمانه است که قدرتی تاریک‌تر و کشنده‌تر سر بر می‌آورد. همه‌ی آن سربازهای حلبی پوش در جنگ، زنان و مردان بیچاره نمی‌دانند که تهدیدی که در برابر زندگیشان می‌بینند در برابر ظهور شکار وحشی به بازی کودکان می‌ماند... قدرتی تاریخ که حالا طغیان کرده...»

فرض را بر این بگیریم که هیچ بازی کاملی در تاریخ ساخته نشده و نخواهد شد. با این فرض «ویچر ۳: شکار وحشی» یکی از نزدیک‌ترین گزینه‌های ممکن به یک بازی کامل است. این عنوانی است که پس از انتشارش،



THE  
WITCHER  
WILD HUNT

MAY 19, 2015 | THEWITCHER.COM

و آکسفورت هنوز در حال فروش اجناس خودشانند؛ جادوگران در گوشه‌های دیگر مشغول به وردخوانی‌اند، مردمان دهکده‌ی اسکلیز به میخانه‌ها می‌روند که مست کنند؛ وال‌ها در آب به زندگی‌شان ادامه می‌دهند و برایشان مهم نیست که شما کشف‌شان کرده‌اید یا نه. گرالت در گوشه‌ای در این جهان پلک‌هایش را روی هم می‌گذارد و به خواب فرو می‌رود اما جهان همچنان در حال حرکت است و او بخشی از این جهان. ■

نمایشی است که از هزاران فیلم و سریالی که ادعا می‌کنند بهتر پرداخت شده است. قهرمان کنش‌گری چون گرالت وقتی در ارتباط با این جامعه قرار می‌گیرد هم خودش معنی می‌شود و هم معنای متقابلی به دنیایش می‌بخشد. جامعه‌ای که در بازی ساخته می‌شود، قهرمان خودش را می‌سازد و گرالت فقط بخشی از آن است. با همه‌ی خصایای اخلاقی و رفتاری‌اش. گرالت ممکن است برود و گوشه‌ای استراحت کند اما مغازه‌داران ناویگراد

ندارد، ما در مقابل گرالت را داریم که دنیای بازی‌اش او را معنی می‌کند. گرالت یک شخصیت اجتماعی است. او در دل جامعه‌اش قرار می‌گیرد و در مقابل کنش‌های جامعه است که واکنش نشان می‌دهد. ببینید که «ویچر ۳: شکار وحشی» یک فانتزی تاریک است که در دل یک دنیای خیالی ساخته و پرداخته می‌شود، اما همین دنیای خیالی چنان پرداخته می‌شود که از دلش جامعه‌ای بیرون می‌آید که قهرمان‌اش را معنی می‌کند. این جامعه‌ای



# شکارچی بُز! یا

چگونه یک پروژہ سی دی رایت کنی تبدیل به  
مضحک ترین کابوس صنعت شد!!!

# سلام سلام خاله بزغاله

نویسنده: فرید سلیمانی

آوردن تجربه، و در نهایت راه‌های مختلفی که برای به دست آوردن این تجربه‌ها (XP) تعریف می‌شوند، پیکره اصلی یک بازی نقش‌آفرینی را خواهند ساخت. حال در ویچر ۳، تنها تفاوتی که شخصیت من با شخصیت شما در پایان بازی خواهد داشت، در لوازم و اشیاء و آیتم‌ها (به عقیده من آت و آشغال‌هایی که در همه بازی‌ها طراحی می‌شوند تا کوله‌پشتی را پر کنند) است. طرفداران بازی ادعا می‌کنند دنیایی که در پایان بازی ساخته می‌شود برای هر فرد متفاوت است. باید خدمتشان عرض کنم که تغییر دنیا یک عنصر جانبی و اختیاری برای بازی‌های نقش‌آفرینی است. و عنصر اصلی همان شخصیت شماست. نام این سبک بازی‌ها نقش‌آفرینی است دوستان عزیز! نه دنیا آفرینی!

چه بسا ویچر ۳ حتی درخت مهارتی هم ندارد که بتوان اندکی تفاوت را در پیشروی و آفرینش شخصیت احساس کرد. بنابراین سیستم ارتقای تراز و تجربه نیز در بدترین حالت ممکن طراحی شده و در واقع هیچ کارایی تعریف شده‌ای ندارد.

داستان بازی از لحاظ چند خطی بودن در شرایط مساعدی قرار دارد. اما بویی از استانداردهای قصه‌گویی نبرده است. این حرف را به عنوان کسی که بیش از چهار سال سابقه نویسندگی در سینما و بازی را داشته و سابقه تدریس فیلمنامه‌نویسی و طراحی روایت را در دانشگاه دارد عرض می‌کنم. یکی از بزرگ‌ترین مشکلات داستانی که باعث شد در حین بازی فحاشی‌های من را حواله نویسنده داستان بازی کند، عدم رعایت استانداردها و اصول تعیین شده داستان‌نویسی، قصه‌گویی و روایت بود. «کاشت و برداشت». اگر بخوایم در مورد شاه‌تکنیک کاشت و برداشت در داستان نویسی توضیح کامل بدهم این مقاله به بیست صفحه خواهد رسید. پس سعی می‌کنم خیلی خلاصه بگویم؛

در داستان‌نویسی قاعده‌ای هست به نام تفنگ چخوف. چخوف، نویسنده روسی می‌گوید، اگر در داستانی بخوایم تفنگی را بر روی طاووس یک اتاق بگذارم، حتما در ادامه داستان از آن استفاده خواهیم نمود. در غیر این صورت آن تفنگ را آن‌جا نخواهم گذاشت. معنی این حرف آن است که اگر در داستانتان به چیز خاصی اشاره دارید، حتما باید از آن یک استفاده اصولی کنید. در غیر اینصورت آن چیز خاص را باید به سطل زباله بیندازید. عموم رازهای داستانی، همان چیزهای خاص هستند. یعنی وقتی شما یک راز را معرفی می‌کنید، باید به بهترین شکل ممکن از آن راز پرده‌برداری کرده و آن را گره‌گشایی کنید.

اولین رازی که در داستان ویچر ۳ معرفی می‌شود و به شخصه برای من خیلی جذاب بود، در جست‌وجوی ینفیر بودن گرالت است. رازی که در بهترین نقطه داستان و به بهترین شکل ممکن معرفی شد. حتی مهم‌ترین و پرهزینه‌ترین تریلر تبلیغاتی بازی هم حکایت از وجود چنین راز ارزشمندی در داستان بازی داشت. وقتی در ابتدای داستان بازی با چنین رازی برخورد کردم با خود گفتم: «به به! این شد داستان. چه اتفاقات جالب و ماجراجویی‌های جذابی که در انتظارم خواهد بود تا زمانی که ینفیر را ببینم و سپس به دنبال هدف اصلی داستان که همان یافتن سیری است بروم». بازی چنان در برجکم زد که آه از نهادم بلند شد و رو به سوی آسمان فغان کردم. گرالت به دنبال ینفیر است تا بتواند با

نکته: متنی که هم‌اکنون پیش روی شماست، نه یک توهین و نه یک تمسخر و بی‌ادبی نسبت به سازندگان محترم بازی ویچر ۳، بلکه تنها ترشحات ادبی یک ذهن عصبانی از تجربه محصولی بی‌ارزش بوده که ساعت‌ها از وقت یک آدم پرمشغله را، صرفاً جهت آشنایی با این محصول و نوشتن یک نقد کوتاه نه چندان پراهمیت، برای آنالیز چنین محصول پوچی در شماره ششم مجله گرفته است.

نکته مهم‌تر: ویچر ۳ هر چقدر هم بد بود، من برای احترام به تلاش و زحمات سازندگان، به خود اجازه دزدیدن محصولشان را ندادم. قطعاً این مطلب به مزاق بسیاری از هواداران افراطی و متعصب بازی خوش نخواهد آمد. پس توصیه می‌کنم که یا این چند صفحه را نخوانید، یا اگر خواندید و خواستید در مقابلش جبهه‌گیری کنید، عرض کنم تنها کسانی اجازه جبهه‌گیری و پاسخگویی به مطالب مطرح شده در این بخش را دارند، که نسخه اصلی بازی را با قیمت واقعی خریداری کرده باشند. اخلاقاً کسانی که از نسخه‌های کرک شده (بهتر است بگوییم دزدیده شده بازی‌ها) استفاده می‌کنند، شایستگی و صلاحیت جبهه‌گیری و یا دفاع افراطی از یک بازی را ندارند.

اصلاً کاری به این ندارم که عنوان «ویچر ۳: شکار وحشی» (Witcher 3: Wild Hunt) جایزه بهترین بازی سال را دریافت کرده باشد. جاستین بیبر هم دو سال پیش جایزه بهترین خواننده رپ را از مراسم Hip Hop Time دریافت کرد. اصلاً به این کار ندارم که این بازی اینقدر طرفدار و پنکه داشته باشد. امیر تلو هم بیش از دو میلیون هوادار دارد. چیزی که به آن کار دارم این است که ویچر ۳ برای من، مزخرف‌ترین تجربه بازی سال ۹۴ بوده و توانست به عنوان آشغال‌ترین بازی تمام زندگی‌م، ساعت‌ها از عمرم را، بعلاوه ۶۰ دلار نازنین از سرمایه‌ام را تباه کند.

## یک رمان تعاملی، در بسته‌بندی شکیلی به اسم نقش‌آفرینی ... یا ... لقمه بزرگ‌تر از دهان

سازندگان بازی و البته طرفداران بازی ادعا می‌کنند که ویچر ۳ یک بازی نقش‌آفرینی است. بازی نقش‌آفرینی چیست؟ اصلی‌ترین عنصری که برای تعریف یک بازی نقش‌آفرینی ارائه می‌شود، همان نقش‌آفرینی است. یعنی شخصیتی که در ابتدا هیچ چیز خاصی نداشته و شما صرفاً به تعیین کلاس، جنسیت، نژاد و اسم یک شخصیت نامعلوم خواهید پرداخت و در ادامه این شخصیت سطح صفر را پرورش می‌دهید. از تمام توانایی‌ها گرفته تا روند داستان و نتیجه همه این‌ها می‌شود اینکه شخصیتی که به عنوان مثال من در پایان یک بازی نقش‌آفرینی ساختم، با شخصیتی که شما در پایان همان بازی ساختم، کاملاً متفاوت است.

این روند بیشتر از داستان، در انتخاب شاخه‌های درخت مهارت‌ها (Skill Tree) نمود پیدا می‌کند. اینکه من بخوام از شاخه نبرد و جنگاوری، شخصیت خود را ارتقا دهم و شما از شاخه جادو و دیگری از شاخه درمانگری. پس در اینجا ارتقای تراز شخصیت، و به تبع آن به دست

خودشان. **ماموریت‌های اصلی، ماموریت‌های فرعی، اصلی، فرعی، اصل، فرع!**

یکی از این ماموریت‌های شاهکار بازی این است که به نزد پیشگویی بروید تا برایتان از غیب خبری بیاورد. پیشگو می‌گوید پرنسس گم شده و باید اول پرنسس را بیابید. فارغ از اینکه در مرحله انتخاب و پاسخگویی، شما چه انتخاب‌های هیجان‌انگیزی خواهید داشت (موافقت، مخالفتی که منجر به موافقت شود، بشکن زدن)، متوجه خواهید شد پرنسس یک بُز است؛ و ماموریت شما این است که یک بزنگوله به دست گرفته و در جنگل آن را به صدا در بیاورید و سوت بزیند تا شاهزاده خانوم، یا همان بُز قندی را بیابید. واقعا به طراحان ماموریت بازی ویچر ۳، بابت این همه نبوغ و خلاقیت باید تبریک گفت.

عده‌ای از هواداران بازی ادعا می‌کنند که این ماموریت به سخره گرفتن بازی Super Mario Bros است که با هزار زحمت و بدبختی به دنبال پرنسس می‌گردد و در نهایت هیچ عایدش نمی‌شود و روند سیر و هدف او برای یافتن پرنسس پوچ بوده است. از سازندگان بی ادب ویچر بعید هم نیست. می‌گویم بی ادب چون در نسخه اول بازی هم الطائر را به سخره گرفته بودند. الطائری که نمود بارز سبک جدیدی در اکشن ماجراجویی بود. می‌گویم بی ادب چون بی ادبی‌هایشان به یکی از اساتید مسلم بازی‌سازی، هیدئو کوجیما را در مراسم بهترین بازی سال دیدیم. حقا که بانو جید ریموند جواب بی ادبی‌های آن شیشان را خوب داد. بگذریم. گیریم که توجیه هواداران درست باشد و ماموریت یافتن بُز قندی تمسخر و توهین به پدر بازی‌های ویدئویی نوین، *تسگورو میاموتو* باشد. یک سوال از شما خوانندگان فهیم بازینامه دارم: سازندگان ویچر ۳ در حد و اندازه‌ای هستند که بخوانند ناجی صنعت گیم را (مراجعه شود به ماجرای نابودی صنعت گیم پس از فضاخت بازی ET و دفن آتاری در آمریکا، و نجات صنعت بازی توسط نینتندو و برادران سوپر ماریو) به سخره بگیرند؟ آیا اجازه دارند الطائر را به سخره بگیرند؟ آیا در حدی هستند که بخوانند به هیدئو کوجیما توهین کنند؟ جواب این سوالات را با وجدان خودتان، به خودتان بدهید.

## شتر سواری دولا دولا ... یا ... یابو، آن هم از نوع علفی!

بازی‌های زیادی تلاش کرده‌اند یک اسب را به عنوان موجود همراه شخصیت اصلی‌شان، که بتواند راحت‌تر

توی بازی‌هایشان و کلی هم برایش توی بوق و کرنا کنند که بازی ما دنیای باز است. آخر مگر سنگ حار گازتان گرفته است؟ مگر هر بازی‌ای باید دنیای باز باشد؟ مگر هر بازی دنیای باز خوب است؟ مگر عناوینی چون سرعت بزرگ اتومبیل یا کتیبه باستانی: اسکایریم به خاطر دنیای باز بودنشان است که خوب است؟ بازی‌های خطی و دنیای محدود چه اشکالی دارد که با دنیای باز کردن بازی‌هایشان خود و بازی‌ها را از لذت بردن در دنیای بازی‌تان محروم می‌کنند؟ این همه هزینه، این همه تبلیغات، این همه زحمت برای باز کردن دنیایی که حتی کوچک‌ترین آزادی عملی در آن وجود ندارد؟!!

ویچر ۳ دنیایش باز است. یا می‌خواهد باز باشد. یا رویای باز بودن در سر داشته است. خلاصه اینکه ادعای باز بودن دارد. اما روند ماموریت‌های بازی کاملاً خطی است. کاش بجای این همه کار و تلاش و زحمت و هزینه، کمی وقت صرف طراحی ماموریت می‌کردند. منطق اصلی تمام ماموریت‌های ویچر ۳ بدین صورت است: من به نزد آقای الف می‌روم و از او می‌خواهم اطلاعاتی به من بدهد یا کاری برایم انجام دهد. آقای الف می‌گوید قبول است اما باید قبلش کاری برای من انجام دهی. حال من سه انتخاب دارم؛

- قبول می‌کنم که آن کار را برای آقای الف انجام دهم.
- قبول نمی‌کنم که آن کار را برای آقای الف انجام دهم.
- با یک بشکن، او از خواسته خود پشیمان شده و بدون هیچ درخواستی کار را برای من انجام می‌دهد.

قبول نمی‌کنم که آن کار را برای آقای الف انجام دهم. با یک بشکن، او از خواسته خود پشیمان شده و بدون هیچ درخواستی کار را برای من انجام می‌دهد. اگر گزینه دوم را انتخاب کنید، آقای الف هم Like a Boss به شما می‌گوید که خوب پس من هم کاری را که می‌خواهی برایت انجام نمی‌دهم و شما مجبور می‌شوید به خواسته‌اش تن دهید و برای انجام کار آقای الف، به آقای ب برخورد می‌کنید و ادامه داستان. و اما گزینه سوم که با یک بشکن به خواسته‌هایتان می‌رسید. چه بگویم از این همه خلاقیت سازندگان در نبود کردن روند بازی. توضیح در مورد آن بماند برای بخش بعد. بهر حال تمام ماموریت‌های بازی طبق همین اصول تعریف شده‌اند. طرفداران ادعا می‌کنند که ماموریت‌های فرعی بازی آنقدر جذاب است که بیخود بودن ماموریت‌های اصلی را توجیه می‌کنند. می‌گویند ماموریت‌های فرعی اسکایریم کجا اینقدر جذاب بود؟ جوابشان را نمی‌دهم و ارجاعشان می‌دهم به سخن

کمک او سیری را بیابد. او قدم در این سرزمین نهاده تا ینفر را پیدا کند. اما به احماقانه‌ترین شکل ممکن، ینفر جلوی چشمان او ظاهر می‌شود و ...

یک مثال بارز در داستان‌نویسی وجود دارد که می‌گوید اگر مخاطب داستان خود را خرف فرض کرده‌اید و فکر می‌کنید می‌توانید هر آشغالی را به خوردش بدهید، از این روش استفاده کنید: فکر کنید قهرمان شما چند ساعت دیگر عازم سفری بسیار مهم و حیاتی است که زندگی‌اش در گرو رفتن به این سفر است. درست چند ساعت قبل از پرواز قهرمان متوجه می‌شود که پاسپورت خود را گم کرده است. به در و دیوار می‌زند تا پاسپورتش را بیابد. با خانه پدری تماس می‌گیرد شاید آنجا باشد. به منشی‌اش تلفن می‌کند. به اداره صدور پاسپورت مراجعه می‌کند. چمدانش را وسط خیابان پخش می‌کند تا همه سوراخ و سببه‌ها را بگردد. جیب کتش را پاره کرده تا شاید در لابه‌لای پارچه‌ها و آستر آن بتواند پاسپورتش را بیابد. اما در نهایت نا امید شده و سوار یک تاکسی شده تا به خانه بازگردد. به محض اینکه سوار تاکسی می‌شود می‌بیند پاسپورتش روی صندلی ماشین افتاده است!

این یک اتفاق است. و اتفاق ممکن است رخ دهد. اما چنین اتفاقی به احماقانه‌ترین (از بیان لفظ حقیقی این اتفاق معذورم و به ناچار کلمه احماقانه را جایگزین آن می‌کنم) شکل ممکن رخ داده است.

گره‌گشایی داستان ویچر ۳ از اولین و ارزشمندترین راز بازی (ارزشمندترین راز به این دلیل که در ابتدا معرفی می‌شود و در واقع قلاب یا هوک مخاطب به داستان خواهد بود) دقیقاً همان مثال پیدا شدن پاسپورت گم شده است. برخی از دوستان ادعا می‌کنند که هدف اصلی یافتن سیری است نه ینفر. پس ایرادی ندارد که راز ینفر همینقدر احماقانه گره‌گشایی شود. باید عرض کنم که اشکال دارد. نویسنده داستان تفنگی را روی دیوار گذاشته که هیچ استفاده‌ای از آن نکرده است. یک راز باید گره‌گشایی شود و چنین راز جذابی باید به بهترین شکل ممکن. اما این جریان در ویچر ۳ وجود ندارد. اصلاً کاری به هدف اصلی داستان که یافتن سیری است ندارم. حرف من رعایت نکردن اصول و قواعد نگارش و روایت داستان است.

## دنیای باز، دنیای واز، دنیای ول ... یا ... دنیای ولنگ و واز

گویا از آسمان برای بازی‌سازان آیه نازل شده که به هر ضرب و زوری شده باید سبک دنیای باز را بپانند



به نحوه قاببندی نما و از دست رفتن سر گرالت در این نما توجه کنید



و یک آشغال سینمایی به نام ویچر اینقدر برایمان جذاب شده؟ به شخصه شاهد بازی کردن و نحوه بازی کردن برخی از هواداران این بازی بوده‌ام. با بسیاری از آن‌ها هم صحبت کرده‌ام. شاید برای ساعت‌ها. متأسفانه جمعیت قابل توجهی از هواداران بازی (نه همه‌شان) تنها دلیلی که برای بازی در پیش دارند و برای رسیدن به آن، به دقت دیالوگ‌ها را بررسی کرده و با وسواس انتخاب می‌کنند، تصمیمات حیاتی می‌گیرند و داستان را به جلو می‌برند، و برای رسیدن به هدفشان تمام کات‌سین‌های مزخرف بازی را با لذت تماشا می‌کنند، فقط در یک کلام خلاصه می‌شود: جست‌وجوی صحنه‌های پورنوگرافی.

توهمین نشود گفتیم بسیاری از هواداران نه همه‌شان. اما این را به چشم و موقع بازی کردن بسیاری‌شان دیدم. این آدم‌ها، این دست از طرفداران ویچر! همان‌هایی هستند که به جد و شد در مقابل بازی‌ای مثل سرقت بزرگ اتومبیل جبهه‌گیری می‌کنند و آن گیم‌پلی ایمرجنت شاهکار و در تعامل با هم را به باد سخره می‌گیرند، اما به محض اینکه بازی را نصب می‌کنند و وارد لوس سانتوس می‌شوند، با من تماس گرفته و آدرس استریپ کلاب را از من می‌خواهند. حال اینکه امثال من به جز یکی دوبازی که در خط داستانی به آن‌جا رفته‌ایم، دیگر وقت عزیز بازی کردنمان را صرف رفتن به استریپ کلاب نکرده‌ایم و حتی دقیقاً نمی‌دانیم کدام منطقه از شهر واقع شده است.

## کلام آخر... یا... لعنت بر هر آنچه که شایسته لعنت است

در درجه اول لعنت به رهام سجادی که آنقدر در گوشمان ویچر ویچر کرد و از من خواست تا این بازی را تجربه کنم که مجبور شدم ۶۰ دلار نازنین را صرف این آشغال پر زرق و برق کنم. و در وهله دوم لعنت به ولو و استیم با آن سیستم خرید مجازی‌اش که وقتی یک بازی را می‌خرید دیگر نمی‌توانید آن را به عنوان یک بازی دست دوم و با قیمت پایین‌تر بفروشید.

اما جدا از شوخی، باید بگویم بازی‌هایی مثل ویچر ۳ بیش از آن که مرا عصبانی کنند، من را نگران می‌کنند. هر چه پیش می‌رود این سوال بیشتر برایم جدی می‌شود که صنعت بازی به کجا دارد می‌رود؟ جمعیت بازی‌باز از این صنعت چه می‌خواهند؟ سرگرمی در این روزها به چه روزی افتاده و معنای آن به چه چیزی تغییر یافته است؟ باید بگویم اگر مدیران آتاری، با این وضعیتی که این روزها می‌بینیم، همین الان دست بجنبانند و آشغالی مثل ET را بازسازی کنند و ارائه دهند، دیگر رقیبانی چون سونی و مایکروسافت وجود نخواهد داشت که بخواهد برای آتاری شاخ و شانه بکشد. ■

قاطعانه پاسخ دهیم. جواب در یک کلمه است: گیم‌پلی. در طول بازی کلا شاهد نمایش کات‌سین‌هایی بودیم، که هر از چند گاهی هم لایلی آن انتخاب‌های بی‌ارزشی چون نمونه‌هایی که در قسمت قبل مثال زدیم وجود داشت. حال برخی اوقات لایلی این حجم از کات‌سین‌های طولانی و حوصله سر بر و اعصاب خورد کن، باید سوار بر اسب یا پیاده، از نقطه الف به نقطه ب می‌رفتیم که کلش به ۱۰ ثانیه گیم‌پلی نمی‌رسید و دوباره به تماشای کات‌سین می‌نشستیم. طولانی‌ترین بخش گیم‌پلی که به صورت ممتد ادامه داشت، شاید مبارزه با غول‌آخراها بود که در بدترین حالت می‌شد عرض ۴ یا ۵ دقیقه سر و ته‌ش را هم آورد. اگر قرار است گیم‌پلی اینگونه فدای داستان شود، چرا ژانر دوست‌داشتنی رمان تعاملی یا Visual Novel بازی نمی‌کنید؟ باور کنید رمان‌های تعاملی خیلی بهتر از ویچر ۳ هستند.

نکته جالب توجه در این حجم کثیر از کات‌سین‌ها در این بازی این است که حتی در تولیدشان از شمایل‌نگاری‌ها و عناصر استاندارد و زیبایی‌شناسی سینمایی، چون قاب‌بندی نما، زاویه و حرکت دوربین، سوژه، نورپردازی، میزانشن و خیلی چیزهای دیگر نیز استفاده نشده و حتی کات‌سین‌های بازی جنبه هنری و سینمایی هم ندارند.

بگذریم. اجازه دهید کمی در مورد همان مکانیک بشکن جادویی و ختم به خیر شدن همه مشکلات در بازی صحبت کنیم.

این مکانیک در جاهای دیگری هم کاربرد دارد. وقتی چند نفر شما را دوره می‌کنند و می‌خواهند حسابان را برسند، شما می‌توانید یک بشکن بزیند تا زحمت‌شان کم شود و بروند پی کارشان. این درحالی است که بیش از ۸۰ درصد زمان بازی را کات‌سین‌ها و دیالوگ‌ها دربر گرفته است و فقط ۲۰ درصد از بازی شما می‌توانید واقعا کاری در بازی انجام دهید. شما له له می‌زیند که بازی کمی به شما گیم‌پلی ارائه دهد، دشمنی را مورد حمله قرار دهید و یک موجود عجیب و غریب را در طول داستان شکار کنید. اما با یک بشکن آن یک ذره گیم‌پلی را هم رد می‌کنید برود پی کارش.

برخی هواداران بازی ادعا می‌کنند که چون این مکانیک از دل رمان بیرون آمده، جذاب‌ترین مکانیک بازی است. باید عرض کنم که بازی‌هایی مثل خط مقدم یا حتی اسکایریم هم از رمان بیرون آمده‌اند. تلفیقی بی‌نقص از گیم‌پلی و روایت داستان. کجایشان اینقدر احمقانه سعی در نابود کردن گیم‌پلی برای رسیدن به اهداف داستانی کرده‌اند؟

جامعه بازی‌باز را چه شده است؟ آیا صنعت بازی رو به نابودی و فناست؟ داریم به کدامین قهقرا می‌رویم که دیگر گیم‌پلی بازی و لذت از تعامل برایمان پیشیزی ارزش ندارد

سفر کنند، طراحی کنند. اما همیشه هوش مصنوعی اسب برای ظاهر شدن بسیار حائز اهمیت بوده است. وقتی سوار بر اسبستان نیستید، اسب نمی‌تواند همه‌جا به دنبال شخصیت برود و گاهی از او عقب می‌افتد. برای این منظور مکانیک صدا کردن اسب طراحی می‌شود. اما در این مکانیک هم مشکلی وجود دارد. آن‌هم اینکه وقتی اسب را صدا می‌زنید باید سریع به شخصیت برسید، پس نباید تمام مسیری که از او عقب افتاده را طی کند؛ در عین حال نباید هم جلوی چشم بازی‌باز، تالایی ظاهر شود. پس معمولاً در نقطه پشت دوربین، و جایی که در تصویر مشخص نیست ظاهر شده و به سمت شخصیت می‌آید. در بازی‌های مختلف به عناوین مختلفی این مشکل را برطرف کرده‌اند و در برخی هوش مصنوعی اسب‌ها خیلی جذاب از کار درآمده. مثل بازی چرخ دنده‌های آهنین: زجر فانتوم. در برخی دیگر نیز هوش مصنوعی و باقی مشکلات را دور زده‌اند و یک راهکار خلاقانه و درخور تم و دنیای بازی خلق کرده‌اند. مثل بازی «پیروان تاریکی ۲» (Darksiders II).

اگر سخن بنده حمل بر یابو گفتن به اسب شاه نشود، هوش مصنوعی اسب ویچر ۳ در حد جلبک است. کافی ست در یک نقطه از بازی، از پشت به یک دیوار تکیه دهید و دوربین را هم طوری تنظیم کنید که دیوار را زل زل نکنند. سپس اسبستان را صدا بزیند و به محض اینکه آیکون اسب را در نقشه دیدید (که نشان دهنده ظاهر شدن اسب در نزدیکی شما بوده و به زودی با او ملاقات خواهید کرد)، دوربین را چرخانده به عقب و درست رو به روی دیوار قرار دهید تا ببینید اسب ویچر، چطور مثل یک یابو از توی دیوار رد شده و به سمت تان می‌آید. حرف دیگری در این باب ندارم. بروید امتحان کنید.

## پوچی گرایسی در زندگی یک بازی‌باز... یا... تحلیل روانشناسانه مخاطبین سینمای برهنگی

هدف از بازی ساختن چیست؟ مگر چیزی غیر از سرگرم کردن مخاطب توسط تعامل با رسانه است؟ هدف از بازی کردن چیست؟ مگر چیزی غیر از سرگرم شدن از امکانات تعاملی این رسانه؟ این تعامل و سرگرمی حاصل از آن، در چه چیز خلاصه می‌شود؟ داستان؟ بله داستان یکی از آن‌هاست. البته به شرطی که تعامل شما با داستان و صدا البته خود بازی آنقدر قوی باشد که خود را جای قهرمانان داستان قرار دهد. پس نیازمند یک جواب و در واقع یک دلیل عمده دیگر هستیم تا این سوال را



ارزشمندترین راز داستانی بازی که با ناشی‌گری و کارنابدی نویسنده حیف و میل شد



# بهترین های سال ۹۴ از نگاه بازینامه

همیشه آخر سال که می شود، نوبت به انتخاب بهترین ها می رسد. ما نیز به عنوان یک رسانه فعال در زمینه بازی های رایانه ای تصمیم گرفتیم تا به کمک تحریریه، بهترین های امسال را انتخاب کنیم. شاید مهیج ترین بخشی که تحریریه در مورد آن اختلاف نظر بسیاری داشت، بخش بهترین بازی سال بود. در آخر با بحث ها و نظرهای بسیار اکثرا به یک نظر واحد رسیدیم. این شما و این هم بهترین های سال ۹۴ از نگاه مجله بازینامه.

۱. بهترین بازی اکشن سوم شخص:

**Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**  
Rise of the Tomb Raider  
Batman Arkham Knight  
Splatoon



۲. بهترین بازی اکشن اول شخص:

Call of Duty: Black Ops 3  
**Battlefield Hardline**  
Halo 5  
Rainbow Six: Siege

۳. بهترین بازی مسابقه ای:

F1 2015  
**Rocket League**  
Forza Motorsport 6  
Dirt Rally



۴. بهترین بازی نقش‌آفرینی:

**Bloodborne**

- The Witcher 3: Wild Hunt
- Fallout 4
- Heroes of the Storm



۵. بهترین بازی سکوبازی:

- Unravel
- Broken Dream
- Black Hole
- Ori and the Blind Forest**



۶. بهترین بازی ماجرایی:

- Life is Strange**
- Tales from the Borderland
- King's Quest
- MineCraft: Story Mode



۷. بهترین بازی موبایل:

- Lara Craft GO
- Clash Royale**
- HeartStone
- Fallout Shelter





۸. بهترین بازی ورزشی:

**FIFA 16**  
Rocket League  
NBA 2K 16  
PES 2016



۹. بهترین بازی مبارزه‌ای:

WWE 2K 16  
Street Fighter V  
Killer Instinct season 2  
**Mortal Kombat X**

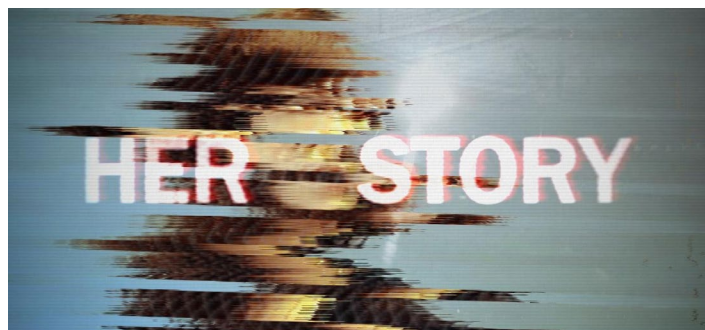


۱۰. بهترین بازی چندنفره:

**Star Wars Battlefront**  
Splatoon  
Halo 5  
Rocket

۱۱. بهترین بازی مستقل:

The Witness  
**Her Story**  
Ori and Blind Forest  
Rocket League





۱۲. بهترین بازی ایرانی:

دزدان تخم مرغ  
مگنیس

**صفر تا صد: دنده آخر**  
بال‌های تاریک

[www.medrick.info](http://www.medrick.info)  
[info@Medrick.info](mailto:info@Medrick.info)



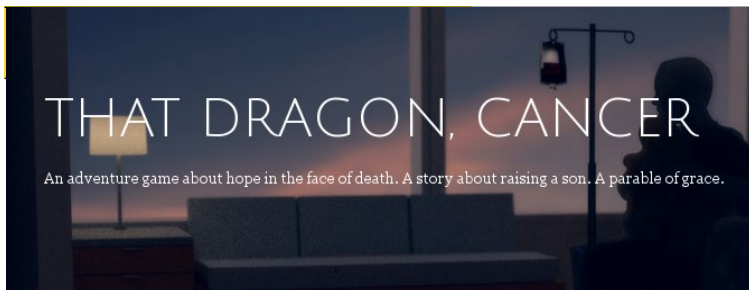
۱۳. بهترین ریش:

Geralt of Rivia  
**میلاد بنکدار**  
Rico Rodriguez  
Big Boss



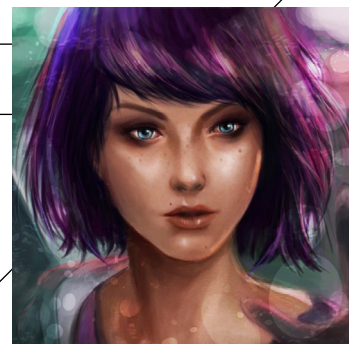
۱۴. بهترین شخصیت منفی:

**Cancer - That Dragon Cancer**  
Skull Face - Metal Gear Solid V: The Phantom Pain  
Steve Haines - GTA V  
Konstantin - Rise of the Tomb Raider



۱۵. مظلوم‌ترین بازی:

Axiom Verge  
Undertale  
**Life is Strange**  
Her Story



۱۶. فرید سلیمانی ترین بازی:

GTA V (PC Version)  
GTA V (PC Version)  
GTA V (PC Version)  
GTA V (PC Version)



۱۷. بهترین موسیقی:

The Witcher 3: Wild Hunt  
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain  
Bloodborne  
Hotline Miami 2



۱۹. مورد انتظارترین بازی:

Deus Ex: Mankind  
Quantum Break  
The Last Guardian  
Uncharted 4: A Thief's End



۱۸. ناامید کننده ترین بازی:

The Witcher 3: Wild Hunt  
The Order 1886  
Need for Speed  
Until Dawn

## ۲۰. بهترین شخصیت:

Joker - Batman Arkham Knight  
 Lara - Rise of the Tomb Raider  
**Venom Snake - Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**  
 Geralt - The Witcher 3



## ۲۱. بهترین صداپیشه:

**Kiefer Sutherland - Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**  
 Mark Hamill - Batman Arkham Knight  
 Viva Seifert - Her Story  
 Camilla Ludington - Lara Craft



## ۲۲. بهترین بازی سال:

Rise of the Tomb Raider  
 The Witcher 3: Wild Hunt  
 Fallout 4  
**Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**



قبل از اینکه بخواهیم رای گیری در مورد بهترین های سال را شروع کنیم، فکر می کنم حدود نصف روز در مورد بازی های «ویچر ۳» و «متال گیر سالیڈ: زجر فانتوم» با بچه ها بحث می کردیم. نظرهای بسیار جالبی در این بین رد و بدل شد و در آخر اکثر تحریریه نظرشان به انتخاب بازی متال گیر بود. چیزی که کوجیما امسال خلق کرد، بار دیگر نشان داد که او بیشتر از چیزی که فکرش را کنیم در زمینه ساخت بازی قدرتمند است. کوجیما اثری همه پسند خلق کرد و باعث شد یکبار دیگر این مجموعه موفق تحسین شود. داستانی که او این بار برایمان تعریف کرد خاص بود. روایت در نوع خود عالی بود. موسیقی روح را جلا می داد. گرافیک غوغا می کرد و در پایان، «زجر فانتوم» نشان داد لایق بهترین ها است. حتی اگر دیگران موافق نباشند، باز هم این بازی شایسته واژه «بهترین بازی» است.

# گیم بکس

فروشگاه اینترنتی انواع بازی های رومیزی  
G a m y B o x . i r



برای اطلاع از آخرین بروزرسانی ها و محصولات، ما را دنبال کنید  
@ g a m y b o x





# گیم فا

وبسایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی

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

پوشش خبری ثانیه به ثانیه دنیای بازی



نقد و بررسی برترین بازی های روز



مجله الکترونیکی جذاب و خواندنی



مجله ویدئویی ماهانه



پیش نمایش و اولین نگاه به جدیدترین بازی های معرفی شده





پروڈیس  
گیم





## بخش مشاغل بازینامه

زین پس شرکت‌ها، استدیوها و تیم‌هایی که در زمینه تولید و توسعه بازی‌های رایانه‌ای و انیمیشن فعالیت می‌کنند، می‌توانند به راحتی اقدام به درج آگهی استخدام در سایت رسمی مشاغل بازینامه به نشانی [jobs.bazinameh.org](http://jobs.bazinameh.org)، جهت یافتن فرد متخصص مورد نظر خود نمایند و مجموعه بازینامه نیز متعهد می‌شود از تمام درگاه‌های تبلیغاتی و ارتباطی خود که مجموعه بیش از ۱۵ هزار بازدیدکننده و دنبال کننده دارد، جهت انتشار آگهی استخدام و سهولت و تسریع در پروسه یافتن فرد متخصص و مورد نظر این شرکت‌ها در امر استخدام استفاده نماید.

شایان ذکر است که تمامی این خدمات از سوی بازینامه کاملاً رایگان خواهد بود.

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