

# بازینه

شماره: هفتم  
تیر ماه ۱۳۹۵

ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی

# ۵۸

## جنگ مدرنیسم

آنالیز بازی «ندای وظیفه ۴:  
جنگاوری مدرن»

صفحه | به همراه آگهی

نگاهی به فیلم Hitman:  
Agent 47



## پدر رزیدنت اوایل

نگاهی به زندگی شینجی میکامی

## + روانشناسی رنگ در بازی‌های رایانه‌ای

در بازی‌های رایانه‌ای رنگ‌ها ابزاری برای برانگیختن احساسات مخاطب هستند و از آنجا که می‌توان به وسیله این رنگ‌ها نسبت به افعال مفاهیم و حتی محورهای داستان بازی به کاربران استفاده نمود، سازندگان بازی‌ها می‌بایستی به علم روانشناسی رنگ آشنایی داشته باشند.



- 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

مجله الکترونیکی بازینامه

شماره هفتم - تیر ماه ۱۳۹۵

# آموزش بازی سازی

در رشته های هنری، فنی و طراحی بازی



موسسه تخصصی  
آموزش 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 هفتم، تیر ۹۵

صاحب امتیاز و مدیر مسئول: سپهر ترابی  
طراح جلد و صفحه آرا: آرمان محمودی

**تحریریه:** وحید حیدری پور، ارکین زاهدی، میلاد رامهرمزی، امین نخعی، محمدامین برمکی، میثم جوکار، سعید زعفرانی، سپهر مومنی، احسان موسوی، امیرحسین کرمی، علی خانعلی‌لو، سید مجتبی محمودی، مسعود آذرباد، علیرضا مرادی و فائزه خمیرانی

**با تشکر از:** مسعود تیموری، فرید سلیمانی، میلادبنکدار، محمدرضا خوانساری، رهام سجادی، آیدین آبادی، علی سعادت، امیرحسین نظری و تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.

**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 آزادی 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.

## سر مقاله

سلام  
از همان روزی که ایده بازینامه در ذهنم شکل گرفت، می‌دانستم که راه سختی در پیش دارم. راهی خیلی خیلی سخت. با توجه به شرایط رسانه‌ها، مخصوصاً رسانه‌های دیجیتال که واقعا شرایط عجیبی دارند و از هیچ جایی حمایت نمی‌شود، تاسیس مجله‌ای مستقل در حوزه بازی‌سازی قطعا کار زیاد می‌طلبد. شش شماره از مجله با هر مشکلی که بود منتشر شد و بازخوردهای مثبتی که دریافت می‌کردیم انرژی ما را دوچندان می‌کرد. از گوشه و کنار حاشیه‌های زیادی برای ما ساخته می‌شد و سعی می‌کردیم که توسط تیم خوبی که داریم رفع شوند. حاشیه‌های خارج از محیط مجله کم شدند و داشتیم آماده می‌شدیم تا طبق برنامه شماره هفتم را اردیبهشت منتشر کنیم. مشکلات دوباره سرآزیر شدند و انتشار مجله به خرداد موکول شد و حجم بی‌سابقه‌ای از کم‌لطفی‌ها گریبان‌گیر بازینامه شد تا در خرداد هم نتوانیم مجله را منتشر کنیم. از طرفی پیام‌های پرمهر و محبت شما خوانندگان عزیز اجازه نمی‌داد تا توزیع مجله را متوقف کنیم و تنها چیزی که باعث شد در این راه خسته نشویم و ادامه دهیم، شما دوستان خوب بازینامه بودید. به هر حال هر چه که بود تمام شد و بازینامه دوباره روی غلطک افتاد. شماره هفتم به‌خاطر مشکلات به وجود آمده نسبت به شماره‌های پیشین حجم کمتری دارد ولی از کیفیت مقالات کاسته نشده و با تیمی حرفه‌ای طبق معمول مقالاتی مفید را برای شما آماده کرده‌ایم. امید است این شماره نیز رضای‌کننده باشد و با نظرهای سازنده شما روزبه‌روز در کنار شما پیشرفت کنیم.

سپهر ترابی

## فهرست

- ۶..... اخبار
- ۸..... روانشناسی رنگ در بازی‌های رایانه‌ای
- ۱۲..... مفهوم «بالانس» در طراحی بازی
- ۱۴..... آموزش کار با موتور آنریل / قسمت ششم
- ۱۸..... بررسی نرم‌افزار Substance Painter 2
- ۲۰..... ایده‌های نو در قالبی کهنه
- ۲۲..... سبک‌شناسی: اکشن / قسمت اول
- ۲۶..... پدر رزیدنت اوپل / آقای بازی‌ساز
- ۳۰..... معرفی بازی‌های موبایل
- ۳۲..... مستقیزم
- ۳۴..... ویتنس فلسفی‌ترین بازی تاریخ / نقدی کوتاه بر بازی Witness
- ۳۶..... جنگ مدرنیسم / آنالیز بازی «ندای وظیفه ۴: جنگاوری مدرن»
- ۴۲..... برخورد نزدیک از نوع سوم / سینما بازی
- ۴۶..... هیتمنی با طعم جیسون استاهام! / نگاهی به فیلم Hitman: Agent 47
- ۵۰..... پیشنهاد ویژه





## شرکت مایکروسافت در نمایشگاه گیمز کام کنفرانس مطبوعاتی نخواهد داشت

مایکروسافت تصمیم گرفته تا در کنفرانس «گیمز کام ۲۰۱۶» شرکت نکند.

در حالی که طرفداران مایکروسافت برای تجربه عناوین آینده مایکروسافت در نمایشگاه گیمز کام از جمله Gears ۲، Halo Wars ۴، Forza Horizon of War و Sea of Thieves، We Happy Few و... برنامه ریزی کرده بودند؛ مایکروسافت اعلام کرد که برنامه‌ای برای برگزاری کنفرانس در این نمایشگاه ندارد.

آرون گرین برگ می‌گوید: «ما تصمیم گرفتیم به جای اجرای کنفرانس در این مراسم، برای رویدادی به نام Xbox FanFest برنامه‌ریزی کنیم، و آن را با تمامی هوادارانمان در اروپا و سراسر جهان طی مراسم گیمز کام به اشتراک بگذاریم.»

ما به زودی اطلاعات بیشتری از این رویداد را در اختیار رسانه‌ها قرار خواهیم داد.

روز اول مراسم به مصاحبه‌های مطبوعاتی با اعضای این شرکت و فروش بازی‌های محبوب هواداران اختصاص پیدا کرده، همچنین

لازم به ذکر است که مراسم گیمز کام ۲۰۱۶ از روز چهارشنبه ۱۷۱۷ آگوست به مدت چهار روز تا ۲۱م همان ماه برگزار خواهد شد. ■



و خارجی از این بازی، بومی و آنلاین بودن این سیستم به رشد کاربران آن کمک شایانی کرده است.

تمامی آمار و تحلیل‌های فوق حکایت از این دارد که اگر بازی‌سازان با زیرساخت موجود طراحی شده در بازی‌تک به سمت ایجاد بازی‌های آنلاین چندنفره حرکت کنند، می‌توانند قشر وسیع‌تری از کاربران را به سمت محصولات خود بکشانند. هدفی که در حال حاضر از اولیتهای بالای این سامانه است، نهایی‌سازی فاز اول پنل توسعه‌دهندگان و بهره‌برداری کامل از این ویژگی در تابستان امسال است. امید می‌رود که با این کار تعداد بازی‌های خوش‌ساخت‌تر توسط سازندگان حرفه‌ای بیشتر شود و راه برای حرکت جدیدی در این حوزه که یک مرکز بازی کامل با تمامی ویژگی‌های مورد نیاز است، هموارتر گردد. این درحالی است که پنل جامیست‌ها برای برگزاری لیگ چندی پیش تکمیل شده و توانسته میزبان بیش از ۱۰۰ لیگ در سامانه باشد.

بدیهی است که نهایی‌سازی مرکز بازی به یک هم‌افزایی قوی از جانب دست‌اندرکاران این صنعت شامل شرکت‌های بازی‌سازی، بازی‌سازان مستقل، خبرگزاری‌ها، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دولت‌مردان نیاز خواهد داشت. اجتناب از دوباره‌کاری و تلاش برای تولید محصول مشابه از صفر، بها دادن به تولیدات داخل به جای محصولات خارجی، به هوشیاری افراد این صنعت وابسته است. در هر حال بازی‌تک در حال گذر از مسیر معین شده است و می‌تواند با همراهی سایرین به یک قطب مهم در رابطه‌ای برد-برد تبدیل شود، بنابراین از هرگونه همکاری در این حوزه استقبال می‌کند. ■

## بازی‌تک یک ساله شد!

شبکه اجتماعی بازی‌های آنلاین بازی‌تک اواخر خرداد، یک ساله شد و یک‌سالگی‌اش را در کافه‌نوژا با همراهی خانواده‌های اعضای تیمش جشن گرفت. امروز در سامانه بازی‌تک ۱۴ بازی آنلاین قرار گرفته است که برخی از آن‌ها با استقبال خیلی خوبی مواجه شده‌اند. پیش‌بینی‌هایی که برای سامانه انجام شده بود، یکی پس از دیگری در حال تحقق هستند. یکی از آن‌ها انجام یک میلیون مسابقه در سال اول بود که در ۲۲ خرداد رخ داد و خاتم مهرافروز معتمدی از اصفهان و آقای توحید انظاری از تبریز در بازی دوز این رکورد را ثبت کردند. جوایز این مسابقه برای این عزیزان بر اساس وعده داده شده، ارسال گشته است.

از رکوردهای جالب دیگر این سامانه می‌توان به تعداد مسابقات روزانه اشاره کرد که از مرز ۱۵۰۰۰ گذر کرده است. بدیهی است که این تعداد مسابقه آنلاین در روز حکایت از استقبال بازی‌بازان از این سبک بازی‌های آنلاین دارد. بسیاری معتقدند که امکان چت کردن، یکی از ویژگی‌هایی است که باعث جلب بیشتر مخاطب به مسابقات می‌شود. شاید این امر سبب شود که این سامانه سیستم چت خود را قوی‌تر و گسترده‌تر کند؛ سیستم آنلاینی که بتواند به عنوان یک سامانه پیام‌رسان داخلی مورد استفاده قرار بگیرد.

لازم به ذکر است که تجربه تیم بازی‌تک نشان می‌دهد که پیش‌بینی رفتار کاربران به راحتی امکان‌پذیر نیست. برای مثال در حالی که تخمین زده می‌شد بازی شطرنج به دلیل زمان طولانی مورد نیاز برای انجام یک مسابقه، با استقبال زیادی مواجه نشود، از روزی که این بازی منتشر شده است همواره با اختلاف بسیار زیادی رکورددار بیشترین تعداد مسابقات است. علی‌رغم وجود نمونه‌های آنلاین متعدد داخلی

## بسته الحاقی Vault-Tec Workshop از بازی

### فال‌اوت ۴ آخرین هفته همین ماه منتشر می‌شود

تاریخ انتشار محتوای دانلودی Vault-Tec Workshop از بازی فال‌اوت ۴ مشخص شد.

بتسدا امروز اعلام کرد که این محتوای اضافی روز ۲۶م همین ماه منتشر می‌شود و طرفداران را خوشحال خواهد کرد.

این در حالیست که تیم سازنده در شبکه توییچ با انتشار یک ویدئو از تاریخ و مشخصات روند بازی این بسته الحاقی رونمایی کرد. اگر Season-Pass بازی فال‌اوت ۴ را خریداری نکرده‌اید، این محتوای اضافی مبلغ پنج دلار یا چهار یورو برای شما قیمت خواهد داشت. بتسدا قصد دارد پس از عرضه این محتوای اضافی، یک بسته الحاقی دیگر به نام Nuka World را عرضه کند که آخرین بسته الحاقی این عنوان دوست‌داشتنی خواهد بود. ■





## نینتندو قصد دارد کنسول‌های MiniNES را در تعطیلات امسال عرضه کند

برای خرید یک دسته اضافی ده دلار دیگر علاوه بر آن پردازید. دسته‌های این دستگاه با کنسول‌های دیگر نینتندو یعنی Wii U و Wii هم سازگاری دارد و اضافه بر آن، خوشبختانه دستگاه از قابلیت ذخیره بهره‌مند خواهد بود. ■

این کنسول از پورت HDMI به صورت کامل پشتیبانی می‌کند و ۳۰ بازی از قبل نصب شده مخصوص به این کنسول را در خود جای خواهد داد. Mini NES همچنین از یک دسته جدید بهره می‌برد و حاوی یک کابل USB و یک کابل HDMI خواهد بود. قیمت کنسول نام‌برده ۶۰ دلار اعلام شده که سازندگان اعلام کرده‌اند باید

شرکت نینتندو در یک حرکت غافل‌گیر کننده اعلام کرد که تعطیلات امسال قصد عرضه یک دستگاه Miniature NES جدید موسوم به Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System را دارد. این دستگاه که در واقع یک کپی از کنسول کلاسیک و خاطره‌انگیز NES خواهد بود ۱۱ نوامبر امسال در دسترس علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت.

شرکت نینتندو در یک حرکت غافل‌گیر کننده اعلام کرد که تعطیلات امسال قصد عرضه یک دستگاه Miniature NES جدید موسوم به Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System را دارد. این دستگاه که در واقع یک کپی از کنسول کلاسیک و خاطره‌انگیز NES خواهد بود ۱۱ نوامبر امسال در دسترس علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت.

## کوجیما از احساس خود در قبال عنوان جدیدش، Death Stranding می‌گوید



رفتن جدیدترین دست پختش Death Stranding قبل از مراسم E3 وحشت داشته؛ به گونه‌ای که حتی شب قبل مراسم از شدت استرس نخوابیده است. ظاهراً کوجیما و تیم پر استعدادش رابطه خوبی با سران شرکت سونی دارند به همین خاطر او آزادی کامل را در کلیه عملیات فرایند ساخت بازی در اختیار دارد و بر خلاف سال‌ها همکاری‌اش با شرکت کونامی محدودیت خاصی برای ایده‌های او و تیم مستقلش اعمال نشده است. ■

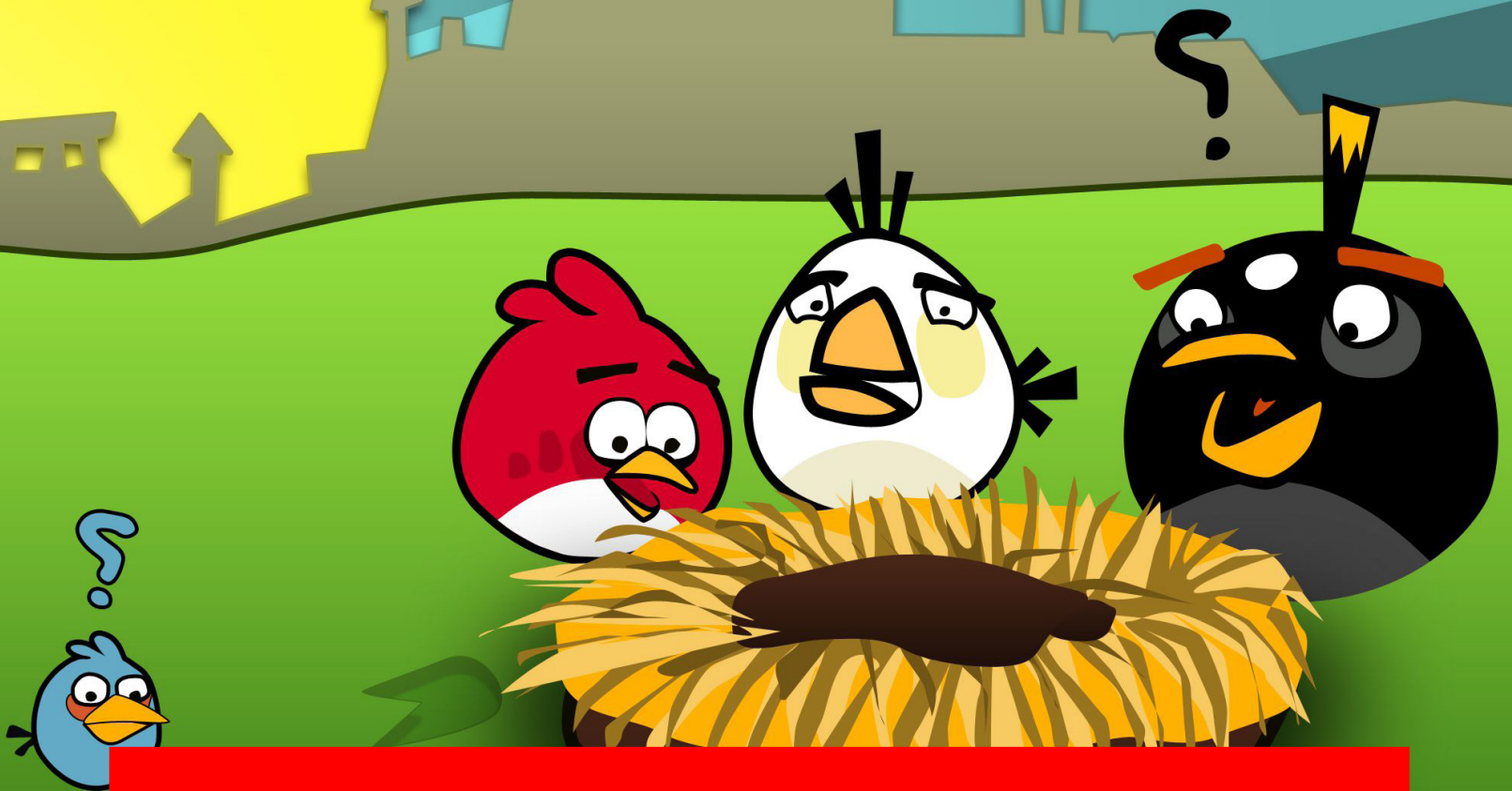
هیدئو کوجیما بزرگ، معتقد است که عنوان Death Stranding بهترین کاری است که تا بحال انجام داده و از لو رفتن آن قبل از مراسم E3 بسیار خرسند است. او طی صحبت‌هایی که با آقای مارک سرنی از شرکت سونی داشت، اعلام کرد که کار کردن با مارک و شرکت سونی، به او این امکان را داده که از تکنولوژی‌های روز دنیا نهایت بهره را ببرد و مجبور به محدود کردن دید خود حین پروسه ساخت نباشد. او همچنین در جدیدترین ویدئو از Hideo Tube خود اظهار کرد که چگونه از لو

## عنوان محبوب Fallout Shelter برای پلتفرم رایانه‌های شخصی منتشر شد



هنوز در خصوص انتشار این بازی کم حجم روی فروشگاه استیم اظهار نظری نکرده است. برای تهیه این بازی باید آن را از طریق لانچر رسمی بتسدا و از طریق این لینک <https://t.co/nsZOGVfGF> دریافت کنید. پس از نصب لانچر، این عنوان در لیست لانچر قابل مشاهده و دریافت خواهد شد و می‌توانید از این بازی اعتیاد آور و دوست‌داشتنی نهایت لذت را ببرید. ■

عنوان محبوب Fallout Shelter برای پلتفرم رایانه‌های شخصی منتشر شد. بالاخره عنوان Fallout Shelter پس از موبایل‌های هوشمند، راه خود را به پلتفرم رایانه‌های شخصی هم هموار کرد تا همزمان با انتشار آپدیت ۱.۶ برای نسخه‌های موبایلی وارد رایانه‌های شخصی علاقه‌مندان شود. البته هنوز صفحه‌ای برای این عنوان در شبکه استیم تدارک دیده نشده، و این اتفاق تعجب مخاطبین و هواداران را در بر داشته، اما بتسدا



# روانشناسی رنگ در بازی‌های رایانه‌ای

## رنگ‌های خنثی

بعضی از رنگ‌ها تاثیر چندانی در محیط ندارند. یعنی هیچ حسی را به کاربر منتقل نمی‌کنند. به این رنگ‌ها خنثی می‌گویند. این دسته از رنگ‌ها عبارتند از تمامی رنگ‌های طیف خاکستری یعنی مابین سفید و سیاه که در بازی «دنیای دیوانه» (Mad World) از آن استفاده شده است. این رنگ‌ها حس یک کتاب کمیک سیاه و سفید را در این بازی به کاربر انتقال می‌دهد. شایان ذکر است در بازی مذکور محیط، دشمنان و شخصیت اول بازی هیچ حسی را در مخاطب ایجاد نمی‌کند ولی رنگ قرمز تند که پس از کشتن دشمنان در محیط پاشیده می‌شود خون را در محیط نشان می‌دهد. و حس خشونت را به شکلی فاجعه‌آمیز درون مخاطب بیدار می‌کند. سازندگان با ترکیب دنیای کاملاً خنثی و ایجاد یک رنگ تند در بازی تنها یک حس را به وجود می‌آورند و آن خشونت مطلق است. نتیجه آن که در این بازی سازندگان فقط با استفاده از رنگ به مخاطب نشان می‌دهند که هیچ چیز به جز کشتن معنی و مفهومی ندارد. این بازی از این لحاظ بسیار موفق عمل کرده است ولی به دلیل انتخاب یک پلتفرم اشتباه نتوانست زیاد مخاطبین را به خود جلب نماید. مخاطبین شرکت نینتندو کاربران نوجوان می‌باشند. از این روی بازی با چنین ویژگی‌هایی نمی‌تواند در این پلتفرم موفق باشد.

در صورت ترکیب شدن، همدیگر را خنثی می‌کنند و نور سفید می‌سازند. این رنگ‌ها را نیز رنگ‌های مکمل می‌نامند.

## رنگ‌های نشاط آور

رنگ‌هایی مانند قرمز، نارنجی و زرد متمایل به نارنجی زیر مجموع رنگ‌های تند و گرم به حساب می‌آیند. این رنگ‌ها ذاتاً نشاط آور و انرژی بخش هستند. ولی توجه داشته باشید که همان‌قدر که تاثیر این رنگ‌ها زیاد و سریع است به همان نسبت هم اثرگذاری آن‌ها گذرا و کوتاه است. سازندگان بازی «پرندگان خشمگین» (Angry Birds) در استفاده درست از این رنگ‌ها شاهکار کرده‌اند. سوالی که بسیاری از مخاطبان پس از امتحان این بازی از خود می‌پرسند این است که چرا بازی پرندگان خشمگین در جهان همه‌گیر شده است؟ پاسخ آن استفاده درست و به جا از رنگ‌هاست. اولین چیزی که کاربران این بازی را به سمت خود جلب می‌کند رنگ‌های تند و گرم آن می‌باشد و دقیقاً همین رنگ‌ها هستند که باعث می‌شوند پرندگان خشمگین به مرور زمان مخاطب‌های قدیم خود را کم کم از دست بدهند. زیرا همان‌طور که گفتیم اثرگذاری این رنگ‌ها ناپایدار است. ولی استفاده درست از آن‌ها می‌تواند بازی سازندگان را به یک اثر موفق تبدیل کند.

در بازی‌های رایانه‌ای رنگ‌ها ابزاری برای برانگیختن احساسات مخاطب هستند و از آنجا که می‌توان به‌وسیله این رنگ‌ها نسبت به انتقال مفاهیم و حتی



میلاد بنکدار

محتوای داستان بازی به کاربران استفاده نمود، سازندگان بازی‌ها می‌بایستی به علم روانشناسی رنگ آشنايي داشته باشند. بدین جهت در این مقاله به‌طور مختصر به پاره‌ای از این علم گسترده و پیچیده می‌پردازیم.

## رنگ چیست؟

در سال ۱۶۶۶، اسحاق نیوتن، دانشمند نامدار انگلیسی، کشف کرد که چنانچه نور خالص سفید از یک منشور عبور داده شود، به رنگ‌های قابل رؤیت تجزیه می‌شود. نیوتن همچنین کشف کرد که هر رنگ از یک طول موج منحصر به فرد تشکیل شده و قابل تجزیه به رنگ‌های دیگر نیست. با ترکیب نورها می‌توان رنگ‌های مختلف را ایجاد کرد. برای مثال، نور قرمز در ترکیب با نور زرد، رنگ نارنجی را به وجود می‌آورد. رنگی که بر اثر ترکیب دو رنگ دیگر به وجود آید را ترکیبی می‌گویند. بعضی از رنگ‌ها، مثل زرد و ارغوانی،





## رنگ‌های بنفش

در ساختار روانشناسی رنگ بنفش تیره غم‌انگیزترین طیف را دارد. بهتر است در بازی‌هایی که برای سنین کم ساخته می‌شود از این رنگ استفاده نکنیم. اما این رنگ برای فضاهای سنگین و ترسناک بسیار مناسب است. از طریق ترکیب رنگ بنفش با رنگ‌های طیف تیره می‌توانیم عمق یک فاجعه را به مخاطب نشان دهیم. یکی دیگر از مفاهیم رنگ بنفش در بازی‌های رایانه‌ای، جادوی سیاه و نیروی شیطانی است و در مقابل آن جادوهایی که نماد خوبی هستند معمولاً سبز یا آبی هستند. سازندگان اعتقاد دارند که باید در استفاده از رنگ بنفش در بازی بسیار محتاطانه عمل کرد.

## تغییر طیف‌ها در ساختار محیط

رنگ‌های روشن و رنگ‌هایی که ته رنگ سفید دارند در دراز مدت کاربر را خسته نمی‌کنند. این رنگ‌ها حس خوب و دلپذیری را در مخاطب به وجود می‌آورد. توصیه می‌شود در ابتدای بازی که بازیکن هنوز با فضای آن آشنایی ندارد از این رنگ‌ها استفاده شود. همچنین برای ساختن محیط‌های آرام و دلپذیر می‌توانیم به سراغ این طیف از رنگ‌ها برویم. با تغییر رنگ فضا از طیف روشن به رنگ‌های تیره و رنگ‌هایی که ته رنگ مشکی دارند می‌توان حس افسردگی را در وجود مخاطب افزایش داد. به‌طور مثال در ابتدای بازی «باران شدید» (Heavy Rain) پدر خانواده را می‌بینیم که به همراه همسر و دو فرزندش در یک خانه بزرگ زندگی

شود. رنگ‌های سرد شامل زرد مایل به سبز، سبز، آبی و بنفش مایل به آبی می‌باشند که حس سرما را القا می‌نمایند.

## رنگ و تاثیر آن در شخصیت پردازی

روانشناسان عقیده دارند که رنگ گویای خصوصیات اخلاقی و روانشناسی انسان‌ها می‌باشد. از این رو سازندگان بازی با شناخت مفاهیم این رنگ‌ها می‌توانند به بهترین صورت ممکن در بازی شخصیت پردازی کنند. نوشته زیر چکیده‌ای از مفاهیم رنگ‌ها در شخصیت‌سازی می‌باشد.

رنگ قرمز مظهر شدت و زیاده‌روی است. قرمز رنگ عشق، تنفر، فداکاری، خشونت، خون و آتش است. کاراکترهایی که از این رنگ در طراحی آنها استفاده شده‌اند، تند، سرکش و در عین حال فعال، شجاع و کمی عجول هستند. این کاراکترها در عشق کاملاً فداکارند اما اگر روزی حوادث بر وفق مراد نباشد بدون تفکر و جویا شدن علت می‌جنگند. دو عیب بزرگ آن‌ها خودپرستی و عدم کنترل، در نفس آن‌ها است. مثلاً شما می‌توانید شجاعت، عشق و فعال بودن را در کاراکتر ماریو احساس کنید و یا خشونت، تنگی و سرکشی را در کاراکتر کریتوس می‌بینیم. استفاده از رنگ قرمز در طراحی



می‌کنند و قرار است در آن خانه جشن تولد برگزار شود. در ساختار محیط کاملاً رنگ‌های روشن را می‌توان دید که حس شادی و آرامش را به مخاطب القا می‌کنند. اما در قسمت‌های بعد، پس از گم شدن فرزند خانواده، خانه کوچک‌تر شده و فضای آن کاملاً به سمت تیرگی می‌رود. این امر باعث می‌شود تا مخاطب احساسات پدر خانواده را بیشتر درک کرده و با حس افسردگی محیط بیشتر همزاد پنداری کند. پس بنابراین برای انتقال حس افسردگی کاراکترهای بازی به کاربر می‌توان از رنگ‌های تیره در ساختار محیط استفاده نمود.

## فضای داخلی و خارجی

تقسیم‌بندی دیگری بین رنگ‌ها وجود دارد که رنگ‌های سرد و گرم می‌باشد. چنانچه فضای خارجی بازی ما سرد باشد باید از رنگ‌های گرم برای ساختن فضای داخلی استفاده شود. مثلاً خانه‌هایی که در مناطق سرد واقع شده‌اند برای نشان دادن درون آن‌ها از رنگ‌های گرم استفاده می‌کنند. این رنگ‌ها معمولاً شامل زرد، زرد مایل به نارنجی، قرمز و بنفش مایل به قرمز است که حس گرما را القا می‌نمایند. اما اگر برعکس، فضای خارجی بازی ما گرم باشد باید از رنگ‌های سرد و خنثی برای ساختن فضای داخلی استفاده



را در چشم، لب و لباس شخصیت مورگن در بازی «عصر اژدها» (Dragon Age) ببینیم این رنگ همچنین نماد معنویت، عرفان و جادو است. رنگ قهوه‌ای نماد وفاداری است. کاراکترهایی که از این رنگ در طراحی آن‌ها استفاده شده وفادار، با ثبات، شاعرپیشه و کمی فیلسوف هستند. به ندرت تغییر عقیده می‌دهند و با آن که کمتر تصمیم می‌گیرند اما هر بار که تصمیمی بگیرند آن را به مورد عمل می‌رسانند. از این رنگ در لباس شخصیت‌ها کمتر استفاده می‌کنند ولی شخصیت‌های سیاه‌پوستان در بازی‌ها اکثراً همین خصوصیات را دارند. کاراکتر کریستی در سری بازی‌های «مشت آهنین» (Tekken) نمونه خوبی برای این مثال است. رنگ خاکستری و سفید مظهر چشم پوشی از خوشی‌های دنیاست. کاراکترهایی که از این رنگ در طراحی آن‌ها استفاده شده اغلب در زندگی احساس رضایت می‌کنند. خاکستری رنگ تجربه، کهنسالی و بی‌نیازی است. نارنجی رنگی است ترکیبی و کاراکترهایی که از این رنگ در طراحی آن‌ها استفاده شده اجتماعی و خوش خلقند و با شخصیت‌های دیگر در بازی خوب رفتار می‌کنند. هوسباز نیستند و اگر با کسی دوستی کنند صداقت و فداکاری دارند. کاراکتر واکا در سری «نهایت تخیل» (Final Fantasy) نمونه خوبی از این شخصیت‌ها است.

### رنگ‌های سنگین و سبک

از نقطه نظر روانشناسی ثابت شده است که رنگ‌های تیره، اجسام را سنگین‌تر از وزن واقعی نشان می‌دهند. پس چنانچه مایل هستید در یک بازی جسمی را سنگین نشان

این شخصیت‌ها به سازنده‌های آن‌ها کمک کرده تا احساسات آن‌ها را راحت‌تر به کاربران القا کنند. رنگ آبی از رنگ‌هایی است که در میان طراحان طرفداران زیادی دارد. کاراکترهایی که از این رنگ در طراحی آن‌ها استفاده شده، کاملاً می‌توانند هوس و احساسات و هیجانات خود را کنترل کنند. ظاهر آرام آن‌ها دیگران را وادار می‌کند که به آن‌ها احترام بگذارند و شخصیت آن‌ها را دوست داشته باشند. این شخصیت‌ها پیوسته مورد احترام و ستایش دیگران قرار می‌گیرند. حماقت و عدم فهم دیگران این کاراکترها را کسل می‌کند. کارهای آن‌ها از روی نظم و ترتیب و بر پایه قواعد معینی انجام می‌شود. یکی از صفات مشخص این شخصیت‌ها پشتکار زیاد و نظم است. کاراکتر ورجیل در سری بازی‌های «شیطان هم می‌گرید» (Devil May Cry) نمونه‌ی خوبی برای این مثال است.

ارغوانی رنگ اسرارآمیز و باشکوهی است. کاراکترهایی که از این رنگ در طراحی آن‌ها استفاده شده، نماد زیبایی، ظرافت و هوس جنسی می‌باشند. آن‌ها مغرور و فریب‌دهنده هستند. معمولاً از این رنگ‌بندی برای طراحی شخصیت همراه قهرمان بازی‌ها استفاده می‌کنند؛ زیرا تعامل با این دسته از کاراکترها برای کاربران لذت‌بخش است. مثلاً ما می‌توانیم طیفی از رنگ ارغوانی



### تغییر مفاهیم رنگ در شرایط مختلف

رنگ‌ها در شرایط مختلف مفاهیم و حس‌های متفاوتی را به ما القا می‌کنند. یک طراح بازی قبل از تعیین رنگ فضاها باید به نکات بسیار ریز و مهمی دقت کند. مثلاً آیا فضایی که هنرمند قرار است خلق کند یک فضای روشن و آفتابگیر است یا برعکس آن؟ در صورت استفاده از اتاق‌هایی که آفتاب‌گیر است باید از رنگ‌های سرد استفاده کند و در اتاق‌هایی که آفتاب‌گیر نمی‌باشد از رنگ‌های گرم. آیا تا به حال دقت کرده‌اید که چرا در حمام‌ها و سرویس‌های بهداشتی از کاشی‌ها و رنگ‌های روشن استفاده می‌شود؟ آری این رنگ‌ها در شرایط مکان‌های نامبرده شده حس تمیزی و نظافت را بیشتر منتقل می‌کنند. بنابراین علاوه بر آنچه که گذشت لازم است در انتخاب رنگ‌ها شرایط مکانی را مورد توجه قرار دهید.

### تعادل بصری در فضا سازی

رنگ‌ها می‌توانند کاربران را دچار خطای دید کنند. با داشتن اطلاعاتی در این خصوص می‌توانیم در تعادل بصری مخاطبین نیز تاثیرگذار باشیم. مثلاً رنگ‌های گرم پیش‌رونده هستند. بدین معنی که این دسته از رنگ‌ها به نظر می‌رسد از حد واقعی‌شان جلوتر هستند. از این خاصیت می‌توانیم اتاق‌هایی را که خیلی بزرگ هستند کوچک نشان دهیم که این تکنیک در بازی‌های زیادی مورد استفاده قرار گرفته است. با شناخت درست از روش‌های خطای دید می‌توانید دشمنان را در بازی از دید کاربران پنهان کنید. این کار در سری بازی‌های «متال گیر» به صورت کاملاً

دهید، لازم است از رنگ‌های تیره استفاده کنید. از طرف دیگر رنگ‌های روشن حس سبکی را القا می‌کنند. اگر دقت کنید می‌بینید که بچه‌ها در لباس‌هایی که رنگ روشن دارند راحت‌تر هستند تا لباس‌های تیره رنگ. بنابراین مناسب آن است که در ساخت بازی این قاعده کلی را رعایت کنید. مثلاً اگر قرار است دشمنی سرعت کمتری داشته باشد از رنگ‌های تیره برای نشان دادن او استفاده می‌کنید و چنانچه قرار باشد دشمنی سرعت بیشتر و ضربات سریع‌تر داشته باشد بهتر است از رنگ‌های روشن در طراحی آن استفاده شود.

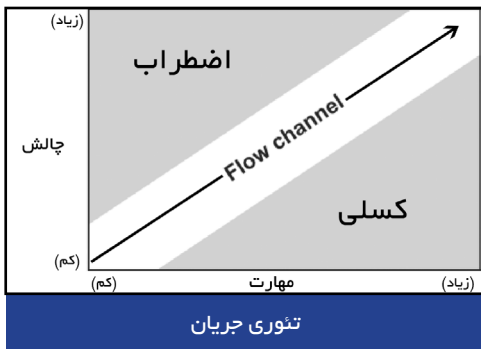
### رنگ و نماد

رنگ‌ها در فرهنگ‌های ملل معانی متفاوتی دارند. از این روی اگر در بازی خود می‌خواهید از معماری یا فرهنگ کشور خاصی استفاده کنید بهتر است در این زمینه تحقیق لازم را بعمل آورید. به عنوان مثال رنگ سفید در فرهنگ مردمان شرق آسیا نماد عزت و ناراحتی است یا رنگ قرمز تیره در ایران یاد آور شجاعت و دلاوری و در غرب نماد شادی و جشن است و یا رنگ گل زرد که در بسیاری از کشورها بیانگر نفرت می‌باشد در کشور سوئد نماد عشق و محبت است. اما در این میان رنگ‌هایی هم هستند که در تمام نقاط جهان معنی یکسان دارند و حس مشترکی را القا می‌کنند. مثلاً رنگ آبی که تداعی کننده آرامش، آزادی و پرواز است یا رنگ سبز که نماد خنکی کوهستان و سرسبزی دشت‌ها می‌باشد.

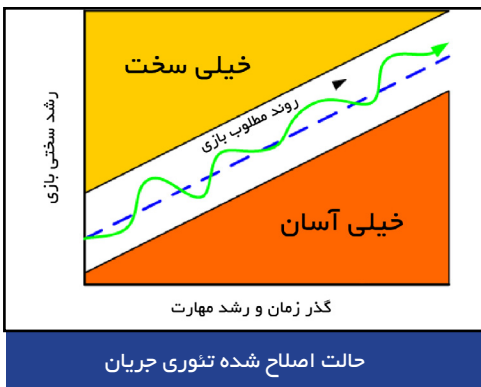
حرفه‌ای طراحی و استفاده شده است. روش‌های ایجاد تعادل بصری انقلابی را در بازی‌های ترسناک ایجاد کرده است. رنگ‌های سرد پس‌رونده هستند؛ یعنی از نظر بصری از حد واقعی خودشان عقب‌تر بوده و معمولاً برای بزرگ‌تر جلوه دادن اتاق‌ها و مکان‌های کوچک از آن‌ها استفاده می‌شود. لازم به تذکر است که ته رنگ‌های گرم و سرد نیز همین خاصیت را دارند. همچنین رنگ‌های خاکستری یا ته رنگ قرمز پیش‌رونده بوده و خاکستری یا ته رنگ سبز پس‌رونده هستند. طراحان از این قاعده برای فضا سازی استفاده می‌کنند. اگر انتهای ترین دیوار از فضای داخلی یک بازی را با رنگ گرم، رنگ آمیزی کنید آن فضا کوتاه‌تر به نظر می‌آید. و برعکس چنانچه از رنگ سرد استفاده شود بلندتر به نظر می‌رسد. بنابر آنچه که گذشت حس تعادل رکن بسیار مهم در فضا سازی است. این حس همان چیزی است که در رنگ‌های طبیعت دیده می‌شود. اقلام بزرگ معمولاً تک رنگ و کم رنگ هستند اما اقلام کوچک تنوع رنگی‌شان زیاد است. مثلاً آسمان و زمین تک رنگ هستند ولی پرندگان، درختان و گل‌ها تنوع رنگی‌شان زیاد است که این ترکیب تعادل بصری را به وجود می‌آورد. توصیه طراحان بازی آن است که همواره در فضاهای داخلی از قواعد طبیعی استفاده کنید. یعنی قطعات بزرگ‌تر را تک رنگ و قطعات کوچک‌تر را با تنوع رنگ‌های بیشتری بسازید. در این زمینه اطلاعات بسیاری وجود دارد ولی متأسفانه ما نمی‌توانیم تمامی آن‌ها را در این مقاله درج کنیم. دوستانی که مایل به فراگیری این تکنیک هستند می‌توانند از سایت‌های مربوطه اطلاعات لازم را کسب نمایند. ■

# مفهومی کلیدی به نام «بالانس» در طراحی بازی

کسلی ایجاد می‌شود. او حد فاصل بین این دو حس را Flow Channel نام گذاشته. اگر بازیکن در این مسیر تا انتهای بازی حرکت نکند، بازی قبل از به پایان رسیدن رها می‌شود.



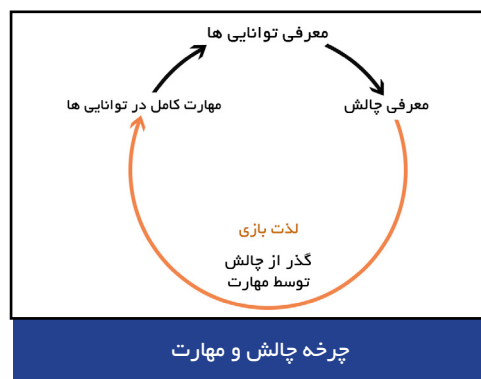
در حالی که در تئوری میهالی، رشد چالش و سختی در گذر زمان با یک شیب نرم اتفاق می‌افتد، دکتر نوح فالستین (Noah Falstein) نظر دیگری دارد. او معتقد است که سختی بازی باید به صورت موجی اتفاق بیفتد نه خطی (تصویر ۴). بازی میبایست در جایی سخت و در جایی دیگر آسان باشد.



## مزیت حالت موجی سخت شدن بازی :

- این بی نظمی، میزان یکنواختی را کم کرده و لذت را به همراه دارد.
- امکانی برای تجربه همزمان شکست و پیروزی را در طی مراحل فراهم می‌کند.
- سرعت یادگیری افزایش می‌یابد. چرا که بازیکن در بخش‌های سخت یاد می‌گیرد و در بخش‌های آسان مهارتش را امتحان می‌کند و یا مهارت‌های قبلی را هم محک می‌زند.
- ایجاد حس قافل گیری می‌کند و بازیکن در هر لحظه منتظر اتفاقی متفاوت است.

به یک حلقه به شکل زیر می‌رسیم:



باید این نکته را مد نظر داشت که قبل از اینکه بازیکن به مهارت کامل در توانایی‌هایش برسد باید به او توانایی و چالش جدید معرفی کرد. در غیر این صورت یکنواختی و کسالت بوجود می‌آید و بازی رها می‌شود. پس متوجه شدیم که بازیکن از ابتدا تا انتهای بازی در حال یادگیری، رشد و تغییر است و پا به پای او، قوانین بازی هم باید تغییر کنند تا بازیکن تجربه مطلوبی از بازی داشته باشد. در اینجا وظیفه ما به عنوان طراح بازی، طراحی چالش‌هایی متناسب با مهارت بازیکن است که نه خیلی سخت و نه خیلی آسان باشد. به این کار Difficulty Balancing یا بالانس سختی بازی می‌گویند.

## بررسی تئوری جریان (Flow)

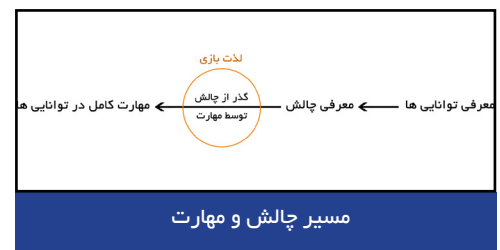
چرا بالانس سختی بازی انقدر مهم است؟ با بررسی نظر پرفسور میهالی (Mihaly Csikszentmihalyi) از نگاه روانشناسی به اهمیت موضوع پی خواهیم برد. پرفسور میهالی در تئوری خود با عنوان جریان (Flow) که در کتابی به همین عنوان به بررسی آن می‌پردازد، به نوعی تجربه مطلوب اشاره می‌کند که شامل حس عمیق نشاط و لذت در انسان است. این حس زمانی بوجود می‌آید که ذهن مشتاقانه تلاش می‌کند تا کاری سخت و در عین حال ارزشمند را انجام دهد. حسی که باعث بی‌توجهی به گذر زمان می‌شود. این همان حسی است که ما امروزه در هنگام بازی در اکثر بازی‌های همه پسند تجربه کرده‌ایم. میهالی در یک نمودار (تصویر ۳) با بررسی موضوعی مثل بازی، رشد بازیکن در بستر یک «جریان» را توضیح می‌دهد. همانطور که می‌دانید، بازیکن در ابتدا با یک سری توانایی مختصر بازی را شروع می‌کند و انتظار چالش‌های ساده را دارد. و در ادامه با رشد مهارت، به دنبال چالش‌های پیچیده‌تر می‌گردد. به گفته میهالی اگر چالش‌ها به سرعت رشد کنند، بازیکن دچار اضطراب و همچنین ناامیدی می‌شود و اگر سرعت رشد چالش آهسته باشد و با مهارت بازیکن رشد نکند، خستگی و

حما برایتان پیش آمده که از مدل مویتان خسته شده باشید و سعی کنید مدل جدیدی را تجربه کنید. یا دکراسیون منزل برایتان بسیار تکراری شده و تصمیم به تغییر آن بگیرید. اگر بیشتر دقت کنیم خواهیم دید که این تکرار و یکنواختی در تمام زندگی به دنبال ماست و ما از آن فرار می‌کنیم و چیزی که نجاتمان می‌دهد این کلمه است: «تغییر یا Variation»

از آنجایی که بازی انعکاسی از زندگی واقعی است، یکنواختی و تکرار می‌تواند مرگ بازی را به همراه داشته باشد. به عبارتی دیگر ایجاد تغییر در بازی و کنترل آن در طول زمان یکی از اصلی‌ترین و پایه‌ای‌ترین نکات طراحی بازی است و ما در این مقاله قصد داریم به بررسی مفهوم تغییر در بازی بپردازیم.

## چرخه چالش و مهارت

برای درک بهتر تغییر در بازی بهتر است از منظری دیگر به بازی نگاه کنیم. به شکل زیر دقت کنید:



ساختار اصلی یک بازی به این شکل است. شما به عنوان بازیکن ابتدا با توانایی‌ها و قابلیت‌هایتان آشنا می‌شوید و پس از آن، چالش‌ها و موانع آرام ظاهر می‌شوند. راه گذر از موانع، مهارت پیدا کردن در توانایی‌هاست. همانطور که در تصویر می‌بینید لذت بازی چیزی جز «طی کردن مسیر رشد مهارت» نیست. حالا بهتر است ببینیم که این لذت از مسیر رشد تا کجا ادامه دارد؟

تا جایی که شما در استفاده از توانایی‌ها به مرحله استادی برسید و دیگر رشد و تغییری اتفاق نیفتد. اینجا است که در بازی یکنواختی ایجاد می‌شود و شما بیشترین نیاز به تغییر را حس می‌کنید. چیزی که در اینجا به شما کمک می‌کند و به این یکنواختی آزاددهنده خاتمه می‌دهد، مهم‌ترین عامل تغییر در بازی یعنی Difficulty یا سخت شدن بازی است. به این شکل که تمام مراحلی که در تصویر بالا ذکر شد، یک بار دیگر تکرار می‌شود. یعنی بعد از اینکه شما در بازی به مهارت رسیدید، دوباره به شما توانایی جدید داده می‌شود (چیزهایی مثل باز شدن اسلحه جدید، جان بیشتر)، و بعد چالش‌های جدید معرفی می‌شود (دشمنان و معماهای جدید) و شما دوباره مسیر رسیدن به مهارت را طی می‌کنید. با این توضیح



اگر بازی «آخرین ما» (The Last of Us) را بازی کرده باشید، شاهد رشد موجی سخت شدن بازی هستید. در بخش‌هایی از مراحل بازی همینطور که مشغول جمع آوری منابع و کشف محیط هستید، بدون اینکه انتظار داشته باشید، شرایط از حالت معمولی به شدت بد تغییر می‌کند. و بعد از گذشتن از چالش، دوباره شرایط عادی می‌شود و زمانی برای استراحت و آماده شدن برای چالش‌های احتمالی بعدی به شما می‌دهد. این شکل موجی سختی تا انتهای بازی ادامه دارد.

این روش در بازی‌های رایگان موبایل (Freemium) که چرخه‌ای خاص دارند هم استفاده می‌شود. اگر بازی شرکت‌هایی مثل King یا Wooga را تجربه کرده باشید، دیده‌اید که روند سخت شدن بازی به صورت نرم از خیلی آسان تا خیلی سخت نیست. بلکه طراح بازی تعدادی مرحله را که به آنها Blocker یا مسدود کننده می‌گویند به تدریج در طول بازی افزایش می‌دهد. مرحله‌ای که شما برای گذر از آن‌ها بارها باید تلاش کنید. در این حالت از سختی، بازیکن نمی‌داند که در ادامه با چه چالشی قرار است که قافلگیر شود و این حس انتظار برای او لذت بخش است.

### سختی پویا (Dynamic Difficulty)

بهتر است با طرح سوال شروع کنیم. چطور می‌توان بازیکن را در مسیر مطلوب قرار داد به طوری که بازی برای او خیلی سخت یا خیلی آسان نباشد؟ می‌دانیم که تمام بازیکن‌ها در یک سطح نیستند. چطور می‌توان بازیکن‌هایی با هوش و مهارت متفاوت را در مسیر درست بازی هدایت کرد؟

تمام تلاش طراحان بازی در طی سال‌ها این بوده که کمترین تعداد بازیکن را در طی زمان از دست بدهند. یعنی تا جایی که امکان دارد تعداد بیشتری بازیکن را در مسیر مطلوب (تئوری Flow) نگه دارند. یکی از این راه‌ها پیاده‌سازی سختی پویا یا Dynamic Difficulty (ما به اختصار به آن DD می‌گوییم) است. به این معنا که چالش‌ها و جایزه‌های بازی بر اساس عملکرد و توانایی بازیکن تغییر می‌کند تا بازیکن از مسیر مطلوب خارج نشود. مثلاً اگر بازیکن علاقه زیادی دارد که با دشمن‌ها درگیر شود، مقدار جان دشمنان کمی کاهش داده می‌شود، یا اینکه دشمنان کمتر حمله می‌کنند. اگر بازیکن مقدار جان کم است و قرار است یک صندوق را باز کند، در صندوق جان اضافه قرار می‌گیرد یا اگر جانش کامل است و مهمات تمام کرده، در صندوق مهمات پیدا خواهد کرد.

در حقیقت استفاده از DD این امکان را می‌دهد که بازیکن زمانی که چیزی احتیاج دارد، بدون آنکه متوجه شود آن چیز در اختیارش قرار گیرد تا به طور پیوسته در طول بازی گام‌های موفق بردارد. در این حالت حس می‌کند که بازیکن دارد این است که «خودم به تنهایی» موفق به طی مسیر سخت بازی شده‌ام.

البته در مقابل، در صورتی که بازیکن مهارتش بیش از حد مورد نظر باشد، قدرت حریف افزایش می‌یابد. به طور مثال در بازی PES شما شاهد تغییر فاحش سرعت و مهارت پاس‌دهی یا دربیبل تیم حریف در طول یک مسابقه هستید. به طوری که مهارت حریف گاهی کم و گاهی زیاد می‌شود. و این همان سیستم DD است که برای بالانس هیجان بازی از آن استفاده شده است.

برای پیاده سازی DD باید ابتدا عملکرد بازیکن بر اساس اطلاعات آماری بازی ارزیابی شود مواردی مثل:

- تعداد شلیک‌های موفق
- تعداد تلاش‌های ناموفق قبل از رد کردن مرحله
- مقدار جان باقی مانده در پایان یک مرحله
- زمان رد کردن بخش خاصی از بازی

یا هر مقیاس دیگری که قابل اندازه گیری باشد. و سپس پارامترهایی را تغییر می‌دهند تا بازی را به تعادل برسانند. چیزهایی مثل:

- سرعت دشمنان
- مقدار جان دشمنان
- تعداد دشمنان
- قدرت دشمنان
- قدرت بازیکن
- طول گیم پلی بازی

### سطح سختی یا Difficulty Level

بعضی بازی‌ها این امکان را به بازیکن می‌دهند تا میزان سختی بازی را انتخاب کنند. این به معنای کنترل مقدار چالش برانگیز بودن بازی است. شما حتما در شروع بازی‌ها به کلماتی مثل Easy, Normal, Hard برخورد کرده‌اید که مربوط به انتخاب سطح سختی است. از مواردی که در حالت‌های سخت‌تر تغییر می‌کند می‌توان به افزایش جان دشمنان و قدرت صدمه زدن آن‌ها، افزایش محدودیت‌های زمانی، کاهش منابعی مثل جان و سلاح اشاره کرد. اما موارد هسته‌ای بازی مثل شکل مراحل، رفتار دشمنان و راه حل پازل‌ها تغییر نمی‌کند. این حالت از سختی بازی را «سختی مصنوعی» یا «Artificial Difficulty» می‌گویند.

حالت دیگری از سطح سختی وجود دارد که به آن «سختی طراحی شده» یا «Designed Difficulty» می‌گویند. در این حالت بخش‌های اصلی بازی در سطوح مختلف تغییر می‌کند. بخش‌هایی مثل شکل

مراحل، مدل حمله دشمن و پازل‌های بازی در هر مرحله به صورت جداگانه طراحی می‌شود. بازی «ارواح تاریک» (Dark Souls) یک نمونه خوب برای حالت «سختی طراحی شده» است.

اگر بخواهیم مقایسه‌ای بین این دو حالت سطح سختی انجام دهیم، باید بگوییم که در حالت «سختی مصنوعی»، از آنجا که شاهد تغییر در عمق کم بازی هستیم، تجربه بازی برای بازیکن راضی‌کننده و لذت‌بخش نخواهد بود. در مقابل در حالت «سختی طراحی شده» بعلاوه تغییر در هسته بازی، بازیکن بجای اینکه با کم بودن منابع یا افزایش قدرت دشمن روبه‌رو باشد، خود را درگیر چالشی پیچیده‌تر احساس می‌کند که باید با فکر از سد آن‌ها بگذرد. در نتیجه تجربه مطلوب‌تر و راضی‌کننده‌تری خواهد داشت.

سطح سختی بازی غیر از تغییری که در قوانین بازی می‌دهد، می‌تواند مشخص کند چه بخش‌هایی از بازی به بازیکن نشان داده شود. در بازی «مکس پین ۲» در صورتی که شما حالت سخت بازی را طی می‌کردید، بخش‌هایی از داستان برای شما روایت می‌شد که در حالت آسان گفته نشده بود. یا در بازی «کسلوانیا» حالت آسان بازی کوتاه‌تر از حالت سخت آن است.

### سختی و چالش

در آخر لازم است در مورد تفاوت دو کلمه سختی (Difficulty) و چالش (Challenge) صحبت کنیم. بازی سخت ایجاد ناراحتی و آزار در بازیکن می‌کند، در حالی که بازی چالش برانگیز موانعی را به بازیکن نشان می‌دهد که با فکر، دقت و مهارت می‌توان از سد آن‌ها گذشت. به عنوان طراح بازی سخت کردن بازی بسیار آسانتر از چالشی کردن آن است. شما به راحتی می‌توانید با تغییر اعداد در طول زمان، بازی را سخت و سخت‌تر کنید. اما چالش نیازمند طراحی پازل‌هایی است که بر اساس سیستم‌های روند بازی طراحی شده‌اند.

بازی‌هایی مثل Shinobi, Devil May Cry, ۳ Defender و Contra از نمونه بازی‌های خیلی سخت هستند. البته افراد زیادی هستند که تمام کردن بازی‌های سخت را اصف‌تخار می‌دانند و از آن‌ها لذت می‌برند. اما تعدادشان محدود است. اگر می‌خواهید تمام بازیکن‌ها بازی شما را تا انتها طی کنند، سعی کنید از چالش بجای سختی استفاده کنید. ما در این مقاله از کلمه سختی بجای هر دو کلمه استفاده کردیم که در واقع منظور همان چالش در بازی بود. ■

لذت بازی چیزی جز "طی کردن مسیر رشد مهارت" نیست. //

UNREAL  
TECHNOLOGY

# آموزش کار با موتور آنریل

قسمت ششم

در این شماره می خواهیم کمی بیش تر با متغیرها آشنا شویم و انواعی از متغیرها را بشناسیم.

شدیم. سپس برای نمونه یک عملیات جمع بین دو متغیر را انجام دادیم و کارمان را همین جا خاتمه دادیم و اکنون در شماره حاضر می خواهیم به ادامه مطلب پردازیم.



در شماره قبل مبحث متغیرها و چگونگی استفاده و کاربرد آن‌ها را پیش کشیدیم و اندکی در این باب با هم سخن گفتیم. اما کارمان نیمه کاره ماند و به اتمام نرسید و قرار شد در این شماره ادامه مطالب گفته شده در شماره قبلی را داشته باشیم. به همین منظور مطلب را با ادامه متغیرها آغاز می کنیم. اگر بخواهیم مروری اجمالی بر مطالب شماره گذشته در مورد متغیرها داشته باشیم بدین گونه است که ابتدا Blueprint برای کار بروی متغیرهایمان ساختیم. سپس با ساخت یک متغیر شروع کردیم و نحوه ایجاد Set و Get در Event Graph برای آن متغیر را دیدیم. در ادامه در مورد Promote to variable گفتیم و با نحوه کار آن آشنا

اواخر مقاله آموزشی آنریل در شماره قبل به متغیرها رسیدیم و قرار بر آن شد تا در این شماره در مورد متغیرها مفصل تر صحبت کنیم و متغیرها را پیش تر بشناسیم، انواعی

از آن‌ها را مورد استفاده قرار دهیم و در مورد موارد استفاده هر کدام سخن بگوییم. مقاله کنونی تا حدودی سعی در انجام این امور دارد.



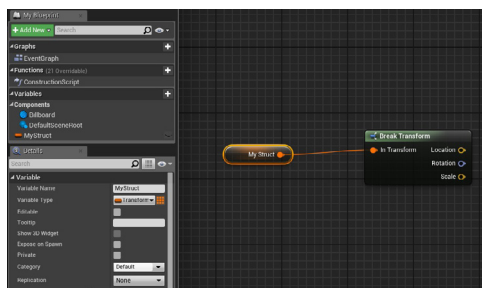
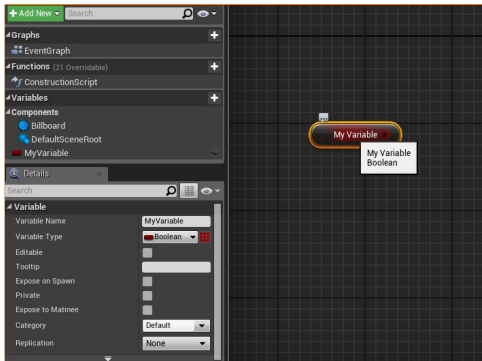
وحید حبیری پور

برای ادامه کارمان روی متغیرها، VariableWorkshop که در جلسه قبل ساخته بودیم را باز می کنیم. اگر خاطرتان باشد VariableWorkshop کلاس Blueprintی بود که تنها یک Billboard در خودش داشت. حالا در Event Graph که متعلق به کلاس مورد نظر است، از منوی سمت چپ در My Blueprint بروی Add New سمت کلیک کرده و Variable را انتخاب می کنیم. به این شکل متغیری اضافه کرده ایم. در قسمت Variables سمت چپ قابل مشاهده است و به صورت پیش فرض 0\_NewVar نامیده شده است. با دوبار کلیک چپ روی آن و یا استفاده از کلیک F2 می توانیم نام آن را به دلخواه تغییر دهیم. من نام آن را به MyVariable تغییر می دهیم. در سمت راست متغیر ساخته شده دکمه ای قرار دارد که به شکل ابروی بسته شده است، اگر نشان گر را به روی آن نگه دارید توضیحات به شما می گوید که در این حالت متغیر به شکل عمومی تعریف نشده و قابل ویرایش در نمونه ای از Blueprint نیست. هم چنین در قسمت Details نیز گزینه Editable تیک نخوره است. حال اگر روی ابرو کلیک کنید تبدیل به چشم می شود و Editable نیز تیک می خورد، یعنی قابل ویرایش شده است.



متغیرها انواع گوناگونی دارند، آشنایی با همه آن‌ها موجب آن می شود که کارآمدترین نوع را با توجه به نیازمان انتخاب کنیم.

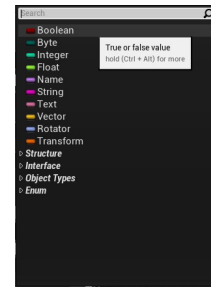
همان طوری که از توضیحات برمی آید نوع داده‌ها به ترتیب، Boolean برای داده‌های درست یا غلط، Byte برای داده‌های عددی هشت بیتی، Integer برای اعداد بدون ممیز شناور، Float برای اعداد با ممیز شناور، Name برای داده‌های اسمی، String برای داده‌های رشته‌ای از کاراکترها، Vector برای بردارهای سه‌بعدی (مناسب برای داده‌های مشخص‌کننده ی فضا)، Rotator برای داده‌های سه‌بعدی با المان‌های چرخش فضایی و Transform برای داده‌هایی با المان‌های سه‌بعدی جابه‌جایی، چرخش و تغییر اندازه است. نکته‌ای که در مورد نوع داده‌ها حائز اهمیت است این است که وقتی شما یکی از انواع داده را برای متغیر مورد نظر انتخاب کنید و از آن متغیر در Event Graph استفاده کنید، نوع آن غیرقابل تغییر خواهد شد. و برای تغییر نوع باید از تبدیل بین انواع داده استفاده کنید. برای مثال نوع داده Boolean را می‌شود به شکل بله یا خیر و یا صفر یا یک دید، که ۰ و ۱ اعدادی از نوع بدون ممیز شناور هستند. برای نشان دادن تبدیل نوع ابتدا متغیر ساخته شده را از نوع Boolean تعریف می‌کنم و یک Get برای آن در Event Graph ایجاد می‌کنم.



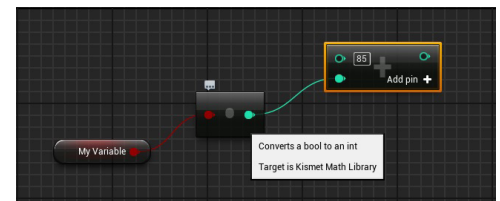
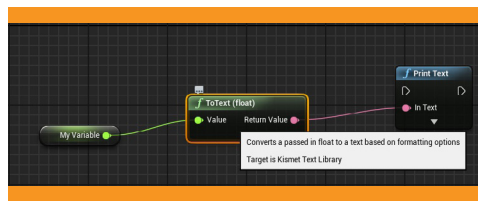
حال بیابید تا متغیری از نوع Struct داشته باشیم، این نوع متغیرها خود مجموعه‌ای از متغیرهای دیگر هستند. برای مثال شما می‌توانید متغیری با نوع Struct داشته باشید که در خود از انواع Integer، Float و Boolean داشته باشد. برای این منظور متغیری جدید به نام MyStruct ایجاد می‌کنم و از قسمت Variable Type روی Struct کلیک می‌کنم. همان‌طور که مشاهده می‌کنید لیستی از Struct‌های مختلف را در خودش دارد و انواع آشنای Transform، Rotator و Vector را نیز به همین شکل در خود دارد. برای مثال Vector به این دلیل یک Struct محسوب می‌شود که از سه بخش مجزا از هم تشکیل شده است. همه انواع Struct زمانی که به شکل Get در Event Graph قرار گیرند و سیمی از آن‌ها خارج شود گزینه Break... را دارند. برای مثال اگر یک متغیر Struct از Transform داشته باشیم و در Event Graph یک Get از آن داشته باشیم گزینه Break Transform را خواهیم داشت که با انتخاب آن اجزای تشکیل دهنده Struct را مجزا تحویل خواهد داد. تصویر نشان دهنده یک Struct از نوع Transform است که به Transform متصل شده است.

حال بیابید نوع متغیری که داریم را از Boolean به Float تغییر دهیم. برای این کار روی Variable Type کلیک کرده و نوع را Float انتخاب می‌کنیم. حال فرض کنید که می‌خواهیم مقدار این متغیر را به کاربر نشان دهیم، برای این کار باید متغیر را به نوع متنی یا رشته تبدیل کنیم. یک Get برای متغیر Float ساخته شده در Event Graph ایجاد می‌کنیم. ساده‌ترین راه نمایش استفاده از Log است. در سمت راست Get کلیک راست کرده و Log را جست‌وجو می‌کنیم. گزینه print text را انتخاب می‌کنیم. زمانی که می‌خواهیم خروجی Get را به ورودی print text که (in text (hello است وصل کنیم باز هم با متنی به ما نشان می‌دهد که در حال تبدیل Float به Text هستیم. دو طرف سیم را وصل می‌کنیم و تبدیل‌کننده مورد نظر به شکل خودکار ساخته می‌شود. نکته دیگری که به نظر جلب آمد تا بگویم رنگ‌بندی نوع متغیرهاست، برای مثال رنگ قرمز مربوط به متغیر با نوع Boolean است و سیمی که از آن خارج می‌شود نیز به همین رنگ است، پس به کمک رنگ‌ها نیز می‌توان نوع متغیرها را شناخت.

در ادامه می‌خواهیم به نوع متغیر شیء (object) و کلاس (class) نگاهی بیندازیم. در حالت کلی این نوع برای نگهداری از دارایی‌های موجود استفاده می‌شود. برای شروع متغیری می‌سازیم و نام آن را MyObject می‌گذاریم. حال در قسمت انتخاب نوع گزینه Object Types را انتخاب می‌کنیم، به یاد داشته باشیم که اشیاء آبی رنگ و کلاس‌ها به رنگ بنفش هستند. در قسمت جست‌وجو bp را تایپ کنید و BP\_SKY\_SPHERE را انتخاب کنید و سپس بروی گزینه آبی رنگ (Reference) کلیک کنید. این شیء به صورت پیش‌فرض در موتور موجود است. حال شما متغیری ساخته‌اید که آسمان را در خود خواهد داشت و



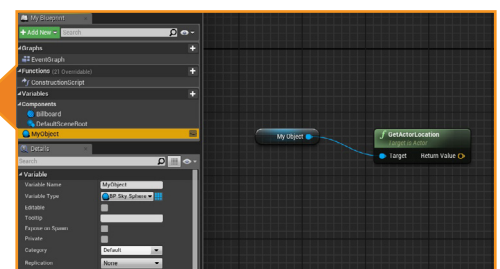
در قسمت Details گزینه‌ای تحت عنوان Variable Type مشاهده می‌کنید که نوع متغیر مورد نظر را تعیین می‌کند. روی عبارت Boolean کلیک کنید تا منوی کشویی باز شود، همان‌طور که مشاهده می‌کنید لیستی از انواع متغیر برای شما آماده شده است، در این قسمت در مورد ۴ گزینه آخر صحبتی نداریم، روی هر کدام از گزینه‌های دیگر که با کپسول‌های رنگی بایستید توضیحاتی برایتان نمایش داده خواهد شد، برای مثال Boolean نوع داده‌هایی با فرمت درست یا غلط (true or false) است.

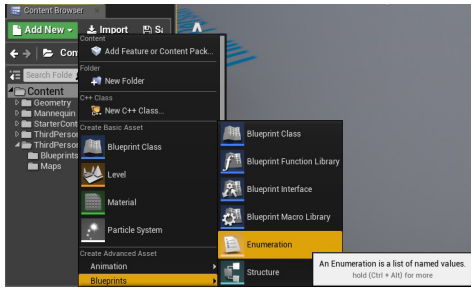


حالا در سمت راست آن کلیک راست کرده و  $int + int$  را جست‌وجو می‌کنیم و  $int + integer$  را انتخاب می‌کنیم. ما می‌توانیم از متغیر ساخته شده خودمان به شکل عددی صحیح استفاده کنیم. مقدار دلخواهی به ورودی بالایی نسبت می‌دهیم و ورودی پایین را با سیمی به خروجی MyVariable وصل می‌کنیم. زمانی که سیم خروجی از متغیر Boolean را بروی ورودی پایین نگه می‌داریم این توضیح نشان داده می‌شود: Convert Boolean to Integer. که می‌گوید داده از نوع Boolean به نوع Integer تبدیل خواهد شد. و زمانی که سیم را روی ورودی رها کنید خودش تبدیل‌کننده‌ای برای تبدیل نوع بین Boolean و Integer ایجاد خواهد کرد. حال اگر مقدار متغیر Boolean صحیح (true) باشد مقدار صحیح معادل با آن خواهد شد و در صورتی که متغیر Boolean غلط (False) باشد مقدار صحیح معادل با آن صفر خواهد شد و با این مقادیر در عملیات جمع شرکت خواهد کرد.

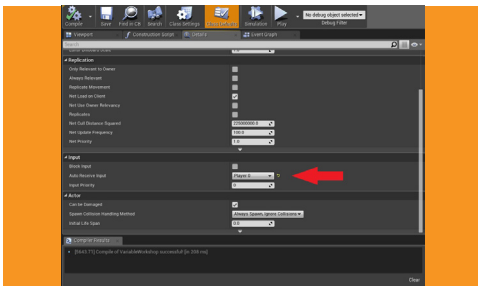
می‌توانید مشخصات آنرا داشته باشید. برای مثال یک Get از متغیر تعریف شده در Event Graph ایجاد کنید و سیمی از آن خارج کنید و در قسمت جست‌وجو کلمه location را تایپ کنید، با استفاده از Get Actor Location می‌توانید به موقعیت مکانی متغیر مورد نظر دسترسی داشته باشید.

شاید برایتان سؤال شده باشد که چه زمانی باید از شیء استفاده کرد و چه زمانی از کلاس؛ هرگاه موجودیتی در صحنه داشتید و خواستید از آن استفاده کنید استفاده از شیء را خواهیم داشت و هرگاه در صحنه نباشد و بخواهیم آنرا تولید کنیم سراغ کلاس می‌رویم.





۹ حال فرض می‌کنیم که می‌خواهیم Enum ای برای خودمان تعریف کنیم، که این اتفاق در بازی‌های کامپیوتری بسیار پیش می‌آید. برای این کار به Content Browser برویم، بروی Add New کلیک کرده و به قسمت Create Advanced Asset می‌رویم و از Blueprint گزینه Enumeration را انتخاب می‌کنیم. همان‌طوری که ملاحظه می‌کنید با نگر داشتن اشاره‌گر توضیحاتی در مورد Enum نمایان می‌شود و آنرا لیستی از مقادیر نام‌گذاری شده معرفی می‌کند. Enum را ایجاد می‌کنیم و نام آنرا به دلخواه MyEnum قرار می‌دهیم.

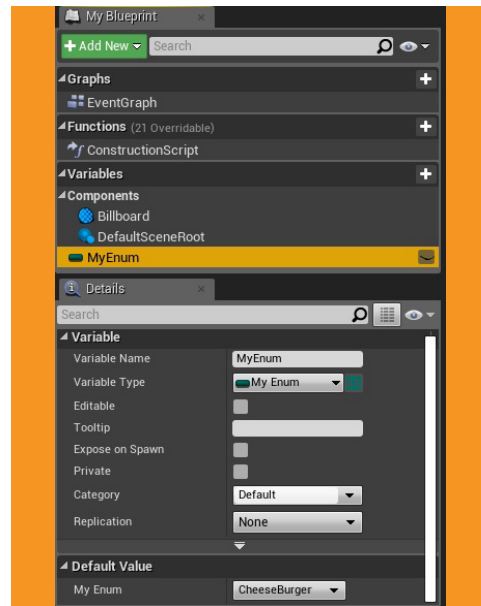


۱۲ در ادامه می‌خواهیم اندکی در مورد مفهوم Get در مقابل Set در متغیرها صحبت کنیم. اولین چیزی که لازم است در خاطر داشته باشیم این است که اگر می‌خواهیم عملیات ریاضی داشته باشیم احتمالاً به هر دو آن‌ها نیاز خواهیم داشت. قبل از هر چیز ابتدا به قسمت Class Default رفته و در قسمت Input، Auto Receive Input را در حالت Player قرار دهید تا تغییرات حال را در خروجی ببینیم. حال روی Compile کلیک کنید و به Event Graph بازگردید.

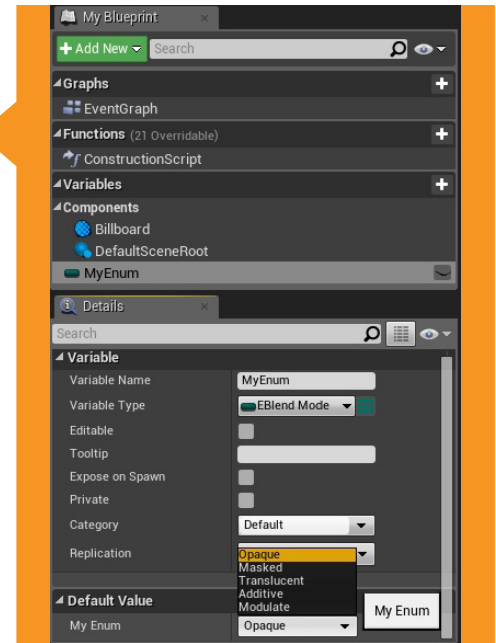


۱۴ حالا به محیط Scene می‌رویم و یک نمونه از Blueprint ساخته شده را در محیط رها می‌کنیم. قبل از این کار مطمئن شوید که در Blueprint کلید Compile را زده‌اید و کارهایتان را ذخیره کرده‌اید. حال کلید Play را بزنید و در حالی که کلید E را فشار می‌دهید به سمت چپ تصویر توجه کنید، باید حاصل جمع مقادیر برایتان نمایش داده شود، اگر این اتفاق نمی‌افتد یک بار دیگر Event Graph مربوط به Blueprint ساخته شده را با تصویر چک کنید.

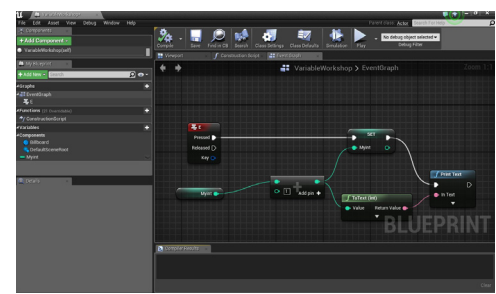
۸ حال بیاید در مورد نوع Enum صحبت کنیم. این نوع متغیر در واقع یک لیست قابل شمارش است. متغیری با نام MyEnum ایجاد می‌کنیم و در قسمت Variable Type نوع Enum را انتخاب می‌کنیم و برای مثال گزینه اول، EBlend Mode را انتخاب می‌کنیم. در قسمت پایین سمت چپ که مقدار پیش‌فرض متغیر انتخاب می‌شود نوشته شده است که باید Blueprint را کامپایل کنیم، پس این کار را انجام دهیم. حال همان‌طور که مشاهده می‌کنید می‌توانیم مقدار پیش‌فرض را به یکی از حالت‌ها قرار دهیم.



۱۱ حالا می‌توانیم متغیری از نوع Enum ساخته شده توسط خودمان داشته باشیم و فرضاً مقدار پیش‌فرض آنرا روی Ball قرار دهیم. برای این کار متغیری تعریف می‌کنیم، Variable Type را روی Enum گذاشته و سپس از بین Enum‌های موجود MyEnum را انتخاب می‌کنیم. سپس بروی Compile کلیک می‌کنیم و مقدار پیش‌فرضی برای آن انتخاب می‌کنیم. همان‌طوری که گفتیم این لیست‌ها مرتبط با اعداد هستند، برای مثال در این FirstListEntry، Enum عدد صفر، Ball عدد یک و CheeseBurger عدد دو هستند.

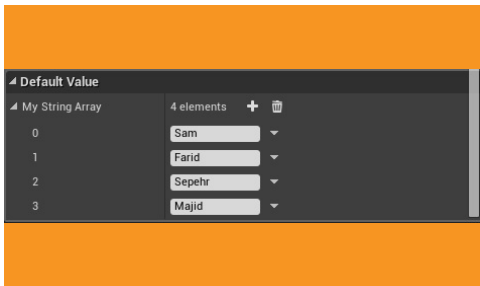


۱۰ بعد از این که نام را انتخاب کردیم روی Enum ساخته شده دوبار کلیک می‌کنیم تا ویرایشگر مربوط به آن باز شود. حالا می‌توانیم لیست خودمان را بسازیم. بروی New کلیک می‌کنیم و با توجه به چیزهایی که می‌خواهیم داشته باشیم نام‌گذاری می‌کنیم. برای مثال من Ball، FirstListEntry و CheeseBurger را وارد می‌کنیم. در ادامه می‌توانیم Blueprintی داشته باشیم که چک کند اگر CheeseBurger مقدار درستی داشت کاراکترمان خوشحال شود. حال روی Save کلیک کنیم و ویرایشگر را ببندیم.

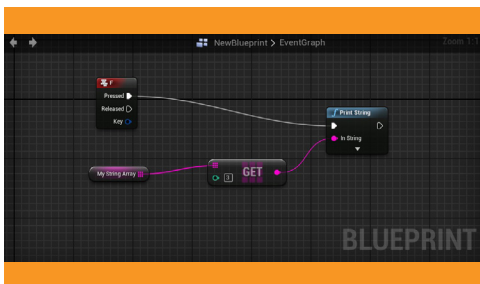


۱۳ در Event Graph کلیک راست کرده و E را فشار دهید، می‌خواهیم یک کنترلر برای کلید E داشته باشیم. در واقع می‌خواهیم برای حالات مختلف فشار دادن و رها کردن E اتفاقاتی تعریف کنیم. حال بیاید متغیری از نوع Integer بسازیم و آنرا MyInt بنامیم. حالا می‌خواهیم زمانی که کلید E را فشار می‌دهیم به مقدار این متغیر اضافه شود. مقدار پیش‌فرض برای متغیرهای از نوع Integer صفر است. حال متغیر MyInt را برداشته و در Event Graph رها می‌کنیم، حالا باید در مورد نوع تصمیم بگیریم؛ Set یا Get. خب ابتدا ما

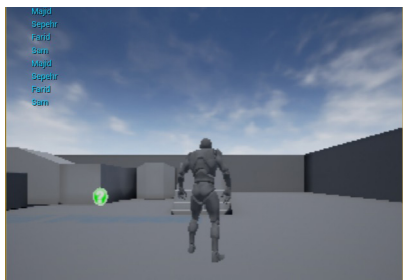




**۱۶** حالا بیایید به متغیر آرایه‌مان مقابری اضافه کنیم، قبل از هر چیز بروی **Compile** کلیک می‌کنیم. حالا در قسمت **Details**، در **Default Value** می‌توانیم مقادیر دلخواه را اضافه کنیم. بروی علامت **+** کلیک می‌کنیم و مقدار را وارد می‌کنیم. برای مثال من ۴ مقدار رشته‌ای به آرایه اضافه کردم، اندیس‌های ۰، ۱، ۲ و ۳ را دارند. قبل از ادامه کار به **Setting** سری بزنید و مطمئن شوید که **Input** بروی **Player** قرار دارد.



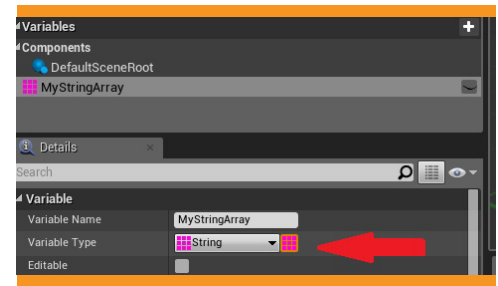
**۱۹** از توابع موجود **Get** را انتخاب می‌کنیم، همان‌طوری که می‌بینید باید اندیسی به آن داده شود، من اندیس ۳ را می‌دهم، در واقع مقدار موجود در خانه چهارم آرایه را می‌خواهم. و خروجی **Get** را با سیمی به **Print Text** وصل می‌کنیم. حال کلیدی برای اجرای دستور لازم داریم، مانند کاری که قبلاً انجام دادیم من کلید **F** را انتخاب می‌کنم، و به **Print Text** وصل می‌کنم. حال کافی است بروی **Compile** کلیک کنیم، سپس در محیط اصلی کلید **Play** را بزنیم و **F** را فشار دهیم.



**۲۲** اگر مراحل کار را به درستی انجام داده باشید شما هم باید در خروجی مانند تصویر مقادیر موجود در آرایه خودتان را مشاهده کنید. در صورتی که این چنین نیست یک‌بار دیگر مراحل کار را چک نمایید، مانند آنچه بالاتر برایتان گفتم و مطمئن شوید که همه چیز را به درستی انجام داده‌اید. خوب، فکر می‌کنم تا بدین جای کار برای این شماره کافی باشد، به امید دیدارتان در شماره بعدی. با ما همراه باشید. ■

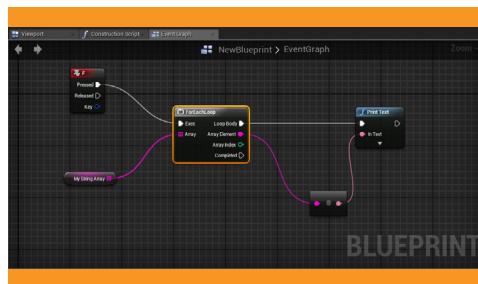
لطفاً نظرات و پیشنهادات خود در زمینه‌ی هر چه بهتر شدن این آموزش‌ها را برایمان ارسال کنید و ما را در هر چه بهتر شدن کیفیت این آموزش‌ها یاری رسانید.

بر پایه صفر است، یعنی اولین خانه آرایه اندیس صفر، دومین خانه اندیس یک و همین‌طور الی آخر اندیس دارند. به همین خاطر اگر بخواهید به مقداری که در خانه سوم آرایه قرار دارد دسترسی داشته باشید باید اندیس دوم آن را فراخوانی کنید. حال بیایید در آرایه‌ای داشته باشیم. یک متغیر جدید اضافه می‌کنیم، چون همان‌طور که گفتیم آرایه هم نوعی متغیر است. نوع متغیر را مشخص می‌کنیم، به مربعی که در سمت راست انتخاب نوع قرار دارد توجه کنید، اگر اشاره‌گر خود را بروی آن نگه دارید می‌گویید که متغیر را تبدیل به آرایه خواهد کرد. بروی آن کلیک می‌کنیم. حالا متغیر ما از نوع آرایه شده است.

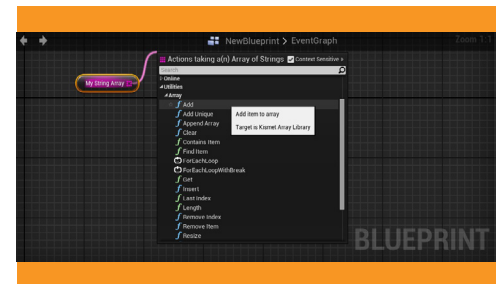


**۱۵** نوع پرکاربردی که می‌خواهم در این درموردش صحبت کنم آرایه است. آرایه در واقع لیستی از داده‌های هم‌نوع است. به شکل شهودی می‌توان آرایه را به شکل صندوق‌های پست هم‌شکل و هم‌اندازه در کنار یک‌دیگر در نظر گرفت. آرایه نوعی متغیر است که مجموعه‌ای از اطلاعات را در خود دارد. نکته‌ای که درمورد آرایه‌ها در این جا قابل ذکر است پویا بودن اندازه آرایه است، یعنی می‌توانیم به اندازه آن اضافه یا از اندازه آن کم کنیم. و هم‌چنین آرایه‌ها مقادیری به عنوان اندیس برای خانه‌هایشان دارند که اصطلاحاً

**۱۸** برای مثال **Add** به آرایه‌های آرایه اضافه می‌کند، **Append Array** به انتهای آرایه اضافه می‌کند، **Clear** همه آرایه‌های آرایه را حذف می‌کند، **Get** مقدار موجود در اندیس گرفته شده را پس می‌دهد، **Insert** مقداری را در اندیس گرفته شده وارد می‌کند، **Last Index** آخرین اندیس موجود در آرایه را بازمی‌گرداند، **Length** اندازه آرایه را بازمی‌گرداند. که رابطه بین اندازه و آخرین اندیس به این شکل است: **Last Index = Length - 1**. و همین‌طور توابع دیگری که هرکدام بروی آرایه اعمال می‌شوند.



**۲۱** حال بیایید کمی جلوتر برویم، و این‌بار می‌خواهیم همه مقادیر موجود در خانه‌های آرایه را نشان دهیم. برای این کار نیاز به حلقه تکرار داریم تا بروی همه اندیس‌های آرایه حرکت کنیم و مقادیر موجود در هر اندیس را نمایش دهیم. خوش‌بختانه **ForEachLoop** برای این منظور آماده شده است. این حلقه تکرار برای هر یک از مراحل تکرار عملیات خاصی را انجام می‌دهد. برای ادامه کار متغیر آرایه را به شکل **Get** به **Event Graph** می‌آوریم. سپس سیمی از آن خارج می‌کنیم و در لیست ایجاد شده **ForEachLoop** را جست‌وجو می‌کنیم و آن را انتخاب می‌کنیم. حالا کلیدی برای انجام تکرار لازم داریم، من کلید **F** را برای این منظور قرار می‌دهم و آن را به حلقه تکرار متصل می‌کنم. در ادامه **Loop Body** را با سیمی به ورودی اجرایی **Print Text** وصل می‌کنم و هم‌چنین **Array Element** را به **In Text** متصل می‌کنم. حالا **Compile** و سپس **Play** را کلیک می‌کنیم.



**۱۷** حالا متغیری که ساخته‌ایم را به شکل **Get** به **Event Graph** می‌آوریم و سیمی از آن خارج می‌کنیم. به گزینه‌هایی که در لیست نمایان شده‌اند توجه کنید. **Online**، **Utilities** و **Variables** که با گزینه اول فعلاً کاری نداریم. بروی گزینه دوم کلیک می‌کنیم و سپس بروی **Array** کلیک می‌کنیم. همان‌طور که می‌بینید لیستی از توابع که با حرف **f** کوچک مشخص شده‌اند را داریم. با نگه داشتن اشاره‌گر به روی هر کدام از آن‌ها توضیحات هر کدام نمایان خواهد شد.



**۲۰** حالا با فشردن کلید **F** باید مقداری که در خانه چهارم آرایه وجود دارد نمایش داده شود، اگر این اتفاق نمی‌افتد یک بار دیگر مراحل کار را چک کنید، مطمئن شوید که **Blueprint** را به درستی طراحی کرده‌اید، ورودی را در حالت **Player** قرار داده‌اید، بروی **Compile** کلیک کرده‌اید و در آخر این که **Blueprint** ساخته شده را به محیط مرحله وارد کرده باشید. در صورتی که همه این مراحل را به درستی انجام داده باشید باید خروجی مانند تصویر داشته باشید.



**SUBSTANCE  
PAINTER**



## بررسی نرم افزار Substance Painter 2

کاربران می‌توانند پیش‌نمایشی از کار خود با کیفیت بالا تهیه کنند. Iray یک سیستم رندر بر پایه CPU است هرچند در صورت وجود کارت گرافیک ساخت Nvidia بر روی سیستم، Iray با مقداری کمک از GPU رندهای سریع‌تری را به شما تحویل خواهد داد. یکی از بهترین قابلیت‌های سابستنس پینتر ۲ قابلیت تکسچر مستقیم به روش Specular / Glossiness است که بسیاری از کاربران این برنامه در واقع انتظار زیادی برای کار کردن با آن را می‌کشیدند.

همچنین باید اشاره کرد که یکی از بهترین قابلیت‌های سابستنس پینتر ۲ ابزار جدید Mask Generator است. یکی از بهترین قابلیت‌های Substance Painter ۲ قابلیت Mask Editor و Smart Mask آن است که جایگزین Mask Builder کلاسیک شده است. معمولاً کسانی که با سابستنس پینتر کار کرده باشند ناراحتی‌ها و سختی‌های جزئی در بخش ماسک کردن را داشته‌اند. خوشبختانه تیم «الگوریتمیک» در سابستنس پینتر ۲ اکثریت این مشکلات را برطرف کرده است و حالا می‌توان از ماسک‌های ساخته‌شده درون برنامه در بخش Additional Maps و Generatorها استفاده بهینه‌تری داشت. شایان‌ذکر است که یکی از مهم‌ترین فواید «ماسک جنریتور» کم کردن زمان انجام پروسه تکسچرینگ است.

بخش Smart Materials حاوی تعداد زیادی متریال جدید برای استفاده در پروسه تکسچرینگ است و چندین Generator مفید نیز همانند MG Light، MG 2D Distance Shelf حاوی ۲۰۰ نرمال مپ Hard Surface جدید برای بالا بردن سرعت فرایند تکسچرینگ است. البته همان‌طور که عیان است، هیچ نرم‌افزاری هیچ‌وقت کامل نبوده و سابستنس پینتر ۲ نیز از این قاعده مستثنا نیست. گاهی اوقات استفاده از سیستم رندر Iray موجب کُرش برنامه می‌شود و هر از گاهی صفحه را به‌طور کامل سیاه می‌کند. گاهی اوقات تنظیمات پیش‌فرض کاربر سیو نمی‌شود، سرعت زوم کردن کم و زیاد می‌شود اما در کل سابستنس پینتر ۲ پیشرفت‌های قابل توجهی نسبت به نسخه پیشین خود داشته و انتخاب اول من برای تکسچر Game Assetها به روش PBR است. ■

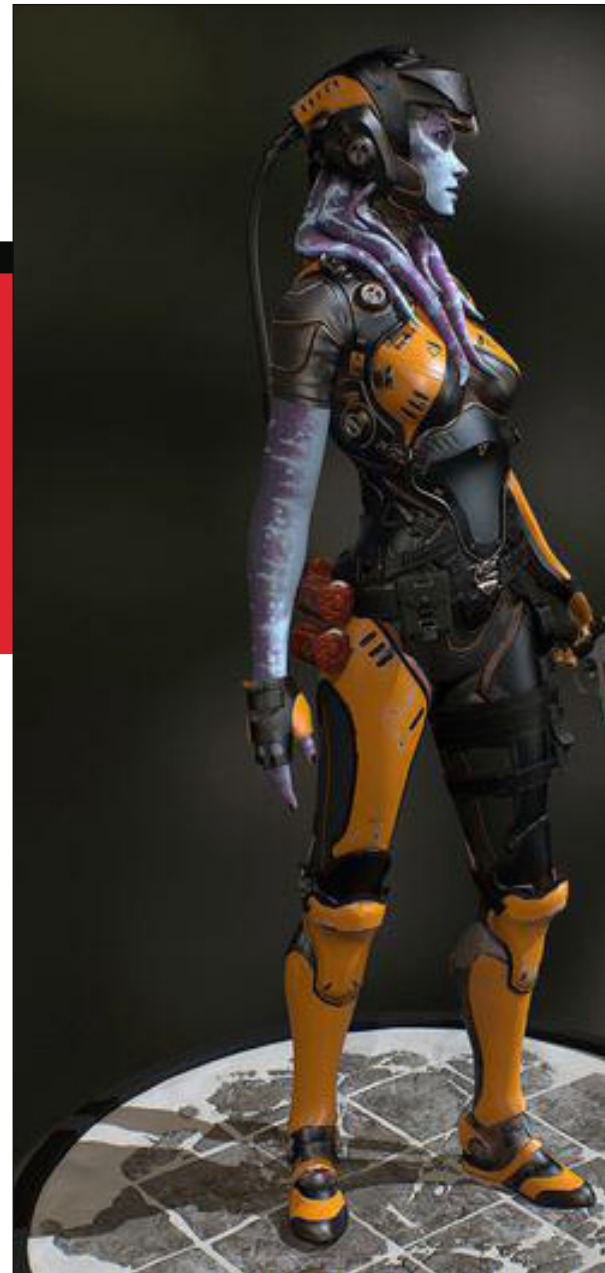
با آمدن نسل هشتم بازی‌های رایانه‌ای، روش جدیدی برای تکسچر Game Assetها به وجود آمد به نام تکنیک (PBR) Physically Based Rendering و با آمدن این روش جدید نیاز به نرم‌افزارهای تکسچرینگ جدید بود که از این قابلیت استفاده بهینه را ببرند. یکی از بهترین آن‌ها و انتخاب شخصی خود من نرم‌افزار Substance Painter از شرکت Algorithmic بود. چندی پیش نسخه دوم این نرم‌افزار عرضه شد و تصمیم گرفتم که در این شماره از بازینامه نقدی کوتاه بر قابلیت‌های جدید این نرم‌افزار داشته باشم.

اولین چیزی که در پینتر ۲ نظر شما را جلب می‌کند، بالاتر رفتن سرعت ویوپورت است. در نسخه‌های قبلی همیشه در حال تکسچرینگ در سایز ۲K شاهد افت فریم و توپیک‌های کوچکی در ویوپورت بودیم اما این بار این مشکلات بسیار کم‌رنگ شده است. همین‌طور استفاده بهینه از حافظه Ram نیز از فیچرهای قابل توجه Substance Painter ۲ هست.

Painter ۲ در استفاده از «براش‌ها» (قلموها) بسیار نرم‌تر به نظر می‌رسد که ممکن است به همین دلیل ویوپورت را قوی‌تر از قبل کرده باشد. یکی از مشکلاتی که بسیاری از کاربران همیشه در استفاده از Substance Painter ۲ با آن مواجه بودند هنگ کردن ویوپورت در هنگام پینت کردن روی مدل بوده است.

از ابزارهای جدیدی که به سابستنس پینتر ۲ اضافه‌شده می‌توان به Smudge و Clone اشاره کرد. استفاده از ابزار Smudge بسیار ساده است، فقط کافی است که ابزار اسماج را در ناحیه‌ای که برایش بر آن خورده است حرکت داده و افکت محو شدن ایجاد می‌شود. ابزار کلون مشابه ابزار Stamp در فتوشاپ با کمی پیچیدگی بیشتر است. شما می‌توانید بخشی از تکسچر موردنظر خود را به‌راحتی در بخش دیگری کلون کنید و با این کار در کمترین زمان بیشترین دیتیل را دریافت کنید و یکی از کاربردی‌ترین نکات راجع این ابزار جدید این است که قسمت Clone شده Rasterize نمی‌شود و شما می‌توانید هرگاه که خواستید در آن تغییرات لازم را ایجاد کنید.

یکی از کمبودهای سابستنس پینتر نداشتن قابلیت دریافت رندهای باکیفیت بود و تمام پردازش‌ها به‌صورت ریل تایم Open GL انجام می‌شد، اما در سابستنس پینتر ۲ با اضافه شدن انجین رندر Iray، حالا





## ایده‌های نو در قالبی کهنه

برای خودشان قهرمانی هستند. چه بسیار افرادی که برای فهمیدن جملات شخصیت مورد علاقه‌شان به خواندن زبان انگلیسی علاقه‌مند شدند. چه دوستانی که تیپ و مدل موهایشان برگرفته از شخصیت‌های این بازی‌ها بود. حتی بسیاری از این کارها در فرهنگ و جامعه ما پذیرفته نبودند.

اما برای ساخت یک بازی مبارزه‌ای خوب چه المان‌هایی باید در نظر گرفت تا این بازی جذاب و ماندگار شود؟ چرا که اصل همه این بازی‌ها یکی بوده و از آن سال‌های دور ثابت است. فقط کیفیت و گاه کمی داستان آن‌ها در حال تغییر است. من این ویژگی‌ها را بیان می‌کنم تا شما ببینید در شاهنامه فردوسی وجود دارد یا خیر.

اولین و پایه‌ای‌ترین ویژگی این بازی‌ها وجود دو نیروی قوی خیر و شر است. این دو معمولا باید باشند تا این مبارزه صورت بگیرد. اکثر اوقات در یک بازی مبارزه‌ای استاندارد، بد و خوبی وجود دارند که اکثرا جنگ آن‌ها بر سر حکمرانی بر کل زمین است. و این شخصیت‌های بد، نیروی پیدا کرده‌اند تا بر زمین مسلط شوند و از آن طرف شخصیت‌های خوب با اتکا بر نیروی قلب بزرگشان و مهارت‌های مبارزه‌ای خودشان و همچنین از خودگذشتگی تا سر حد مرگ زمین را نجات می‌دهند و خلاصه همه چیز به خیر و خوشی تمام می‌شود تا برخواستنی دوباره از همان شخصیت‌های بد یا نوادگان آن‌ها برای قسمت بعدی بازی.

دومین ویژگی مهم بازی‌های مبارزه‌ای شخصیت‌پردازی قوی و متمایز آن است. جذابیت این نوع بازی‌ها در این است که هر شخصیتی سبک مبارزه، تیپ و هدف خاص خود را دارد. مثالی که از اهمیت این ویژگی می‌توانم برایتان بزنم بازی Mortal Kombat است. در سری‌های اول بازی که برای کنسول‌های سگا و نینتندو عرضه شد، سبک جدید بازی و طبیعی بودن آن در کل دنیا صدا کرد و این رشد در سری Ultimate آن به حد اکثر رسید. یکی از علت‌های اصلی موفقیت این بازی شخصیت‌پردازی بسیار قوی آن بود. اما در سال‌های بعد عناوینی از این بازی برای کنسول‌های مختلف پخش شد که در ساخت شخصیت زیاده‌روی شده بود و این زیاده‌روی باعث شده بود که روی شخصیت‌پردازی اصلا کار نشود و داستان تکراری هم مزید بر علت شد تا این عناوین به موفقیت نرسند. البته زرنگی سازندگان اصلی بازی و همکاری با افراد خبره و جدید و همچنین بازگشت به اصول شخصیت‌پردازی

کردم. باشد که شما از این بخش استفاده کنید و رستگار شوید!

### ایده‌های قدیمی، نگاهی جدید

برای شروع به صحبت پیرامون ایده‌پردازی بازی تصمیم گرفتم تا در میان تمام تفکرات و ایده‌هایی که سال‌ها داشتم و پروراندنم موضوعی را انتخاب کنم تا گرچه برای همه‌ی شماها حتما آشنا هست و همه در مورد بازی ساختن از این موضوع حتما فکر کرده‌ایم ولی این بار با یک دید جدیدی به این موضوع نگاه کنیم.

### شاهنامه حکیم ابولقاسم فردوسی

به عنوان یک بازیکن و شاید بازی‌ساز، تفکری که از ساخت بازی از داستان‌های زیبای شاهنامه فردوسی به ذهن شما می‌رسد چیست؟ بیایید با هم چند ایده برای ساخت بازی از این داستان‌ها رو بررسی کنیم تا ببینیم که چقدر پتانسیل عجیب و خاصی تنها توی همین یک کتاب هست. البته چند ایده جدید.

### یک بازی مبارزه‌ای تمام عیار

قطعا دوستداران بازی‌های مبارزه‌ای حتما با بازی‌های معروف این سبک از جمله Samurai Shodown و Street Fighter گرفته تا Mortal Kombat و Tekken و خیلی بازی‌های خوب دیگر آشنا هستند و ساعت‌ها زمان برای بازی با هر کدام از شخصیت‌های این بازی‌ها صرف کرده‌اند تا هم تبحر خوبی برای بازی کردن پیدا کنند و هم در مورد تاریخچه خود شخصیت و تاثیر آن در جریان بازی اطلاعات کسب کنند. همه ما با یکی از شخصیت‌های این سبک بازی‌ها هم‌زاد پنداری می‌کنیم و آن شخص را بخاطر طرز مبارزه یا حرکات خاص و یا حتی پوشش جالبش همیشه برنده و قوی‌تر از بقیه می‌دانیم. اما نکته‌ای که در اینجا دوست دارم به آن دقت کنیم تاثیر این بازی‌ها روی کودکی و یا حتی ادامه این تاثیرها در بزرگسالی است. چه بسیار افرادی که در اثر بازی سبک مبارزه‌ای به ورزش‌های رزمی علاقه‌مند و ورزشکار شدند و الان

برای ما ایرانی‌های بازی‌باز و اهل بازی جدای از دغدغه بازی کردن بازی‌های به‌روز و عالی یا بازی‌های اینترنتی که بخاطر کرک بودن بازی‌هایمان یا سرعت کم اینترنت کشورمان یا حتی بالا بودن هزینه تمام شده اینترنت، هیچ‌وقت موفق به خوب بازی کردن آن‌ها نشده‌ایم. یک موضوع دیگری همیشه ذهنمان را مشغول کرده است؛ اینکه چرا ما نباید بازی خوب داشته باشیم. منظور از ما جامعه پر پتانسیل و باهوش و کاربلد جوانان ایرانی است. چرا ما نباید توی ژانرهای مختلف با این عقبه تاریخی و فرهنگی و مذهبی و هنری و ... که داریم توانیم عنوانی سرآمد و خوب ارائه دهیم و با آن به خودمان بیاییم؟ تازه این سوال فارغ از جنبه‌های سودآور و فرهنگ‌ساز و القای قدرت و خیلی جنبه‌های دیگر ساخت بازی به ذهن ما و امثال ما می‌رسد. همان‌طور که حتما خودتان اطلاع دارید ساخت یک بازی خوب، نیازمند یک تیم خوب هست. تیمی که متشکل از ایده‌پردازان خوب، بازی‌شناس‌های کاربلد، نویسنده‌هایی با ذهن باز، کارگردان‌های متخصص، طراحان عاشق، متحرک‌سازهای مشتاق، موسیقی‌دان‌های عالی و ... و... تا حتی بازی‌بازهای دلداده بازی نیز باشد. حقیقت مساله برمی‌گردد به همین تیم شدنی که در ایران ما نمی‌دانم چرا ولی تعداد افراد زیادی آن را به خوبی بلد نیستند؛ و اگر نه اینقدر ما پشتوانه فرهنگی و تاریخی و هر چیز دیگری که فکر کنید داریم که کشورهای دارای صنعت بازی‌سازی بزرگ از یک دهم چنین چیزی بهره نمی‌برند و بازی‌هایی با عناوین بزرگ و میخکوب‌کننده می‌سازند.

القصه نمی‌خواهم بحث را به درازا بکشانم اما این‌ها را گفتم تا برسم به اینجایی که بگویم، تیم مجله بازینامه ما، در نظر دارد تا در این مجله یک بخش خیلی کوچکی از این بحث بزرگ را از زمین بردارد تا شاید افراد دیگری هم با ما همراه شده و بتوانیم این بار بزرگ را از زمین برداریم و به یک نتیجه‌ای برسایم و بعد بنشینیم و خدایمان را شکر کنیم و یک نفس عمیق بکشیم. حالا آن بخشی که بنده حقیر قرار هست در این مجله روی آن کار کنم همان بحث ایده‌پردازی بازی با استفاده از همان پشتوانه‌هایی است که خدمتان عرض



## || شخصیت‌های بازی‌های معروف دنیا بر اساس داستان‌های شاهنامه ما شخصیت‌پردازی بومی شده‌اند. ||

دیگر که هر چه بیشتر او را شبیه به ضحاک مار دوش در شاهنامه می‌کند. حالا این در حالی است که اسم Shao که خان یا رئیس قبلی سرزمین زیرزمینی بود و در سری‌های قبل شکست خورد اسمی کاملاً چینی دارد اما این شخصیت ترکیبی از فرهنگ‌های کهن و خاص دنیا بود که خون‌خواری از مشخصه‌های این افراد بوده است.

بسیار هستند شخصیت‌هایی که در بازی‌های مختلف مثل Street Fighter یا حتی Tekken بتوانیم ربطی بین آن‌ها با شخصیت‌های شاهنامه پیدا کنیم اما در این مقاله ننگیند. لذا من به همین مثال‌ها بسنده می‌کنم و به اصل مطلب می‌پردازم. این مطالبی که بنده خدمت شما عرض کردم صرفاً بخش کوچکی از مطالبی بود که می‌توانستم عنوان کنم. اگر خوب نگاه کنیم می‌بینیم به قدری این کتاب و داستان‌هایش جای کار و استفاده دارد که کمتر کسی بتواند در مورد یکی از سبک‌های بازی در این کتاب کار و حق مطلب را ادا کند. حالا در نظر بگیرید زمانی که مشغول نوشتن این مقاله بودم، حداقل هشت سبک بازی در شاهنامه پیدا کردم که این سبک‌های بازی جدید و نوآورانه هستند. در نظر دارم تا در شماره‌های دیگر به سبک‌های مختلفی که می‌توانیم از دل این کتاب بزرگ و گهربار بیرون بکشیم اشاره کنم. هدف من از شروع با این کتاب این بود که در مورد کتابی صحبت کنم که فرهنگ ما را ساخته اما ما به سادگی از کنار آن هر روز می‌گذریم و می‌توانیم توی هر شغل و پیشه‌ای که هستیم نسبت به کار و علاقه خودمان مطلب مورد استفاده خودمان را بیرون بکشیم و استفاده کنیم. حالا به‌طور خاص‌تر در مورد بازی و بازی‌سازی اینقدر ما ایده داریم؛ اما من هنگامی که با افرادی که در زمینه بازی‌سازی فعالیت می‌کنند صحبت می‌کنم دنبال یک اتفاق بزرگ و یک ایده‌ای هستند که نه کسی دیده نه شنیده نه می‌شود واقعا آن ایده را عملی کرد. چطور کشورهای بزرگ در صنعت بازی‌سازی از یک ایده کوچک از کتاب‌های ما بازی‌های بزرگی می‌سازند اما خودمان نباید از ایده‌های بزرگی که داریم استفاده کنیم؟ راستش دوست دارم به درد دل کوچیک کنم؛ چرا همیشه مرغ همسایه ما غازه؟ ■

ابتدایی این بازی باعث شد تا با عنوان‌های عالی در چند سال اخیر مواجه شویم.

یک خاصه مهم که در اصل زیر مجموعه همین شخصیت‌پردازی قرار دارد اما بسیار مهم هم هست، این است که باید برای هر شخصیت یک علت محق بودن پیدا کنیم؛ حتی برای بد یا خوب بودن آن‌ها. این کار باعث می‌شود تا هر شخص در دنیای واقعی بتواند همزاد خودش را در دنیای بازی پیدا کند و همزادپنداری صورت بگیرد و این رمز بقای یک بازی مبارزه‌ای است. سومین ویژگی یک بازی مبارزه‌ای خوب، وجود یک رئیس یا فرمانده خیلی قوی در جبهه بد با قدرت‌های خاص و در مقابل آن یک فرمانده کاردرست و همه چیز بلد یا تولد یک شخصیت جدید و با نیرویی خدادادی در جهت مقابله با آن رئیس بد در جبهه خوب است. که البته پیروزی بر این شخصیت بد سخت و نفس‌گیر باشد.

حالا این موارد را در نظر بگیرید و با شاهنامه فردوسی خودمان بسنجید. این شاهنامه با این داستان‌های عالی و شخصیت‌های بزرگ، خود به خود تمام عوامل بالا را دارد و اصلاً نیازی به تلاش خاصی ندارد. فقط کافی است یک نفر بنشینند بخوانند و با تغییرات کوچکی، حداقل‌های ساخت یک بازی مبارزه‌ای عالی را مهیا کنند. شاید برایشان جالب باشد که بدانید خیلی از شخصیت‌های بازی‌های معروف دنیا بر اساس داستان‌های شاهنامه ما شخصیت‌پردازی بومی شده‌اند. یکی از این شخصیت‌ها که در بازی Mortal Kombat X حضور دارد، Kotal Kahn یا به فارسی خودمان «کنال خان» است. این شخصیت در اصل خدای خورشید فرهنگ آرتک مکزیک و آمریکای جنوبی است که مردم در آن فرهنگ برای این خدا بسیاری از انسان‌های بیگناه را قربانی می‌کردند و با خون این قربانیان این خدا را از خودشان راضی نگه می‌داشتند. اما نکته جالب ترکیب چهره این قوم با ظاهری شبیه به ضحاک مار دوش در شاهنامه هست. کنال خون همانند ضحاک دو مار بر دوش دارد که مغز دشمنان را می‌خورند تا کنال قدرت بگیرد. و البته به قدرت رسیدن آن در نبود Shao Kahn در سرزمین زیرزمینی. ساختن مجسمه‌های بزرگ از خودش در سرزمین زیرزمینی و خیلی مشخصه‌های





قسمت سوم

# سبک‌شناسی اکشن

ردپایی از آن را در بین تمام سبک‌های دیگر پیدا کرد، از نقش آفرینی و ماجرای گرفته تا سکوبازی و شبیه‌سازی. در اولین قسمت از سبک‌شناسی اکشن به معرفی این سبک ابرمحبوب پرداخته و عناصر مهم و تکرارشونده‌ی آن را برمی‌شماریم. همراه بازینامه باشید با اولین قسمت از سبک‌شناسی اکشن.

دنبال کردن تاریخچه‌ی سبک اکشن کار سختی است چون تعریف دقیقی از آن وجود ندارد. اما شاید بتوان «مهاجمان فضایی» یا همان Space Invaders خودمان را یکی از تأثیرگذارترین بازی‌ها در این سبک دانست. مهاجمان فضایی در سال ۱۹۷۸ بر روی دستگاه‌های آرکید عرضه شد و توانست دنیا را قبضه کند. حال پس از نزدیک به ۴۰ سال، این سبک به اوج پختگی خود رسیده و تبدیل به یکی از محبوب‌ترین سبک‌ها در دنیای بازی‌های رایانه‌ای شده. حال، نام‌هایی مانند «جی‌تی‌ای»، «آنچارتد»، «مهاجم مقبره»، «متال گیر» و «چرخ‌دنده‌های جنگ» هستند که نام این سبک را یدک کشیده و پرچم آن را برافراشته نگاه می‌دارند. ما در بازینامه نگاهی مختصر به عناوین مختلف این سبک و زیرسبک‌های متنوع‌اش انداخته و سعی کردیم با بررسی

اسلحه‌ی کم‌ری وفاداری بود که متأسفانه تنها هشت گلوله بیش‌تر نداشت. نگاهی به اطراف‌اش انداخت. سه نفر باقی مانده بودند که او باید از پس‌شان بر می‌آمد. کمی جلوتر چند خشاب اسلحه‌ی خودکار به چشم‌اش خورد و آن‌طرف‌تر یک جعبه‌ی کمک‌های اولیه را می‌دید. نفس‌اش را در سینه حبس کرد و از پناهگاه‌اش بیرون آمد...

بعید است که علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای باشید و روایت خیالی بالا برای‌تان آشنا نباشد. روایت خیالی بالا صحنه‌ای است که بارها و بارها در بازی‌های اکشن مختلف به شکل‌هایی متفاوت با آن برخورد داشته‌ایم. پس از پرداختن به سبک‌های ماجراجویی و نقش آفرینی در قسمت‌های پیشین سبک‌شناسی، ما در بازینامه تصمیم گرفتیم این بار به سراغ سبک اکشن برویم، سبکی که شاید بتوان گفت محبوب‌ترین و گسترده‌ترین سبک در دنیای بازی‌های رایانه‌ای است. مهم نیست علاقه‌مند به کدام سبک از بازی‌ها باشید، به احتمال زیاد در عمرتان لااقل یک بار هم که شده یکی از بازی‌های این سبک یا یکی از زیرسبک‌های‌اش را تجربه کرده‌اید. دلیل گسترده بودن این سبک هم این است که می‌توان

شخصیت اول بازی پشت یک جعبه‌ی چوبی پناه گرفته بود تا از شلیک دشمنان در امان باشد. جعبه رفته‌رفته داشت زیر فشار گلوله‌های دشمن کم می‌آورد اما او مجبور بود منتظر لحظه‌ی مناسب بماند. بالاخره یکی از



ارکین زاهدی

دشمنان فشنگ‌های‌اش تمام شد و مجبور شد خشاب اسلحه‌اش را عوض کند. این جا بود که شخصیت اول بازی فرصت پیدا کرد تا سرش را از پناهگاه‌اش بیرون آورده و همه را به رگبار گلوله‌های اسلحه‌ی خودکار خود ببندد. در حال لذت بردن از آتش‌بازی کوچکی بود که خود راه انداخته بود که ناگهان صدایی او را به خودش آورد: تق... فشنگ‌های‌اش تمام شده بود. لبخند تلخی روی لبان‌اش نشست. عزم‌اش را جزم کرد، به سمت جعبه‌ی بعدی دوید و پشت آن پناه گرفت. در این میان چند گلوله هم نوش جان کرد اما او بیدی نبود که با این بادها بلرزد. با این حال، وضع سلامتی‌اش چندان جالب نبود و تنها سلاحی که در اختیار داشت



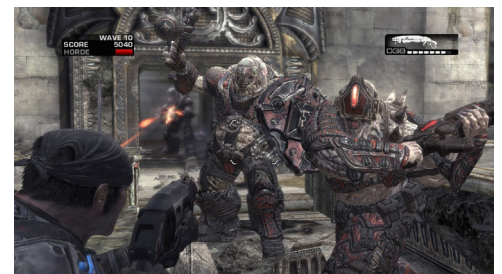
آن‌ها برخواهد آمد. برای مثال، بازی‌باز نمی‌تواند در یک بازی اکشن کنترل یک کوسه را در اختیار داشته باشد و ناگهان دستور دهد که زلزله بیاید (مگر این که آن کوسه چنین قابلیت‌هایی داشته باشد). همین‌جا می‌توان بازی‌های استراتژی، شبیه‌ساز و مدیریتی را از دور خارج کرد. در این بازی‌ها بازی‌باز هدایت آواتار خاصی را بر عهده نداشته و به نوعی نقش یک نوع خدا را در دنیای بازی ایفا می‌کند که در همه جا حضور دارد. از سوی دیگر بعضی از این آواتارها می‌توانند تبدیل به نمادهایی در دنیای بازی‌ها شوند، مانند «اسنیک»، «نیتن دریک» یا «مارکوس فینکس» که چیزی بسیار بیش‌تر از چند مدل سه‌بعدی بوده و هر کدام شخصیت و تاریخچه‌ی مخصوص به خود را دارند. حال شاید با خود بگویید که در «پرتال» هم بازی‌باز هدایت یک آواتار را بر عهده دارد. آیا پرتال هم یک اکشن است؟

در پاسخ به این پرسش باید گفت که نه، پرتال یک بازی اکشن نیست چون عنصر دوم بازی‌های اکشن را ندارد: دشمنانی که به طور فعال سعی در متوقف ساختن بازی‌باز دارند. کلمه‌ی فعال در این جمله بسیار مهم است. ممکن است خطری در بازی وجود داشته

که ۲) با دشمن‌های مختلفی روبه‌رو شده و باید ۳) با سلاح‌هایی که در اختیار داشته و ۴) با تکیه بر عکس‌العمل‌های سریع، دشمنان را در ۵) مبارزه‌های ۶) هم‌زمان شکست دهد. در ادامه به هر یک از این عناصر خواهیم پرداخت، که بعضاً با یک‌دیگر هم‌پوشانی هم دارند.

اولین عنصر تشکیل‌دهنده‌ی هر بازی اکشنی یک آواتار است که بازی‌باز هدایت آن را بر عهده دارد. مخصوصاً از کلمه‌ی آواتار استفاده کردیم چون این آواتار ممکن است هر موجودی باشد و لزوماً یک انسان نیست. حتی ممکن است موجود هم نباشد. شاید یک ربات باشد، یا یک تانک یا هواپیمای جنگی. برای مثال، بیایید همان مهاجمان فضایی را در نظر بگیریم. آواتاری که بازی‌باز هدایت‌اش را در مهاجمان فضایی بر عهده می‌گیرد یک سفینه‌ی فضایی است. ممکن است در طول بازی بازی‌باز هدایت آواتارهای مختلفی را بر عهده بگیرد اما در آن واحد تنها یکی از آن‌ها می‌تواند تحت اختیار بازی‌باز باشد و نکته‌ی دیگری هم که وجود دارد این است که بازی‌باز تنها می‌تواند کارهایی را در بازی انجام دهد که آواتارش از عهده‌ی

آن‌ها، عناصر اصلی تشکیل‌دهنده‌ی این سبک را استخراج کنیم. ما تمام زرق و برق‌های اضافی و سوسول‌بازی‌های عنوان‌های جدید را کنار گذاشته تا به هسته‌ی اصلی این سبک برسیم و به این نتیجه رسیدیم که عناصر اصلی سبک اکشن چندان پیچیده هم نیستند. عناصری که نام خواهیم برد شاید بسیار ساده و حتی شاید مضحک به نظر بیایند اما از نظر ما شامل تمام بازی‌های سبک اکشن شده و تمام عناوین اکشن این عناصر را در خود گنجانده‌اند. از نظر ما، در تمام بازی‌های اکشن: ۱) بازی‌باز کنترل یک آواتار را بر عهده خواهد داشت





می‌تواند از مبارزه‌ها اجتناب کند اما همیشه این حق انتخاب را هم دارد که اسلحه‌اش را بیرون کشیده و همه را به گلوله ببندد. بعضی اوقات هم خنای مجبور به این کار می‌شود. به همین دلیل است که بازی‌هایی مانند متال گیر، علی‌رغم ذات مخفی کارانه‌ی شان، باز هم اکشن محسوب می‌شوند. برگردیم به مهاجمان فضایی خودمان. در مهاجمان فضایی، سلاح بازی‌باز در حقیقت همان اسلحه‌ی نصب‌شده روی سفینه‌ی فضایی است که می‌تواند از آن در مبارزه با سفینه‌های بیگانه استفاده کرده و دخل آن‌ها را بیاورد. شاید عجیب به نظر بیاید اما همین سلاح‌ها و مبارزه‌ها هم می‌توانند هویت خاص خود را داشته باشند، مانند «جانسون» در «سایه‌ی دوزخیان» (Shadows of the Damned) که می‌تواند تبدیل به هر اسلحه‌ای شود، «سوپرشات‌گان» یا BFG۹۰۰۰ معروف مجموعه‌ی «دووم»، مبارزه با «لیکویید اسنیک» در «متال گیر سالید» یا مبارزه با «آلبرت و سکر» در «رزیدنت اویل ۵». خوب شاید حالا با خودتان بگویید که دیگر «فاینال فانتزی ۷» با آن همه سلاح و مبارزه دیگر باید اکشن باشد، مگر نه؟

در بازی‌های ترسناکی مانند Amnesia هم بازی‌باز هدایت یک آواتار را بر عهده گرفته و هیولاها هم در پی کشتن او هستند پس این بازی هم نمونه‌ای از سبک اکشن است؟

در پاسخ به این پرسش هم باید گفت که نه، بازی‌های ترسناکی مانند Amnesia هم اکشن نیستند چون عناصر سوم و پنجم بازی‌های اکشن را ندارند. این دو عنصر را با هم بررسی خواهیم کرد چون به نحوی مکمل یک‌دیگر هستند. برای اکشن بودن یک بازی تنها آواتار و دشمنان کافی نیستند؛ بازی‌باز باید مجهز به سلاح باشد. سلاح‌ها می‌توانند گرم یا سرد یا حتی دست و پای بازی‌باز (مهارت‌های رزمی) باشند که خود زیرسبک‌های مخصوص به خود را ایجاد می‌کنند. اما همین که بازی‌باز یک شمشیر فوق‌خفن را روی دوش‌اش حمل کند بازی اکشن نمی‌شود. باید بتوان از آن شمشیر در مبارزه‌ها استفاده کرد. به همین دلیل است که بازی‌هایی مانند Amnesia را نمی‌توان اکشن دانست چون بازی‌باز در این بازی به مبارزه‌ی هیولاها نمی‌رود. در بازی‌هایی مانند متال گیر، بازی‌باز

باشند که بسیار مهلک و مرگبار بوده اما فعال نباشند. برای مثال، تله‌هایی که در بازی‌های مختلف وجود دارند. برخی از این تله‌ها حتی متحرک هم هستند اما کافی است راهی برای دور زدن آن‌ها پیدا کنید. در آن صورت دیگر خطری تهدیدتان نخواهد کرد. تله به دنبال‌تان نمی‌آید و زمانی که دست‌اش را بخوانید استراتژی‌اش را تغییر نمی‌دهد. همین نکته‌ی ریز و جبه تمایز میان سبک‌های سکوبازی، معمایی و اکشن است. بازی‌باز ممکن است در بازی‌های سکوبازی و معمایی با چالش‌های بسیار سختی روبه‌رو شود اما این چالش‌ها شامل دشمنانی نخواهد شد که کمر به از بین بردن او بسته باشند. بیایید برگردیم به مهاجمان فضایی. در این بازی دشمنان سفینه‌های فضایی بیگانه‌ای هستند که برای تسخیر زمین آمده‌اند. البته ثابت شده که دشمنان هم می‌توانند نقشی پررنگ‌تر از چالشی برای بازی‌باز را بر عهده داشته باشند و تبدیل به خاطراتی ماندگار در ذهن بازی‌بازها شوند، مانند «دث‌کلاهای» مجموعه‌ی «فال‌اوت»، «نمسیس» در «رزیدنت اویل ۳» یا «دراکولا» در مجموعه‌ی «کسلوانیا». حال شاید با خود بگویید که





عنوانی را می‌توان پیدا کرد که تنها شامل همین شش عنصر شود. اما در حقیقت، این شش عنصر هسته‌ی اصلی سبک اکشن را تشکیل می‌دهند. مهم نیست که دنیای بازی مانند جی‌تی‌ای بسیار بزرگ باشد، جزئیات بصری مانند آنچارتد چشمان‌تان را نوازش کنند، داستان مانند «بایوشاک» شما را در خود غرق کند یا مبارزه‌ها مانند چرخ‌دنده‌های جنگ نفس‌تان را بند بیاورند. در نهایت، در یک بازی اکشن بازی‌باز کنترل یک آواتار را بر عهده خواهد داشت که با دشمن‌های مختلفی روبه‌رو شده و باید با سلاح‌هایی که در اختیار داشته و با تکیه بر عکس‌العمل‌های سریع، دشمنان را در مبارزه‌های هم‌زمان شکست دهد. در قسمت‌های آینده‌ی سبک‌شناسی به زیرسبک‌های مختلف اکشن خواهیم پرداخت که احتمالاً به دلیل تعداد زیاد و محبوبیت بالای‌شان بیش از یک قسمت را به خود اختصاص خواهند داد. ■

با بازی‌نامه همراه باشید.

ادامه دارد...

بازی‌باز را در واکنش نشان دادند می‌سنجند. مبارزه‌های فاینال فانتزی ۷ یا بازی‌های نام‌برده نوبتی بودند که به جای سرعت عمل بازی‌باز، قدرت تصمیم‌گیری، موقعیت‌سنجی و برنامه‌ریزی بازی‌باز را با چالش می‌کشند. از این حیث می‌توان بازی‌های اکشن را پیش‌تر به ورزش تشبیه کرد تا بازی‌های فکری. برمی‌گردیم به مهاجمان فضایی. در این بازی، بازی‌باز حرکت سفینه‌های دشمن روی صفحه را دیده، باید این حرکات را به سرعت تجزیه و تحلیل کرده و خیلی سریع واکنش نشان دهد. تمام بازی‌های اکشن، بدون توجه به زیرسبک‌ها و جزئیات‌شان از این قاعده پیروی می‌کنند، از «ویچر» و «فال‌اوت» گرفته تا «میدان نبرد» و «ندای وظیفه». حال در این بین عناوینی پیدا می‌شوند که بازی‌بازها را تا سرحد مرگ به چالش می‌کشند. اگر واقعاً فکر می‌کنید که اکشن‌باز هستید می‌توانید به «ارواح تاریکی» و «بلادبورن» سر بزیند یا سعی کنید امتیاز کامل تمام مراحل «متال گیر رایزینگ» را بگیرید. حال شاید با خود بگویید پس داستان و سکوبازی و معما چه می‌شود؟ درست است، در بازار امروز کم‌تر

متأسفانه در پاسخ به این پرسش هم باید بگوییم که نه، فاینال فانتزی ۷، Wasteland ۲، «بازگشت شادوران» (Shadowrun Returns) و چنین بازی‌هایی اکشن نیستند چون این بازی‌ها عناصر چهارم و ششم بازی‌های اکشن را ندارند. این عناصر را هم با یک‌دیگر بررسی خواهیم کرد چون مکمل یک‌دیگر بوده و هم‌پوشانی زیادی دارند. بازی‌های اکشن نه تنها مبارزه‌های زیادی دارند بلکه مبارزه‌ها در این سبک یک ویژگی خاص دارند و آن هم این است که سرعت و دقت عمل





# پدر رزیدنت اوایل

مطرح شد. اگرچه بازی رزیدنت اوایل، اولین بازی در ژانر ترس و وحشت نبود و قبل تر از آن بازی‌های انگشت شماری در این ژانر انتشار یافته بودند، اما هیچ یک از آن‌ها موفقیت‌های بازی شینجی میکامی را با خود به همراه نداشت. او با الهام گرفتن از فیلم Sweet Home یکی از معروف‌ترین فیلم‌های ترسناک ژاپن و فیلم مورد علاقه‌اش Dawn of the Dead و استفاده از زامبی‌ها، دست به خلق اثری برد که چنان تأثیرگذار و ترسناک بود که برای اولین بار بازی‌های رایانه‌ای را به سینمای دلهره آور پیوند می‌داد.

بعد از موفقیت بدست آمده و شهرت باور نکردنی شینجی او تصمیم به ساخت نسخه بعدی رزیدنت اوایل گرفت و دوباره پس از ۲ سال کار و تلاش سرانجام در سال ۱۹۹۸ شماره دوم ساخته و منتشر شد. این نسخه موفقیت‌های نسخه قبلی را تکرار کرد و ۵ میلیون نسخه به فروش رساند. پس از آن Capcom به سرعت مقدمات ساخت بازی دیگری را برای شینجی مهیا کرد؛ عنوان جذاب و شگفت‌انگیز به نام: Nemesis Resident Evil ۳ (از Nemesis در اساطیر یونان به عنوان فرشته انتقام و عدالت یاد می‌شود) که سومین قسمت از سری بازی‌های رزیدنت اوایل است، که در ژاپن با نام Biohazard ۳: Last Escape منتشر شد. این بازی توسط ناشرین گوناگونی چون Virgin Group، Eidos Interactive Ltd، Nintendo و Capcom عرضه شد. نسخه‌های انگلیسی این بازی به ترتیب نخستین بار در ۱۱ نوامبر ۱۹۹۹ برای کنسول پلی‌استیشن، در ۱۶ آوریل ۲۰۰۱ برای مایکروسافت ویندوز، در ۱۷ نوامبر ۲۰۰۰ برای کنسول Dreamcast و در ۱۴ ژانویه ۲۰۰۲ برای نینتندو گیم کیوب به بازار عرضه شد.

داستان رزیدنت اوایل ۳ در تداخل زمانی و مکانی با داستان رزیدنت اوایل ۲ قرار دارد و از ۲۸ سپتامبر سال ۱۹۹۸ آغاز و تا ۱ اکتبر همان سال یعنی در مدت سه روز و در شهر راکون به وقوع می‌پیوندد. شخصیت اصلی بازی جیل ولنتاین بوده

مشغول فعالیت شد. عنوانی همچون Who Framed Roger Rabbit برای کنسول GBA در سال ۱۹۹۱، Aladdin و Good Troop برای کنسول SNES که به ترتیب در سال‌های ۱۹۹۳ و ۱۹۹۴ منتشر شدند. پس از عرضه GT در همان سال‌ها شرکت infogrames دست به ساخت و انتشار عنوانی در ژانر وحشت با عنوان Alone in the Dark زد که موجب موفقیت مالی و شهرت فراوانی برای این شرکت شد. از این رو شرکت Capcom که از علاقه خاص شینجی در ژانر ترس و وحشت مطلع بود به او پیشنهاد داد تا یک بازی در ژانر وحشت بسازد و این شرکت را وارد بازار جدیدی که به وجود آمده است قرار دهد. شینجی که از دوران جوانی علاقه زیادی به کارگردانی فیلم ترسناک داشت، فرصت را برای پیشرفت و نشان دادن استعدادش مناسب دانست و پیشنهاد شرکت را قبول کرد. در ابتدا شینجی تصمیم داشت همانند بازی Doom که از شهرت و جذابیت فراوانی برخوردار بود بازی خودش را به صورت اول شخص بسازد اما خلاقیت او مانع شد و بعدها با الهام از فیلم مورد علاقه‌اش به نام Dawn of the Dead تصمیم گرفت برای ایجاد بیشتر حس ترس از طریق عملکردها و احساسات شخصیت اصلی بازی، سبک بازی را به سوم شخص تغییر داد و با استفاده از دوربین ثابت بازوایای خاص هم حس ترس را بیشتر به بازی‌بازها منتقل کند و هم جلوه‌های سینمایی را بهبود ببخشد. او با خلق یک عنوان بی‌نظیر و جدید راه پیشرفت را برای ققح قله‌های موفقیت هموار کرد.

سرانجام پس از دو سال تلاش بی وقفه اولین بازی رسمی شینجی میکامی در تاریخ ۲۲ مارس سال ۱۹۹۶ با عنوان Bio Hazard در ژاپن و در آمریکا و اروپا به نام Resident Evil منتشر برای کنسول‌های Playstation و Sega Saturn منتشر شد. انتشار این بازی با موفقیت‌های بسیار بزرگی همراه بوده؛ به طوری که نام شینجی میکامی به عنوان یک بازی‌ساز استثنایی در میان بازی‌سازها و بازی‌بازهای صنعت بازی‌های ویدئویی

شینجی میکامی در تاریخ ۱۱ آگوست ۱۹۶۵ در شهر یاماگوچی کشور ژاپن دیده به جهان گشود. به او لقب پدر ترس بازی‌های ویدئویی داده شد و حتی بعضی‌ها او را پدرخوانده وحشت بازی‌های ویدئویی می‌دانند. شینجی همانند



علیرضا تاربتجو

مرد افسانه‌ای صنعت بازی یعنی هیدئو کوجیما، علاقه بسیاری زیادی به نوشتن داستان و فیلم‌سازی داشت. البته با این تفاوت که سمت و سوی قلم و علاقه او رو به داستان‌های ترسناک و سینمای وحشت دارد. وی تحصیلات خود را در دانشگاه دوشیشیای ژاپن در رشته بازرگانی به پایان رساند و در تاریخ ۱۹۸۵ به شرکت کوچکی به نام Flag Ship پیوست. این شرکت توسط سه شرکت بزرگ‌تر به نام‌های Sega، Nintendo و Capcom اداره می‌شد. تنها وظیفه شرکت Flag Ship نوشتن داستان بازی برای سه شرکت نام برده بود. با توجه به خلاقیت و استعداد فراوانی که شینجی در زمینه داستان نویسی داشت، توانست عنوانی را خلق کند که تاریخ صنعت بازی‌سازی ژاپن را عوض کند. عنوانی همچون Resident Evil، Devil May Cry، Onimusha و Dino crisis. پس از موفقیت‌های بدست آمده، شرکت Capcom که بیشترین سهام شرکت کوچک Flag Ship را در اختیار داشت با خریدن کل سهام باقی مانده به طور کلی صاحب Flag ship شد و شینجی میکامی در سال ۱۹۹۰ به طور رسمی وارد شرکت Capcom شد.

وی پس از پیوستن به این شرکت به سرعت مشغول کار بر روی پروژه‌ای به نام Quiz: Hatena? no Daibūken شد که حدود ۳ ماه از تاریخ شروع آن می‌گذشت. بعد از به اتمام رسیدن این پروژه شینجی بر روی چند عنوان دیگر که همه آن‌ها براساس شخصیت‌های کمپانی Disney قرار داشت



که در قسمت اول نیز حضور داشته است. جیل اینک پس از هجوم همه جانبه‌ی زامبی‌ها به خانه‌اش، باید راهی برای خروج از شهر پیدا کند. در جریان این تلاش، او با رخدادهای پیش‌بینی نشده‌ای مواجه می‌شود که باید از هر یک، به نوعی سر بلند بیرون آید. شرکت آمبرلا، اینک برای جلوگیری از افشاسازی‌های اعضای گروه استارز، یک تایرانت به نام نمسیس را به شهر راکون می‌فرستد، تا با این کار، اعضای گروه استارز را نابود کند. اما جیل به عنوان یکی از اعضای استارز پس از چندین نبرد با نمسیس، او را نابود کرده و از شهر فرار می‌کند.

باز هم تکرار موفقیت و افتخار برای شینجی صورت گرفت. همین امر سبب شد تا در اکتبر سال ۱۹۹۹، **Capcom Production Studio ۴** با مدیریت شینجی برداشت. شینجی پس از شروع به کار در استودیو جدید خود برای ساخت بازی بعدی تصمیم گرفت اندکی از رزیدنت اویل و زامبی‌ها فاصله بگیرد و به دیگر ایده‌های داستانش سر و سامان دهد. به این ترتیب اولین عنوان این استودیو با نام **Dino Crisis** برای کنسول PS در سال ۱۹۹۹ منتشر شد و توانست همانند رزیدنت اویل به شهرت و موفقیت تجاری قابل ذکری دست یابد. پس از عرضه **Dino Crisis** شینجی بار دیگر به سراغ رزیدنت اویل آمد و تصمیم به ساخت شماره جدیدی از آن گرفت. منتها این بار نه همانند شماره‌های قبلی و همراه با تغییرات فراوان. مدتی بود که **Sega** کنسول جدید **Dreamcast** را که از لحاظ سخت افزاری از **Playstation** بسیار قدرتمندتر بود، معرفی کرده بود؛ از این رو شینجی تصمیم گرفت بازی جدید خود را به عنوان یک شماره فرعی از سری رزیدنت اویل با نام **Resident Evil: Code Veronica** همراه با تغییرات فراوان برای این کنسول منتشر کند. بعد از آن در همان سال ۲۰۰۰ شماره دوم **Dino Crisis** را برای **Playstation** منتشر



به وجود آمده شینجی با مدیران Capcom پس از انتشار بازی رزیدنت اوایل ۴ روی پلی استیشن ۲ به جدایی شینجی از Production Studio ۴ منجر شد. میکامی که قوی‌تر از همیشه و صلابت مضمون‌تر از گذشته بود وارد استودیوی تازه تاسیس Clover شد. این استودیو که از افراد بزرگی همچون میکامی و کامیا تشکیل شده بود، از همان ابتدای کار با قدرت تمام پیش رفت و روزبه‌روز افراد بیشتری طرفدار این استودیو و بازی‌هایش شدند. تنها یک سال پس از عرضه‌ی رزیدنت اوایل ۴ بود که شینجی عنوان جدید خود را عرضه کرد. بازی یک عنوان Beet em Up بود که از همان ابتدای کار با انتقاداتی رو به رو شد. با این که God Hand عنوانی جذاب و متفاوت بود اما نتوانست به فروش خوبی دست یابد و مورد پسند مخاطبان قرار گیرد و فروش کم این عنوان بار دیگر شینجی و تیمش را دل‌سرد کرد. حال زمان آن رسیده بود که بازی به سبک جدید رو‌نمایی شود و شینجی و کامیا و استودیو Clover را نجات دهد. طولی نکشید که نام Okami در همه جا پیچیده شد. کامیا کار خود را به سرعت تکمیل کرد و در سال ۲۰۰۶ بازی خود را عرضه کرد. در هر کجا و در هر سایت و مجله‌ای به بازی لقبی داده شده بود و از آن به عنوان یک شاهکار یاد می‌شد. اما این تعریف و تمجیدها راه به جایی نداشت و سرانجام پرونده‌ی Okami با نمراتی عالی اما فروشی مایوس‌کننده بسته شد. به دنبال فروش کم بازی‌های استودیوی Clover، شرکت کپ کام که مجدداً خود را در وضعیتی نامتعادل می‌دید بیکار نشست و این استودیو را برای همیشه بست. با این کار شینجی و کامیا که بیش از پیش از کپ کام گله‌مند شده بودند این شرکت را ترک کردند و همین امر باعث شد تا نام میکامی و کامیا برای همیشه از عناوین «رزیدنت اوایل» و «شیطان هم می‌گیرد» خط بخورد. کمپانی کپ کام ساخت سری بازی‌های رزیدنت اوایل را متوقف نکرد و در غیاب میکامی دست به ساخت نسخه بعدی

اولین عنوانی که پروژه ساخت آن زودتر به پایان رسید، P.N.0۳ نام داشت که به علت تبلیغات ضعیف کپ کام و نیتندو، به شکست تجاری محکوم شد. پس از آن شینجی از سمت ریاست Production Studio ۴ استعفا داد و تنها به عنوان یک کارگردان و تهیه‌کننده در این استودیو مشغول به فعالیت شد. تاثیرات شکست P.N.0۳ به قدری زیاد بود که حتی روی رزیدنت اوایل ۴ نیز تاثیر منفی زیادی گذاشت. پس از این جریان‌ات Hiroshi Shibata نیز برای کمک به میکامی وارد پروژه شد و با ورود ایشان تغییرات بزرگی در بازی شکل گرفت.

سرانجام پس از شش سال، در سال ۲۰۰۵، رزیدنت اوایل ۴ در مرتبه نخست برای نیتندو گیم کیوب و سپس برای Playstation ۲ منتشر شد. این بازی قرار بود به عنوان بخشی از برنامه Capcom Five به طور انحصاری فقط برای کنسول نیتندو گیم کیوب منتشر شود ولی قبل از انتشار نسخه گیم کیوب اعلام شد برای Playstation ۲ نیز عرضه خواهد شد. این بازی برای پلتفرم‌های دیگری همانند زیبو، iOS، اندروید و مایکروسافت ویندوز نیز منتشر شد. در تاریخ ۱۹ ژوئن ۲۰۰۷ نسخه ویژه‌ای از آن برای کنسول جدید شرکت نیتندو یعنی Wii نیز منتشر شد.

رزیدنت اوایل ۴ امتیازات بسیار بالا و تحسین‌های زیادی را دریافت کرد. میانگین امتیازات این بازی در متاکریتیک ۹۶ بود. همچنین این بازی، از چندین نشریه تخصصی و معتبر بازی‌های ویدئویی، امتیازات و ستاره‌های بالایی را دریافت کرد. این عنوان پس از آن که مورد نقدهای مثبت منتقدان و کاربران بی‌شماری قرار گرفت، به عنوان بازی سال ۲۰۰۵ انتخاب شد. این بازی با اینکه از لحاظ کیفیت گیم پلی و زاویه دوربین دچار یک انقلاب بزرگ شده بود، اما به دلیل شباهت کم این موارد به نسخه‌های پیشین این سری، باعث رنجیده خاطر شدن طرفداران این سری شد. سرانجام پس از اختلاف

ساخت این دو نسخه با هم به فروشی معادل ۳۵ میلیون نسخه در سراسر جهان دست یافت.

در سال ۲۰۰۰ شینجی و تیمش بی‌وقفه مشغول ساخت عنوان چهارم از سری رزیدنت اوایل شدند. شینجی که ذهنی خلاق دارد از در جازدن و ساخت عنوان مشابه که تنها فرقی با شماره‌های قبلی شماره و نام آن‌هاست نداشت. از این رو تصمیم به ایجاد تغییرات فراوانی در شماره چهارم بازی گرفت. اما در اواسط کار شینجی متوجه آن شد که این پروژه جوهر تبدیل شدن به یک بازی دیگر را دارد. پس تلاش فراوانی انجام داد تا این پروژه را تحت عنوان جدیدی منتشر کند. ابتدا کپ کام از انجام این ریسک سرباز می‌زد اما در آخر شینجی توانست آن‌ها را متقاعد کند که سرانجام ساخت سری چهارم رزیدنت اوایل به وقت دیگری موکول شده و این بازی با تغییرات فراوان در گیم پلی تحت عنوان «شیطان هم می‌گیرد» ساخته و در اواخر سال ۲۰۰۱ برای کنسول Playstation ۲ منتشر کرد. این بازی توانست به موفقیت عظیمی دست یابد و تبدیل به سری جدیدی از بازی‌های محبوب و پر فروش کپ کام شود. در سال ۲۰۰۱ هم‌زمان با عرضه «شیطان هم می‌گیرد» شینجی عنوان دیگری را به نام Onimusha: Warlords برای کنسول Playstation ۲ توسط کپ کام منتشر کرد. این دو بازی از محبوبیت و حساسیتی در میان هواداران شینجی و کپ کام برخوردار شدند.

در حالی که تمام طرفداران رزیدنت اوایل بی‌صبرانه منتظر دیدن عنوان چهارم از این بازی بودند؛ شینجی کار روی آن را آغاز کرد. میکامی از همان ابتدا قصد داشت رزیدنت اوایل ۴ را تبدیل به ترسناک‌ترین، زیباترین و تاثیرگذارترین بازی تاریخ کند. هم‌زمان با شروع ساخت رزیدنت اوایل ۴، ساخت چهار عنوان دیگر نیز توسط این استودیو شروع شد. یکی از این عناوین Killer نام داشت که شینجی و سودا دیگر بازی ساز مجنون با یک دیگر همکاری داشتند.



# Resident Evil

این بازی زد که چندان جالب توجه نبود و خالی بودن جای افکار و خلاقیت شینجی در آن آشکار بود. پس از جدا شدن شینجی از کپ کام، در سال ۲۰۱۰ او تصمیم گرفت استودیو خود را با نام تجاری Tango Gameworks راه اندازی کند، پس فراخوانی صادر کرد و سعی کرد تا افرادی تازه کار را از سراسر نقاط جهان جمع آوری و آنان را در این عرصه وارد کند و از این طریق باعث پیشرفت آنان شود. طولی نکشید که افراد زیادی به استودیوی جدید شینجی می‌گامی پیوستند. سرانجام او بازی جدید خود را در سال ۲۰۱۴ به نام *The Evil Within* که در ژاپن با نام *Psycho Break* به معنی روان شکن می‌شناسند، به پایان رسانید. یک بازی ویدئویی در سبک ترس و بقا است که در اکتبر سال ۲۰۱۴، برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های متفاوت عرضه شد. داستان این بازی، پیرامون کار آگاه سیاستین کستلانتوس (به انگلیسی: Sebastian Castellanos) و همراهان وی، جوزف اودا و جولی کیدمن است. آن‌ها در حال بازدید از یک صحنه جنایت وحشتناک هستند در حالی که یک نیروی قدرتمند و مرموز در کمین آن‌ها بوده و با فریب، این افراد را به سوی خود جلب نموده‌اند. سیاستین در ادامه همراهان خود را یکی پس از دیگری از دست می‌دهد و خود نیز برای فرار از موقعیت جنون آفرین موجود، مجبور به پیدا کردن راهی برای زنده ماندن و فرار از دست این نیروهای مرموز می‌شود. ■

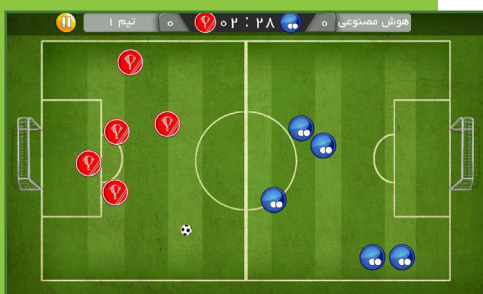
با آرزوی سلامتی و موفقیت‌های بیشتر برای پدر رزیدنت اوایل!

بازی جدید سازندگان موتورسی...  
ناگرسیحس خوب  
شوفر بودن!

و در محل مشخص شده پیاده‌شان کنید. محل پیاده کردن آن‌ها نیز دارای یک طیف رنگ است که باید سعی کنید در قسمت سبز رنگ که محل مناسبی است آن‌ها را پیاده کنید. بازی نکات جالبی دارد، مثلاً می‌توانید در مواقع لزوم حتی گاز دهید تا سرعت ماشین زیاد شود، و از طرفی باید مثل یک راننده تاکسی واقعی رفتار کنید. یعنی پشت چراغ قرمز بایستید، در مکان‌های توقف ممنوع، توقف نکنید و در محل بوق ممنوع نیز بوق نزنید. انجام هر یک از این کارها باعث می‌شود امتیاز منفی کسب کنید. در طول بازی سکه‌هایی در مسیر وجود دارد و از طرفی مسافرکنشی نیز سکه‌های خوبی به دنبال دارد. با این سکه‌های می‌توانید تاکسی خود را ارتقا دهید و یا حتی اتومبیل جدید خریداری کنید. ارتقا و تعمیر اتومبیل خود را هیچ‌گاه فراموش نکنید زیرا با پیشروی تاکسی شما ضعیف‌تر شده و باید تعمیرش کنید و از طرف دیگر هرچه ماشین بهتری داشته باشید، کرایه بیشتری می‌توانید دریافت کنید. در بخش هنری نیز بازی عملکرد قابل تحسینی داشته و از نوع طراحی گرافیکی تا صداگذاری همگی عالی هستند. دیالوگ‌های کوتاهی که برای بازی انتخاب شده گاهی خنده را روی لبان می‌آورد. موسیقی نیز خیلی خوب کار شده و فضای خاصی به بازی می‌دهد. شاید مهم‌ترین ایراد بازی را بتوان به محیط آن اختصاص داد. بعد از مدتی محیط و خیابانی که در آن هستید تکراری شده. امید است در بروزرسانی‌های این بازی شاهد محیط‌های متنوع‌تری باشیم. ■

استودیو «گلیم گیمز» را شاید بتوان یکی از موفق‌ترین شرکت‌های فعال در زمینه بازی‌سازی نامید. این شرکت که با ساخت بازی موتورسی نشان داد که سلیقه مخاطب ایرانی چیست و چگونه می‌توان در این بازار به موفقیت رسید! پرداختن به فرهنگ و علاقه مردم رمز موفقیت گلیم گیمز بود و آن‌ها با این بازی در کافه بازار غوغایی به پا کردند و به چیزی که می‌خواستند رسیدند. این استودیو تقریباً راه و روش موفقیت را متوجه شده و آن فرمول را در بازی جدیدش یعنی «هی تاکسی» نیز پیاده‌سازی کرده است. این عنوان نیز همچون موتورسی خوش درخشیده و آمار دانلود خوبی را به خود اختصاص داده است. اولین نکته‌ای که نظر شما را به خوش جلب می‌کند، شباهت این بازی به موتورسی است. با اینکه بازی در زمان حال رخ می‌دهد ولی تیم طراحی خوش ذوق بازی، حال و هوای تهران قدیم را چاشنی کار کرده‌اند که باعث دوچندان شدن جذابیت بازی شده‌اند. همین امر باعث به وجود آمدن یک پارادوکس دوست‌داشتنی شده است. اما در مابقی مسائل بازی خیلی به موتورسی شباهت ندارد. شما در طول بازی نقش راننده تاکسی را ایفا می‌کنید که باید مسافران در طول مسیر سوار کرده و آن‌ها را به مقصد برسانید و کرایه دریافت کنید. ابتدای کار باید استارت بزیند تا ماشین روشن شود. سپس تاکسی شما راه می‌افتد و در طول مسیر می‌توانید آن را در بین خطوط حرکت دهید، بوق بزیند و ترمز کنید. در طول مسیر شاهد مسافران هستیم که باید به ترمز به موقع آن‌ها را سوار کنید





## ما کپی نمی خواهیم!

بعدهی نبود. همه چیز در یک محیط دوبعدی ساده اجرا می شد. بجای اینکه شاهد حضور بازیکنان واقعی باشیم، شاهد بازیکنان دایره ای هستیم! این دفعه دیگر نیاز نبود بازیکنی پا به توپ شود و کار خیلی ساده تر از این حرفا بود. شما باید با کشیدن انگشت خود روی بازیکنان و مسیرهی درست به آن ها، این دایره ها را به سمت توپ بازی پرتاب کنید و با ضربه های مناسب، توپ را وارد دروازه ی حریف کنید. در نگاه اول شاید چنین ایده ای خیلی جذاب نباشد ولی Soccer Stars زودتر چیزی که کسی فکرش را کند خودش را ثابت کرد. حالا اعضای استودیو یوز هم با عرضه دوباره و عینی این بازی تحت عنوان «فونبالک» توانستند خود را بار دیگر در عرضه بازی های کپی ثابت کنند! تنها تفاوتی که این دو بازی با هم دارند وجود تیم هایی با لوگوی تیم های ایرانی است. وگرنه از نظر گرافیکی نیز نسخه ایرانی نسبت به نسخه اصلی افت داشته. تمام قابلیت های بازی اصلی همچون تیم های مختلف، ترکیب های مختلف و... در فونبالک نیز به چشم می خورد. فقط این بار منوی بازی و دیگر نوشته ها فارسی شده است. ای کاش بازی سازان ما دست از این تقلیدهای کورکورانه بردارند و مخاطبین نیز از چنین عناوینی استفاده نکنند تا شاید این وضع نابه سامان بهبود بخشد. ■

در شماره قبلی، در مطلب معرفی بازی «خون آشوب» از این صحبت کردیم که خیلی از بازی سازان ایرانی، بجای اینکه خود دست بکار شوند و عنوان جدیدی را خلق کنند، یک بازی خارجی را کمی تغییر می دهند و عینا همان را منتشر می کنند. متأسفانه شاهد عرضه روزانه بازی های کپی زیادی هستیم و کسی هم نیست تا به گوش سازندگان برساند، این کار غلط است! شاید هم خود بازی سازان ما قصد ندارند این موضوع را بپذیرند که تقلید صرف یک اشتباه است. همیشه شنیده ایم که الگو گرفتن خوب است، اما بعضی از بازی سازان ایرانی علاقه ای به الگو گرفتن ندارند و همان محصول را خارجی عینا دوباره می سازند. تنها زحمتی که آن ها متحمل می شوند، فارسی سازی آن محصول است. استودیو یوز که بازی های متنوعی در کافه بازار عرضه کرده، ثابت کرده از آن دست از شرکتها است که فقط تصمیم دارند بازی های خارجی را فارسی سازی کنند و بدون هیچ تغییری منتشر کنند. وقتی بازی Soccer Stars سال پیش منتشر شد، بازخوردهای خوبی را کسب کرد. این عنوان که سبک جدیدی از بازی های فوتبال را به دنیای موبایل آورده بود، خیلی زود خود را اثبات کرد و روی موبایل اکثر مردم دیده می شد. برخلاف دیگر عناوین فوتبالی، این دفعه خبری از بازیکنان و ورزشگاه های سه

# the Beginner's Guide



## در دنیای طراحان بازی چه می‌گذرد؟

سبک: Interactive Story  
سازنده: Davey Wreden

چند سال پیش و بعد از عرضه موفق بازی *The Stanley Parable*، دیوی ردن به چهره ای محبوب و شناخته شده در دنیای بازی های مستقل تبدیل شد. اگر بازی *The Stanley Parable* را بازی کرده باشید، با نحوه داستان پردازی و محیط بازی های او آشنا هستید. راهنمای تازه کار (*The Beginner's Guide*) تازه ترین اثر دیوی ردن است، که تجربه اش نه فقط برای بازی بازها، بلکه برای طراحان بازی لازم و لذت بخش است. توضیحی که از او در مورد این بازی روی استیم منتشر شده است:

«این بازی حدود یک ساعت و نیم طول می کشد و هیچ کدام از مکانیک های یک بازی سنتی را ندارد. در عوض داستانی را برای شما روایت می کند از درگیری یک فرد با چیزی که برایش قابل درک نیست.»

تا به حال به این فکر کرده اید که بازی ای که پیش روی شماست چطور به اینجا رسیده؟ این ایده ها از کجا در ذهن طراح شکل گرفته و چه مسیری را طی کرده تا به دست شما برسد؟ من به شما راهنمای تازه کار را پیشنهاد می کنم. بیایید کمی با طراحان همدردی کنیم. بازی با صدای دیوی ردن در نقش راوی شروع می شود. و از همان ابتدا به ما می گوید که قرار است مجموعه ای از بازی هایی را تست کنیم، که توسط دوستش Coda بین سال های ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۱ ساخته شده است. هدف راوی این است که بازی باز از طریق کارها و بازی های یک طراح، بتواند او را بیشتر بشناسد. راوی، بازی های دوستش را با شما تقسیم می کند تا با هم تجربه اش کنید ولی بیشتر از آن دوست دارد که در مورد خود طراح صحبت کند و او را با شما آشنا کند. کسی که به نظر می رسد چندان اهمیتی به بازی باز نداشته و برایش مهم نیست که بازی هایش هدفی دارند یا نه. در این بازی،

این بازی درجه ای به دنیای سازنده اش است. در هر مرحله این سؤال مطرح می شود که هدف از این کارها چیست؟ آیا کاری که ما انجام می دهیم همان چیزی است که طراح به آن فکر کرده؟ شاید یکی از مهم ترین سؤالها در دنیای بازی ها این باشد که تجربه بازی باز از یک بازی، تا چه حد با هدف مورد نظر طراح هم خوانی دارد؟ آیا شما همان چیزی که او می خواسته را احساس کرده اید؟ اگر چیز مهمی را در گوشه ای گذاشته و شما آن را از دست داده باشید چه؟

در راهنمای تازه کار، این سؤال مطرح می شود که هدف طراح بازی چیست؟ آیا می تواند با تکیه بر خلاقیت و ایده های مورد علاقه اش بازی ای بسازد بدون این که به سلیقه مخاطبان توجه کند یا باید رضایت آن ها را جلب کند؟ آیا بازی ای که می سازد یک مسئله شخصی است یا عمومی؟

راهنمای تازه کار شما را با احساسات مختلفی درگیر می کند. وقتی که با ترس ها، ناامیدی ها، شکست ها و موفقیت های یک طراح بازی همراه می شوید، از ایده های دیوانه وارش استقبال می کنید و از نیمه تمام ماندن یک ایده ناراحت می شوید. در این بازی ما شاهد تکامل کارهای کدا به عنوان یک طراح هستیم. از نقشه ساده ای در بازی کانتر استرایک گرفته تا بازی های پیچیده تر.

گرافیک بازی تقریباً در مراحل مختلف متفاوت است. فراموش نکنید که شما در واقع بازی هایی را می بینید که یک نفر در طول چندین سال و با منابع مختلف درست کرده است. و در طول بازی شاهد تکامل مهارت های طراح هستید. از یک مرحله با جزئیات کامل گرفته تا محیطی ساده با نوشته هایی روی دیوار.

این بازی شرایط برد و باخت یا هدفی ندارد. تنها کاری که از دست شما برمی آید همراهی با راوی و انجام حرف هایش در طول مسیر است. ولی باعث می شود تا سؤالات زیادی در ذهن شما شکل گرفته و از زاویه دیگری به بازی ها و طراحان نگاه کنید. راهنمای تازه کار درس های زیادی برای طراحان دارد. این که چطور ایده های مختلف را در بازی به کار بگیرید، با ناامیدی ها و شکست ها مواجه شوید و در مقابل انتظار دیگران از خودتان چه کار کنید.

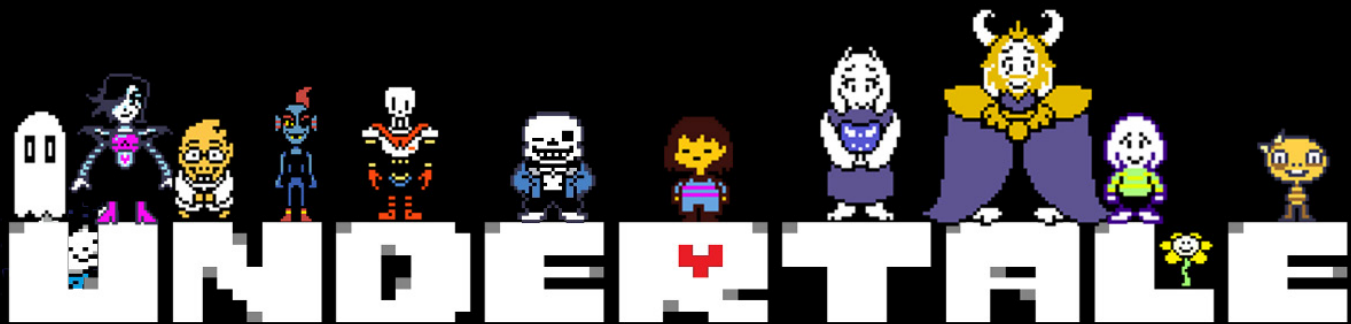
اگر می خواهید طراح بازی شوید، اگر می خواهید که احساسات یک طراح را درک کنید و با او همراه شوید و اگر ایده های مختلفی در ذهنتان دارید این بازی را از دست ندهید. ■

راوی نقش دوستی را دارد که در حال بازی کردن کنار شما ایستاده و در مورد قسمت های مختلف نظر می دهد. گاهی با هیجان مکث می کند تا خودتان متوجه نکته ای شوید و ناظر واکنش شما باشد. گاهی صبرش تمام شده و قبل از تمام شدن مرحله راه حل را به شما می گوید و تمام مدت منتظر است تا در مورد مفهوم همه چیز با شما صحبت کند. «اون در رو دیدی؟، چرا این جا تاریکه؟، منظور از اون جمله چی بود؟ و...»

تصور کنید به عنوان یک طراح ایده های مختلفی در ذهن خود دارید. آیا هر ایده ای قابلیت تبدیل شدن به یک بازی را دارد؟ آیا می خواهید برای رضایت مخاطبان بازی بسازید؟ می بینید که راوی در نقش یک دوست نگران این مسئله را مطرح می کند که مهم ترین چیز برای یک بازی این است که قابل بازی کردن باشد و بعد از این می گوید که چطور دوستش صد بازی کامل برایش می فرستد که اتفاق خاصی در آن ها نمی افتد. در هر فصل بازی با ذهن طراح همراه شده و مراحل تکامل ایده ها، ترکیب شدن آن ها باهم و یارها شدن بعضی از ایده ها را می بینید. این که چطور ایده ای در نیمه راه رها می شود چون به نظر طراح کامل نیست یا بعدها در بازی دیگری بخشی از آن استفاده می شود. هر نوع ایده ای را می توانید در این بازی ها پیدا کنید. مرحله ای که فقط می توانید عقب عقب راه بروید. مرحله ای که باید مدام خانه ای را تمیز کنید. مرحله ای که از پله هایی بسیار بلند بالا می روید تا به دری برسید و هر چه نزدیک تر شوید سرعت حرکتتان آهسته تر می شود. و در تمام این مراحل راوی داستان در کنار ما از تصمیمات دوستش می گوید، او را در مراحل مختلف قضاوت می کند و حتی گاهی کارهایش را زیر سؤال می برد. زمانی که بازی ما را به سمت یک مرگ از پیش تعیین شده می برد یا ما را مجبور می کند تا کارهای تکراری انجام دهیم، راوی بازی را تغییر داده و دوستش را سرزنش می کند.

چطور می توانید از طریق یک بازی وارد ذهن طراحش شوید؟ اگر قبول کنیم که هر اثری بازتابی از مؤلف خودش است، بازی ها هم به عنوان یک رسانه تعاملی از این قاعده مستثنا نیستند. وقتی بازی های مختلف یک طراح شناخته شده را بازی می کنید متوجه تاثیر شخصیت خودش در بازی می شوید.





## این هیولاهای دوست‌داشتنی

سبک: RPG

سازنده: Tobyfox

از روش اصلی مبارزه، که بعد از مدتی تکراری می‌شود جالب‌تر است. مکانیک بازی به خوبی در خدمت روایت داستان درآمده تا بازی‌باز را به کشف اسرار بازی و شخصیت‌های پیچیده آن تشویق کند.

خوب و بد در این بازی معنای چندانی ندارد. بعد از گذشت مدتی با هیولاهایی که می‌خواهند شما را نابود کنند، همدردی می‌کنید و هدفشان را می‌فهمید. به همین دلیل بسیاری از دشمنان دوست‌داشتنی‌تر از آن هستند که بخواهید با آن‌ها مبارزه کنید.

انتخاباتی که در طول بازی انجام می‌دهید، در روند پیشرفت داستان تأثیرگذار است. بر اساس تصمیم‌هایی که می‌گیرید، سه خط داستانی و سه پایان مختلف در نظر گرفته شده است. هرچند تمام کردن این بازی چیزی حدود پنج ساعت زمان می‌برد، ولی برای تجربه هر سه پایان داستان و تمام جزئیات آن زمان بیشتری لازم است.

### گرافیک بازی

گرچه ممکن است سبک پیکسلی و گرافیک این بازی در نگاه اول برای همه چندان خوشایند و چشم‌گیر نباشد و خواندن نوشته‌ها یکی پس از دیگری خسته‌کننده به نظر برسد، ولی جزییاتی که در هر محیط و هر کدام از اجزا آن کار شده و هماهنگی این عناصر با نحوه روایت داستان برای بازیکن به خوبی قابل درک می‌شود. گرافیک بازی در عین سادگی، تمام جزئیات لازم را به خوبی منتقل کرده و ظاهر کاراکترها به طنز بازی اضافه می‌کند. ظاهر این هیولاها با روایت داستان کاملاً هماهنگ بوده و به ما نشان می‌دهد که در حقیقت، آن قدرها هم که به‌نظر می‌رسد بدجنس نیستند.

### موسیقی بازی

از دیگر نقاط قوت بازی موسیقی منحصر به فرد آن است که با توجه به حال و هوای هر بخش از بازی عوض شده و در عین سادگی احساسات آن مرحله را به خوبی منتقل می‌کند. با توجه به این که دیالوگ‌ها فقط از طریق نوشته نشان داده می‌شوند و ممکن است گاهی خسته‌کننده شود این موسیقی است که توانسته در هر زمان احساس کاراکترها را به خوبی نمایش دهد و شما را با خود همراه کند.

بدون شک Undertale تجربه‌ای متفاوت در سبک بازی‌های نقش‌آفرینی ارائه می‌دهد که شما را تا انتها درگیر داستان و شخصیت‌هایش می‌کند. اگر می‌خواهید تأثیر داستان پردازی را در جذابیت یک بازی ببینید Undertale را از دست ندهید. ■

با کاراکترهای جدیدی روبه‌رو می‌شوید که رفتارهایشان برخلاف انتظار شماست. داستان پردازی قوی و نحوه روایت داستان، از اصلی‌ترین نقاط قوت بازی است. طنز موجود در دیالوگ‌ها، باعث می‌شود تا هر از چند گاهی به شدت تعجب کنید. جدا از طنز ظاهری کاراکترها، دیالوگ‌ها و تعاملی که با شما دارند بسیار جالب است. دانشمندی که می‌خواهد رابطه‌اش با شما خوب باشد و مدام زنگ می‌زند تا حالتان را پرسد، روباتی که در حین اجرای مسابقه‌های تلویزیونی قصد جان شما را دارد، اسکلتی که برای شما جوک تعریف می‌کند، روحی افسرده که از تنهایی خسته شده و فرشی که از زیر پا ماندن ناراحت است. در قسمتی از بازی باید دو سنگ را جابه‌جا کنید تا راه باز شود، ولی یکی از سنگ‌ها از این که می‌خواهید هلش دهید ناراحت می‌شود!

تقریباً هر المانی در این بازی شخصیت و داستانی برای گفتن دارد. اگر عجله دارید و باید بازی را به سرعت تمام کنید که هیچ، ولی اگر می‌خواهید بازی را به‌طور کامل تجربه کنید، توصیه می‌کنم وقت زیادی را صرف گشت و گذار در محیط کنید. مطمئن باشید بیشتر از چیزی که انتظارش را دارید شگفت‌زده می‌شوید. نوشته‌های روی دیوار، سوراخ موش، گل‌های نورانی، کتاب‌های کتابخانه، سنگی که می‌گوید پیر شده و تار عنکبوتی خالی همه حرفی برای گفتن دارند. همه این عناصر باعث شده تا جدا از تمام کردن بازی، کشف تمامی این جزئیات هدف مهمی شناخته شده و لبخند به روی لب‌تان بیاورد.

### گیم پلی

با وجودی که این بازی در سبک نقش‌آفرینی قرار دارد، ولی اینجا نیز در قواعد معمول این سبک تفاوت‌هایی ایجاد کرده که مهم‌ترین آن‌ها سیستم مبارزه‌ای خاص این بازی است.

در این بازی می‌توانیم انتخاب کنیم که با دشمنان بجنگیم یا با حرف زدن باعث شویم از مبارزه صرف‌نظر کنند و این قضیه از ابتدای بازی با پیغام بز مهربان در قالب «بجور نیستی کسی را بکشی، خوب باش» نشان داده می‌شود. این سیستم مبارزه برای هر کدام از دشمنان منحصر به فرد است که به طنز بازی اضافه می‌کند. گاهی می‌توان از کاراکتری تعریف کرد، یا به حرف‌هایش خندید، یا نوازشش کرد تا دلش نرم شده و اجازه دهد که به راه خود ادامه دهید. در حقیقت این روش دفع دشمنان

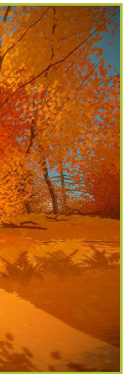
آخرین باری که بازی ای باعث شده لبخند بزنید، یا بازی را متوقف کردید تا به دیالوگی که همین چند لحظه پیش شنیدید، فکر کنید چه زمانی بوده؟ اگر می‌خواهید این حس‌ها را دوباره تجربه کنید، به Undertale رو بیاورید.

بازی با معرفی دو گروه هیولاها و انسان‌ها و تقابل بین آن‌ها آغاز می‌شود. مشکلاتی که قرن‌ها بین آن‌ها وجود داشته و باعث شده تا هیولاها به دنیای زیرزمین رانده شوند. در ابتدای بازی کاراکتر با افتادن به درون چاله وارد این دنیا شده و ما شاهد تلاش او برای پیدا کردن راه خروج می‌شویم. ولی غیر از این شروع کلیشه‌ای هیچ چیزی در بازی آن‌طور که انتظار دارید پیش نخواهد رفت.

تصور کنید سازنده‌های بازی در اتاقی دور هم جمع شده اند و با هم نقشه می‌کشند که چگونه بازی‌بازها را غافلگیر کنند. کاراکتری مهربان و دوست‌داشتنی وارد بازی شده و می‌خواهد با شما دوست شود، ولی نه! صبر کنید. یکی از افراد دستانش را به هم می‌مالد و می‌گوید، بهتر نیست بعد از این که اعتمادش را جلب کردیم، بازی‌باز را به مبارزه دعوت کنیم؟ همه با خوشحالی می‌خندند! این صحنه را در طول بازی به یاد داشته باشید.

اگر Undertale را بازی کرده باشید می‌دانید که این مربوط به صحنه شروع بازی است. وقتی که تازه وارد دنیای ناشناخته زیرزمین شده‌اید و هنوز هیچ ایده‌ای نسبت به داستان بازی ندارید. کاراکتر شما بعد از افتادن داخل چاله از جایش بلند شده و بعد از چند ثانیه با گلی مهربان و خندان روبه‌رو می‌شود. چه اتفاق خوبی در این دنیای تاریک، شما اولین دوست خود را پیدا کرده‌اید. ولی مراقب باشید، هیچ چیز در این بازی آن‌طور که به نظر می‌آید نیست. موسیقی لطیف بازی ناگهان عوض شده و لحن گل، تمسخرآمیز می‌شود و این جاست که متوجه می‌شوید قصد نابودی شما را دارد.

بازی پر از این اتفاقات غافلگیرکننده است. هر مرحله



# ویتنس فلسفی ترین بازی تاریخ

## نقدی کوتاه بر بازی Witness

محمد رضا خورشیدی

اجزای این دنیا، علت و معنی خاصی دارند و دلیل اینکه این معنی را متوجه نمی‌شویم این است که از زاویه درستی به آن پدیده‌ها نگاه نمی‌کنیم. جانانان بلو بدون شعارگونه حرف زدن، این پیام را از طریق گیم پلی بازی انتقال می‌دهد که این امر نشان دهنده شناخت و تسلط وی به رسانه‌ای است که به واسطه آن سخن می‌گوید. در ادامه، وی دو دیدگاه متفاوت در مکتب بودا را با مخاطب در میان می‌گذارد. در دیدگاه اول اعتقاد بر این است که برای رسیدن به تجربه عارفانه، باید نشست و ساعت‌ها تفکر و تمرکز کرد. اما دیدگاه دوم معتقد است برای درک این تجربه عارفانه، باید قدم به درون دنیا گذاشت و با پدیده‌های عجیب روبرو شد.

داستان ویتنس در مورد یک طراح است که به دنبال بیان دغدغه‌های هستی‌شناسانه خود و درک تجربه‌ای عارفانه است. وی برای رسیدن به این منظور، دنیایی کاملاً مهندسی شده را طراحی کرده و با شبیه‌سازی مجازی آن مشابه آنچه پیش‌تر در فیلم‌هایی نظیر ماتریکس یا اینسپشن دیده‌ایم، از طریق خواب مصنوعی وارد این دنیا می‌شود. با این تفاوت که در ویتنس، این ورود خودخواسته و با هدف رسیدن به قدرت درک عمیق‌تر نسبت به پدیده‌های هستی صورت می‌گیرد. مشابه آنچه همه ما در خواب تجربه کرده‌ایم، این رویای مصنوعی هم پیچیدگی‌ها و نکات اعجاب‌انگیزی دارد که از بیرون بی‌ربط به نظر می‌رسد ولی در درون خود، واقعی و قابل لمس است. این الگوبرداری از خواب طبیعی، دلیل مبهم بودن شروع بازی، نحوه ورود به آن و توجیه اتفاقات آن است. اوج این تجربه زمانی اتفاق می‌افتد که در یک قدمی انتهایی بازی، از زاویه دید اول شخص خود را مشاهده می‌کنید که روی کاناپه در خواب هستید و زمانی که در انتهایی بازی روی همان کاناپه از خواب بیدار می‌شوید، تجربه عارفانه کامل شده و علت پدیده‌ها روشن می‌شود. این لحظه‌ای است که ویتنس دعوت خود را به تفکر عمیق‌تر پیرامون پدیده‌های هستی و نگاه علت جویانه به آن‌ها، در ناخودآگاه انسان قرار می‌دهد. به عبارت دیگر، پایان ویتنس ابتدا به این سوال پاسخ می‌دهد که علت و نحوه به وجود آمدن آن جزیره عجیب چیست و خالق آن چه کسی است. سپس مخاطب را دعوت می‌کند تا این پرسش را درباره دنیای واقعی اطراف خود نیز مطرح کرده و نگاهش را نسبت به پدیده‌های هستی عمیق‌تر کند. ■

«ویتنس» ثابت کرد که جانانان بلو یکی از نوابغ بازی سازی حال حاضر است. نه فقط به دلیل خلق یک پازل تمام عیار با لول طراحی مرحله فوق العاده، بلکه به دلیل خلق یک تجربه عمیق و با فلسفه.

جایگاه مخاطب در ویتنس به نحوی تعریف شده که مرزی بین واقعیت اطراف او و دنیای مجازی داخل بازی وجود ندارد. از این حیث می‌توان ادعا کرد که ویتنس با تکنولوژی‌های رایج کنونی، نهایت ظرفیت بازی در ادغام شدن با دنیای واقعی را ارائه کرده است.

در اکثر بازی‌ها، بازی‌باز با برعهده گرفتن نقش یک کاراکتر، داستان یا اهداف مشخص شده در دنیای مجازی بازی را پیگیری می‌کند. اما در ویتنس، کاراکتر بازی، خود بازی‌باز بوده و دنیای اصلی ویتنس، همان دنیای واقعی اطراف بازی‌باز است. حال این سوال مطرح می‌شود که «جزیره‌ای که در آن در حال گشت و گذار هستیم کجاست و جایگاه آن در دنیای اصلی ویتنس (که همان واقعیت اطراف ماست)، چگونه تعریف می‌شود؟» داستان ویتنس، ایجاب می‌کند که پاسخ این سوال تا آخرین دقیق بازی روشن نشود. تنها ضعف بازی این است که جواب این سوال و توجیه اتفاقات بازی و حتی پایان اصلی خود را فقط به کسانی ارائه می‌دهد که به دنبال فلسفه آن بوده و بدون یافتن آن، بازی را رها نکنند. همین نکته باعث می‌شود که عده‌ای از مخاطبان که برای ادامه بازی نیاز به توجیه دنیا و وقایع بازی دارند، خیلی زود آن را رها کرده و یا فریب پایان ظاهری بازی را خورده و تصور کنند که دنیای ویتنس، یک دنیای بی‌هویت و بدون توجیه است.

\*اسپویلر\* کشف پایان اصلی ویتنس و حقیقت وقایع آن، تجربه نابی است که در صورت افشا شدن، شاید هرگز خود را برای از دست دادنش نبخشید. به همین دلیل توصیه می‌کنم اگر پایان اصلی ویتنس را کشف نکرده اید، ادامه این مطلب را نخوانید!

فلسفه ویتنس در چند لایه قابل تحلیل و بررسی است. در لایه اول، دنیای ویتنس یک دنیای مبهم به نظر می‌رسد که به تدریج و با یافتن نوارهای ضبط شده درون بازی، بازی‌باز را به اندیشیدن پیرامون دنیای عجیب خود و علت و چگونگی چیدمان به ظاهر بی‌ربط اجزای آن دعوت می‌کند. لایه دوم زمانی آشکار می‌شود که بازی‌باز کاربرد عمیق‌تر مکانیک اصلی بازی را می‌یابد، سپس فلسفه بازی عمق بیشتری یافته و تدریجاً به طور ضمنی این مفهوم را در ذهن مخاطب شکل می‌دهد که



داستان ویتنس در مورد یک طراح است که به دنبال بیان دغدغه‌های هستی‌شناسانه خود و درک تجربه‌ای عارفانه است. ■



# جنگ مدرنیسم

## آنالیز بازی «ندای وظیفه ۴: جنگاوری مدرن»

تا قبل از عرضه قسمت چهارم بازی «ندای وظیفه» هیچ کس فکرش را نمی کرد که این بازی بتواند تبدیل به پرچم دار بازی های سبک تیراندازی اول شخص شود. پس از عرضه قسمت چهارم این بازی، تحت عنوان «جنگاوری مدرن»، صنعت بازی سازی یک تکان اساسی خورد. مجموعه ندای وظیفه که تا قبل از این در مورد جنگ جهانی بازی می ساخت، یکباره به سراغ جنگ های مدرن رفت. این تغییر و تحول اساسی، موفقیت شگرفی را به دنبال داشت. این بازی به خاطر ایده ناب و روند بازی لذت بخشی که داشت، به سرعت رکوردشکنی کرد و به یکی از بهترین بازی های تیراندازی اول شخص تبدیل شد. نحوه روایت داستان، شخصیت پردازی های، اکشن تند و سریع و ... باعث شد تا جنگاوری مدرن برای همیشه در خاطرمان بماند. حالا که دوباره اکتیویژن تصمیم گرفته نسخه بازسازی شده این عنوان را برای کنسول های نسل هشتم عرضه کند، فرصت را غنیمت شمردیم تا نگاهی دقیق تر به این بازی موفق داشته باشیم.





# روایت مدرن

دیالوگ‌های متعدد بین این افراد، فضایی باورپذیر و منعطفی شکل می‌گیرد که بازیکن واقعا احساس قرار داشتن در میان تیمی از سربازان زنده پیدا می‌کند. در خشان‌ترین استفاده از این ترفند در مرحله‌ی **One Shot One Kill**، یا همان مرحله‌ی معروف تک تیراندازی است که بازیکن به کمک هدایت یک شخص دیگر، تمام مرحله را پیش خواهد برد. در واقع برای ایجاد حس تک‌تیراندازی در بازیکن، وی ناچار است تمامی دستوراتی که از جانب همراهش به او داده می‌شود را مو به مو اجرا کند و حتی در هنگام تیراندازی نیز باید با وی هماهنگ باشد. در واقع به دلیل عدم آگاهی بازیکن از محیط اطراف و حوادث در حال وقوع در مرحله او خود را همواره محتاج همراه خود می‌پندارد. اما این خود کلکی دیگر از سمت سازندگان می‌باشد. درست است که هوش مصنوعی در این بخش کاملاً رفتاری از پیش تعیین شده انجام می‌دهد ولی این بدان معنا نیست که بازیکن هم تمامی کارهایی که به وی گفته می‌شود را به همان شکل انجام خواهد داد. در اینجا است که این هوش مصنوعی در جهت تصحیح خطای بازیکن عمل خواهد کرد. به عنوان مثال اگر شما به اشتباه دشمنی را از بین ببرید و سرباز دیگری متوجه این موضوع شود، یارتان تلاش خواهد کرد که آن سرباز را سریعاً از بین ببرد تا به روند پیشروی بازی لطمه‌ای وارد نشود. البته این گونه شرایط همیشه برقرار نیست و اینجا است

جای خود بایستد و کاری انجام ندهد موقعیت پرش را از دست خواهد داد و مجبور به انجام دوباره‌ی پروسه از چند ثانیه قبل می‌شود. اما تمامی این کارها برای اینکه همین پرش کوچک به درستی انجام شود کافی نیست. بازیکن باید نسبت به عملی که قرار است به وی تحمیل شود آگاهی درستی داشته باشد. قبل از اینکه شما بخواهید از این کشتی فرار کنید بومی در درون آن منفجر می‌شود که همین امر بازیکن را در موقعیتی اضطراری قرار می‌دهد. سپس در هنگام ورود به عرشه‌ی کشتی، در هلیکوپتر کاملاً در زاویه‌ای قرار می‌گیرد که برای بازیکن به طور مستقیم قابل رویت باشد و بعد همراهان وی در حالی که با فریاد آمادگی خود را برای پرش اعلام می‌کنند به سمت هلیکوپتر شیرجه می‌زنند. تمام این اعمال در جهت آگاهی دادن به بازیکن نسبت به موقعیتی که برای وی ایجاد شده شکل گرفته است تا بدین ترتیب بتوان یک **Set Piece** هیجان‌انگیز ایجاد کرد. ولی این ساختار به اصطلاح اسکرپیت شده فقط مختص به صحنه‌های تعقیب و گریز و اکشن نیست. هوش مصنوعی بازی بخصوص در یاران خودی به شدت تحت تاثیر این فرایند قرار گرفته. باز هم در همان مرحله‌ی کشتی تمامی هم‌زمان شما بر اساس جایگاه‌هایی از پیش تعیین شده حرکت می‌کنند و تمامی رفتارهایی که انجام می‌دهند از قبل برنامه‌ریزی شده می‌باشد ولی به لطف انیمیشن‌های با کیفیت و

اگر بخواهیم سه‌تا از تاثیرگذارترین عناوین نسل گذشته را حداقل در میان بازی‌های AAA نام ببریم احتمالاً باید نام‌های چرخ‌دنده‌های جنگ، فرقه قاتلین و ندای وظیفه: جنگاوری مدرن را به زبان بیاوریم. در این میان می‌توان گفت ندای وظیفه: جنگاوری نوین بیشترین سهم را در بین بقیه داشته. اما چه چیزی باعث این جایگاه می‌شود؟ شاید بتوان گفت بزرگ‌ترین اصطلاحی که به لطف جنگاوری مدرن در بین بازی‌های امروزی رواج پیدا کرده **Set Piece** باشد.

**Set Piece**ها در واقع قرار دادن بازیکن در موقعیتی از پیش تعیین شده هستند. بازیکن فقط با قرار گرفتن در موقعیت مورد نظر وارد فرایندی می‌شود که دخل و تصرف زیادی در آن ندارد و فقط به مقصدی که سازندگان برای وی تعیین کرده‌اند هدایت می‌شود. تلاش برای خروج از این شرایط معمولاً منجر به شکست خوردن خواهد شد. این فرایند در جای جای مراحل جنگاوری مدرن وجود دارد. به عنوان مثال در همان اولین مرحله‌ی اصلی که در یک کشتی اتفاق می‌افتد، باید هنگام خروج از کشتی به سمت هلیکوپتری در حال حرکت شیرجه بزنید تا مرحله به پایان برسد. در این بخش مهارت بازیکن در راه رفتن و پریدن نقش زیادی در موفقیت وی ندارد و فقط زدن دکمه‌ی پرش در لحظه‌ی درست به معنای اتمام ماموریت خواهد بود. می‌توان گفت تنها در صورتی که بازیکن سر



اگر فقط به همان مقداری که سازندگان برای شما در نظر داشته‌اند را شکست دهید، مقاصد بازی هم پیش خواهد رفت. قرارگیری درست ساختمان‌ها و دیوارها زمانی که در برابر حملات سنگین دشمنان قرار می‌گیرید و برای میانبر زدن از خطوط جنگ به سوی مقصد از آن‌ها استفاده می‌کنید، ارزش خود را بهتر نشان خواهند داد و هنگامی که در برابر هجوم دسته‌ی بزرگی از دشمنان قرار می‌گیرید حتماً می‌توانید سلاحی مثل آرپی‌جی در گوشه‌ای پیدا کنید که کار همه‌ی تروریست‌ها را با هم یکسره کنید! به‌طور کلی تمامی اجزای این بازی در راستایی قرار دارند که بازیکن لحظه‌ای از حوادث بازی دور قرار نگیرد و در هر موقعیت جزئی از صحنه باشد حتی اگر در بسیاری از آن‌ها حضورش تشریفاتی باشد. مسیری که جنگاوری مدرن با Set Piece‌هایش جریان انداخت مسیری است که بسیاری از بازی‌های بزرگ امروزی ادامه‌ی آن را در پیش گرفته‌اند و استقبال هم از آن‌ها همچنان قوی است و به نظر می‌رسد به این زودی‌ها این روند کنار گذاشته نخواهد شد. ■

چنین زمان کوتاهی تنها با گرفتن کنترل مستقیم از بازیکن و قرار دادن او در حوادث از پیش تعیین شده امکان‌پذیر است. این تنوع فقط به ساختار مراحل ختم نشده و هر مرحله نیز به‌طور جداگانه نسبت به دیگر مراحل منحصر به فرد جلوه می‌کند. در یک مرحله باید به‌طور مخفیانه پیش بروید، در یکی وارد میدان جنگ می‌شوید، در یک مرحله‌ی دیگر باید از دل آسمان به یاران خود کمک کنید، و در مرحله‌ای دیگر باید از انفجاری هسته‌ای فرار کنید! پس با ایجاد Set Piece‌ها می‌توان بجای هزینه کردن روی جزئیات ریز فقط روی حوادثی که می‌خواهیم اتفاق بیفتد سرمایه‌گذاری کرد و بازی را در همان جهت پیش برد. مهم‌ترین اصل در نحوه‌ی صحیح هدایت کردن این است که بازیکن نباید نسبت به عملی که قرار است انجام دهد گمراه شود. استفاده از منابع نور و صدا برای مشخص کردن مسیر پیشروی از دیگر ابزارهاست که به کرات در جنگاوری مدرن استفاده شده. ترفند دیگری که سازندگان برای هر چه در جریان‌تر نگه داشتن بازیکن به کار برده‌اند قرار دادن مقدار بینهایتی از دشمنان در صحنه‌های مبارزه است. در اکثر مراحل بازی بخصوص در مراحل که در میادین بزرگ نبرد قرار می‌گیرید خط هجوم دشمنان تقریباً تمام نشدنی است و فقط در صورتی امکان پیشروی وجود دارد که به حرکت کردن خود ادامه دهید زیرا قرار نیست که همه‌ی سربازان دشمن را نابود کنید و

که راه حل ساده‌تر یعنی شکست خوردن دوباره نمایان می‌شود و به لطف چک‌پوینت‌های زیاد بازی می‌توان بارها آزمون و خطا انجام داد بدون آنکه چیز زیادی از دست برود. به‌طور کلی ساختار جنگاوری مدرن از همین مدل تبعیت می‌کند. بازی با مبهم کردن فضای خود نسبت به حوادثی که هر لحظه در شرف وقوع هستند بازیکن را محتاج به همان اصل هدایت می‌کند و این امر را با کمک یاران موجود در محیط و نقطه‌ی مختصاتی مقصد که روی نقشه مشخص شده انجام می‌دهد. در واقع زیرکی این بازی در این است که بجای ایجاد حس ماجراجویی ایجاد مسیر می‌کند و به جای کشف کردن تقدیم کردن را ارائه می‌دهد. به کمک چنین ساختاری می‌توان در زمان کوتاه‌تر تنوع بسیار بیشتری به بازیکن القا کرد. به عنوان مثال اهدافی که شما در هر مرحله از بازی پیش می‌گیرید بسیار متنوع هستند؛ در یکی از مراحل ابتدا وارد یک منطقه‌ی جنگ زده می‌شوید که از هر طرف صدای انفجار و تیراندازی می‌آید. با پیشروی در مرحله و عبور از سد گروهی از دشمنان وارد ساختمانی می‌شوید که بسیار تاریک است و حالا باید از دوربین‌های دید شب خود استفاده کنید و گروگان‌ها را آزاد کنید و در نهایت با از بین بردن تانک‌های دشمن به کمک یک موشک‌انداز خودکار کار خود را پایان می‌دهید. تمام این‌ها در کمتر از پانزده دقیقه اتفاق خواهد افتاد! ایجاد چنین ساختاری در

# ادای احترامی به دوست قدیمی

نهایت سر رشته به روسیه و فعالیت‌های اتمی که در آن جریان دارد می‌رسد. غافل‌گیری‌های اساسی مثل فلش بک پانزده‌ساله‌ی کاپیتان پرایس به دوران کار آموزشی‌اش، داستان جنگاوری‌ن نوین را بی‌نقص ارائه می‌دهد. لذا مشکل لوٹ شدن مراحل «ندای وظیفه ۳» اعتراضات زیادی به آن وارد بود، در نسخه‌ی چهارم حل شده است. باید اعتراف کرد که داستان بازی یکی از بی‌نقص‌ترین جنگ‌های مدرن در بین بازی‌های تیراندازی را به تصویر می‌کشد که در نهایت به یک پایان شوکه‌کننده می‌انجامد. جنگاوری نوین قدم بزرگی برای بازی‌های سبک تیراندازی بود که داستان پردازی را وارد مرحله‌ی جدیدی کرد. تا پیش از آن تمرکز روی شخصیت‌ها و داستانی با فراز و نشیب این چنینی در شوترهای اول شخص مثل ندای وظیفه بی‌معنی بود ولی پس از آن به نوعی استاندارد بدل شد که البته هم‌چنان هم سه‌گانه‌ی جنگاوری نوین را جزو پیش‌تازان این سبک قرار می‌دهد.

## اصول برازندگی

با این که کمپین بازی نسبتاً کوتاه و جمع و جور است، اما اگر از آن دسته بازیکن‌هایی هستید که به وقت‌گذرانی بیشتر روی یک بازی علاقه دارید، بخش چندنفره‌ی جنگاوری نوین به همین منظور طراحی شده است. در حالت ماکزیمم ۱۸ بازیکن می‌توانند در ۱۶ نقشه بازی به رقابت پردازند. مودهای بخش چندنفره شامل چند حالت مختلف می‌شوند که می‌توانند به صورت تیمی یا فری فور آل تنظیم شوند. نقشه‌های بازی هم‌چنان هم جزو استانداردترین نمونه‌ها در بین تیراندازی‌های اول شخص دسته‌بندی می‌شوند و با وجود این که اکثراً

عهده می‌گیرد و در نقش یک سروان تازه‌کار نیروهای SAS باید دنباله روی اقدامات فرماندهی جدیدش باشد. خط داستانی دوم (جکسون) که در پس زمینه‌ی داستانی قرار می‌گیرد، اما هر چه به آخر می‌رود پرسپکتیو بهتر و کامل‌تری را از سمت و سوی دیگر جنگ به مخاطب نشان می‌دهد.

## دوست بیچاره‌ی من

با وجود این که داستان غنی از مهم‌ترین شاخصه‌های جنگاوری نوین است و سازندگان توانستند به‌خوبی وقایع آن را از چند زاویه‌ی مختلف تعریف کنند، بازی نسبت به سه‌گانه‌ی اول ندای وظیفه کوتاه‌تر است. در مجموع داستان جنگاوری نوین روی پایین‌ترین درجه سختی حدود هفت ساعت به طول می‌انجامد که نسبت به تیراندازی‌های دوره‌ی خودش خیلی کوتاه‌تر است. با این وجود ارزش تکرار بازی نسبت به درجه‌های سختی دیگر هم چنان بالا است. سکانس‌های اکشن در قسمت‌های مشخصی از بازی از پیش تعیین شده ولی هم‌چنان میخ‌کوب کننده هستند. سقوط بالگرد، انفجارهای اتمی، مقابله‌ی دو نفره با یک ارتش کامل تنها بخشی از تمام لحظات به‌یادماندنی این بازی هستند که پس از انجام آن محال است فراموششان شوند. با این که ساختار مراحل خطی است و تقریباً همیشه باید از نقطه‌ی آ به نقطه‌ی ب رسید، اما هوش مصنوعی بازی در نوع خودش تحسین برانگیز است. در هر مرحله بنا به شرایط، دشمنان به‌شکلی راه بازیکن را سد و برای او چالش ایجاد می‌کنند.

بخش اعظم بازی در مناطق خاورمیانه جریان دارد و در

مدتی طول کشید تا جنگ‌های مدرن و کمی بعد از آن فضای سایبر به بستری برای بازی‌های تیراندازی تبدیل شوند. اینفینیتی وارد با اولین نسخه‌ی «جنگاوری نوین» گامی مهم را در این زمینه برداشت که سری «ندای وظیفه» را با قدم بزرگی به سوی جلو برد. جنگ جهانی دوم به‌اندازه‌ی کافی نقش مهمی را در سه نسخه‌ی قبلی ندای وظیفه داشت و پس از آن نیاز به یک تحول مهم در سری احساس می‌شد. جنگاوری نوین یک پیشرفت اساسی در سری قلمداد می‌شود که شیوه‌ی جدیدی از داستان نویسی و شخصیت پردازی را به تصویر کشید. تا به امروز که نزدیک به ده سال از انتشار بازی می‌گذرد، بیش از ۱۶ میلیون نسخه از این بازی به فروش رفته است که نشان از موفقیت آن در دوره‌ی خودش را دارد. جنگاوری نوین بنیان‌گذار سه‌گانه‌ی بود که در دو نسخه‌ی بعدی‌اش به مراتب بیشتر تاثیرگذار بود و به الگویی برای دیگر سازندگان بدل شد.

برای ایجاد موج جدیدی در ندای وظیفه، نوشتن داستانی بر مبنای وقایع مدرن، بهترین تصمیم برای توسعه دهندگان اینفینیتی وارد بود. داستانی با کاراکترهای فرضی که در آینده‌ای نه چندان دور جریان دارد، راحت‌تر از بازی ساختن بر مبنای تاریخ است و دست سازنده را بیشتر باز می‌گذارد. مخاطب در وهله‌ی اول با شخصیت اصلی بازی «جان مک‌تاویش» آشنایی پیدا می‌کند و مقدمات اولیه‌ای که برای نبرد واقعی نیاز دارد را می‌آموزد. در جنگاوری نوین دو خط داستانی ثابت و اصلی وجود دارند که این روند در دو نسخه‌ی بعدی هم رعایت شد که به تعادل داستان کمک شایانی می‌کرد. در خط داستانی اول مخاطب کنترل جان مک‌تاویش را بر





هری گرگسون ویلیامز آهنگ‌ساز نام‌آشنای سری متال گیر سالید، وظیفه‌ی ساخت تم اصلی بازی را دارد که نوایی شنیدنی دارد. قطعات دیگر بازی که ساخته استن بارتون هستند، از ظرافت خاصی بهره می‌برند. موسیقی از این نسخه به عضوی جدایی‌ناپذیر از ندای وظیفه و به‌خصوص سری جنگاوری نوین شد. تا جایی که موسیقی‌های نسخه‌ی دوم این سه‌گانه را لورن بالف به کمک هانس زیمر تهیه کرد و دست به خلق شاهکاری ماندگار زد. صداگذاری اسلحه‌ها با توجه به تعداد محدود نسبتاً محدود آن با دقت و منحصر به فرد است. موسیقی در دو اکت اول روندی متعادل دارد و نهایتاً در اکت سوم می‌توان تلاطم ناگهانی که در بعضی از قطعات به خصوص قطعه‌ی پایانی به گوش می‌خورد را حس کرد.

هر چند که جنگاوری نوین بازی بی‌نقصی نیست و از لحاظ کلی کمپین کوتاهی نسبت به تیراندازی‌های دوره خودش دارد. با این حال این بازی بیشتر از همه به عنوان جریانی به یادماندنی و الگویی چه برای سری ندای وظیفه و چه در بین شوترهای مطرح نسل هفتم شناخته می‌شود. حتی اگر دو نسخه‌ی بعدی جنگاوری نوین را از تایم لاین ندای وظیفه فاکتور بگیریم، این بازی هم‌چنان به‌عنوان یک اثر مستقل بی‌ظنیر و لایق ستایش است. اگر تا به حال موفق به تجربه‌ی بازی نشده‌اید، لازم به ذکر است که اینفینیتی وارد مشغول به بازسازی این عنوان در کنار کار ساخت عنوان «جنگاوری بی‌نهایت» (Infinite Warfare) است که نوامبر امسال به صورت هم‌زمان در دسترس قرار خواهند گرفت. ■

استفاده از کلاس‌های از پیش تعریف‌شده‌ی بازی کلاس خودتان را طراحی کنید که شخصی‌سازی جالبی را شامل می‌شود. در کنار سلاح پرایمری، شاید آرم و نارنجک‌ها، بازیکن امکان انتخاب پرک‌ها را دارد که به او قابلیت‌های خاصی می‌بخشد. برای مثال پرکی که سرعت بارگذاری اسلحه را بالا می‌برد و یا به او امکان این را می‌دهد تا تعداد بیشتری نارنجک حمل کند. با در نظر گرفتن تمام نقاط مثبت بخش تک‌نفره و چندنفره‌ی جنگاوری نوین، دلایل زیادی دست به دست هم می‌دهند تا انجام این بازی هم برای بازیکن‌های تازه‌کار و هم حرفه‌ای واجب باشد. با این حال در زمینه‌ی گرافیکی جنگاوری نوین هنوز پس از ده سال هم حرفی برای گفتن دارد. اینفینیتی وارد برای ساخت بازی از نسخه‌ی سوم موتور IW استفاده کرد که تری آرک و اسلج‌همر هم هم‌چنان از نسخه‌های جدیدتر آن برای ساخت بازی‌هایشان استفاده می‌کنند. افکت‌های نور و HDR که به صورت واضح در جنگاوری نوین به چشم می‌خورند جلوه‌ی بی‌ظنیری به آن می‌بخشد تا لحظاتی به یادماندنی خلق کنند. بازی با کیفیت ثابت ۶۰۰p روی ایکس‌باکس ۳۶۰ و پلی‌استیشن ۳ اجرا می‌شود. این در حالی است که نسخه‌ی پی‌سی برخی محدودیت‌های نسخه کنسولی را ندارد و حتی روان‌تر اجرا می‌شود. هم‌چنین محدودیت ۱۸ نفره‌ی سرورهای بخش چندنفره که در نسخه‌های کنسولی وجود دارد، در رایانه‌های شخصی به ۳۲ می‌رسد.

#### از میان هر گزها

صداگذاری بازی مثل بخش‌های دیگر آن مثال‌زدنی است.

آن‌ها نمونه‌های بزرگ‌تر از محیط‌های بخش تک‌نفره هستند، اما برای تمام مودها به‌خوبی آپتیمایز شده‌اند. از مودهای کمتر دیده شده‌ی بازی می‌توان به Capture the Flag اشاره داشت که هیجان خودش را تا آخرین لحظه‌ی بازی هم حفظ می‌کند. تنظیمات بخش چندنفره این اجازه را به بازیکن می‌دهد تا قدرت اسلحه‌ها را بیشتر کند و جنگی واقع‌گرایانه‌تری را به تصویر بکشد. در کنار سلاح‌ها و انواع نارنجک‌هایی که به نوبت باز می‌شوند و قابل استفاده هستند، سیستم تشویقی بازی برای بازیکن‌هایی که پشت سر هم امتیاز می‌گیرند در نوع خودش مبتکرانه و جالب توجه است. سیستم به این صورت تعریف می‌شود که پس از گرفتن سه کیل پشت سر هم بازیکن می‌تواند از رادار برای مشخص کردن جای حریف روی نقشه استفاده کند. در صورت رسیدن به پنج کیل یک حمله‌ی هوایی برای بازیکن آزاد می‌شود که می‌تواند هر قسمتی از نقشه را به راحتی بمباران کند. رساندن تعداد کیل‌ها به عدد هفت هم یک بالگرد خودی را در نقشه ظاهر می‌کند که البته بازیکنان می‌توانند آن را هدف قرار دهند. در مجموع بخش چندنفره با در نظر گرفتن این امتیازها هیجان مضاعفی را به همراه دارد و باعث حفظ تعادل بین بازیکن‌ها هم می‌شود.

سیستم کلاس‌بندی بازی که حالا به صورت پیشرفته‌تر در «عملیات سری ۳» و «جنگاوری پیشرفته» قرار گرفته است، به صورت جدی در جنگاوری نوین بنا گذاشته شد. هر کلاس بنا به جزئیاتی که برای آن تعریف شده سلاح و تجهیزات مختلفی را شامل می‌شود. با بالا بردن تراز در بخش چندنفره می‌توانید به جای



# بر خورد نزدیک از نوع سوم

## مروری بر سینمای علمی-تخیلی و تاثیر آن بر بازی‌ها

نمی‌شود و تقریباً هر موضوعی که اندکی از تخیل بشر در موضوعات علمی بهره بگیرد را می‌شود در آن جای داد. از تقریباً همان ابتدای شکل‌گیری این سبک، سینماگران رویکردهای مختلفی به داستان‌های علمی-تخیلی نشان داده و زیرشاخه‌های بسیاری با مشخصه‌های متفاوت و قابل تمیز به وجود آورده‌اند. در ادامه این تفاوت‌ها را مرور می‌کنیم.

### از کشف سیارات جدید تا فرار از گلوله‌های سری

با وجود فراوانی موضوعات علمی-تخیلی، در سینما فرصت برای ساخت همه‌ی انواع فیلم‌های این ژانر به وجود نمی‌آید. البته به کار بردن لفظ ژانر می‌تواند حساسیت برانگیز و حتماً غلط تلقی شود. در واقع، به دلیل گستردگی بیش از حد دامنه‌ی فیلم‌هایی که می‌شود برچسب علمی-تخیلی را به آن‌ها زد، دسته‌بندی بسیار سخت می‌شود. وقتی واژه‌ی ژانر را به یک فیلم اطلاق می‌کنیم انتظار مشخصه‌های محدودی از آن را داریم. مشخصه‌های ژانر وسترن واضح و بر همگان روشن است. اما تهیه‌ی یک لیست از مشخصه‌های یک فیلم علمی-تخیلی مدت‌ها زمان می‌برد و شاید حتماً میسر نباشد. به همین خاطر نمی‌شود همه‌ی آن‌چه از یک فیلم انتظار داریم تا تبدیل به علمی-تخیلی شود را خلاصه کنیم. تنها موضوعی که بر سر آن توافق داریم، حضور المان‌های علمی است. وقتی در یک فیلم، با هر موضوع و حتی در هر ژانری (ترسناک، وسترن، نوآر و...) المان‌های علمی و فناوری پیدا می‌شود، می‌توانیم به علمی-تخیلی بودن آن شک کنیم. با این حال، این فقط موضوع یک فیلم نیست که آن را به یک فیلم علمی-تخیلی تبدیل می‌کند، بلکه تصاویر هم نقش به‌سزایی دارند. حتی یک داستان وسترن معمولی را هم می‌شود با کمک المان‌های تصویری مشخصی به یک فیلم علمی-تخیلی تبدیل کرد. (داستان فیلم «آرگو» و فیلمی که مامور آمریکایی به بهانه‌ی آن به ایران آمد را به یاد

(استفاده از این لفظ گاهی ضروری به نظر می‌رسد!) گذاشته است، خیلی زود به کمک سینما می‌شتابد و تقریباً تمام مشکلات را حل می‌کند. حالا نوبت نبوغ و استعداد فیلم‌سازان است در نشان دادن پدیده‌های علمی-تخیلی توصیف شده در کتاب‌ها. بدون شک، جلوه‌های ویژه و پیشرفت‌های حاصل در فناوری، دوربین، تدوین و بدلکاری به حصول موفقیت در این زمینه کمک می‌کند و جمع همه‌ی این‌ها در اواخر دهه‌ی شصت میلادی، به خلق اثری باورنکردنی و محیرالعقول ختم می‌شود: ۲۰۰۱: یک اדיسه‌ی فضایی!

شاید حتی بتوان سینمای علمی-تخیلی را به دو دوره‌ی پیش از اديسه‌ی فضایی کوبریک و پس از آن تقسیم کرد. این تقسیم بندی اگرچه شاید ناعادلانه، اما ضروری به نظر می‌رسد. فیلم‌های بزرگ و تاثیرگذار سینمای علمی-تخیلی بعد از اديسه، قطعاً از فیلم‌های بزرگ پیش از آن بیشتر هستند، و البته بازه‌ی زمانی هم طولانی‌تر، اما حتی یک نگاه سراسری به فیلم‌ها هم نشان می‌دهد که تاثیر اديسه‌ی فضایی بر روی سینما، چنان بوده که تقریباً نیمی از فیلم‌های ژانر به تکرار ایده‌های این فیلم محکوم می‌شوند. بنابراین باید در بررسی زوایای فیلم‌های علمی-تخیلی هم این نکته را در نظر گرفت. سرعت رشد سینمای علمی-تخیلی همزمان با سرعت پیشرفت تکنولوژی‌های سر صحنه و بعد از فیلم‌برداری مدام افزایش پیدا می‌کند و بعد از اديسه یک اتفاق بزرگ دیگر به خلق اپرای فضایی «جنگ‌های ستاره‌ای» (Star Wars) منجر می‌شود. این فیلم با بودجه‌ای کلان ساخته می‌شود و ادامه می‌یابد و تا مدت‌ها پرفروش‌ترین فیلم علمی-تخیلی باقی می‌ماند. حالا با بی‌شمار طرفدار و بیننده در سراسر دنیا، کار برای سازنده‌های فیلم‌های فضایی دشوار می‌شود، و همین مسئله خواه ناخواه تاثیری بر آثار علمی-تخیلی بعد از آن می‌گذارد. تاثیری به شدت واضح و هویدا در تقریباً تمام مدیوم‌های رسانه‌ای/سرگرمی، از جمله بازی. اما سینمای علمی-تخیلی به یک ژانر فضایی ختم

سبک «علمی-تخیلی» قدمتی به اندازه‌ی سینما دارد. اولین انشعاب از سینمای مستند در اوایل قرن بیستم، توسط «ژرژ ملیس» با یک داستان علمی تخیلی از سفر انسان به ماه ساخته شد. اگرچه فیلم ملیس شعبده باز بیشتر از آن که علمی باشد تخیلی بود، اما پایه‌گذار سینمایی شد که حالا به ساخت آثاری همچون «میان ستاره‌ای» کریستوفر نولان منجر می‌شود. شاید یکی از اساسی‌ترین سبک‌های سینمایی که در ادوار مختلف مورد توجه سینماگران بزرگ قرار گرفته و هر بار مرزهای سینما را گسترش داده است. شیوه‌ای از داستان‌گویی که غریزه‌ی محکم بشر برای یافتن حقیقت را با تخیل مهارنشده‌ی او پیوند می‌زند و این‌جا و آن‌جا داستان‌هایی خلق می‌کند که به واسطه‌ی جادوی سینما، حقیقتی باورکردنی به نظر می‌رسند و نه چندان دور از دسترس و دور از واقعیت، در عین خیالی بودن.

بعد از ملیس کارگردانان بزرگی به سینمای علمی-تخیلی راه پیدا می‌کنند. آن‌چه واضح است علاقه‌ی زیاد سینماگران به استفاده از این ابزار شگرف برای تحقیق بخشیدن به آرزوهای بزرگشان است. از ربات‌ها و ماشین‌های خدمتکار و سخنگو گرفته تا سفر به فضا، به اعماق زمین، زمان و به ابعاد دیگری از دنیا، همه موضوعاتی هستند که در برهه‌ای نه چندان طولانی در تاریخ سینما توسط خیل عظیمی از فیلم‌سازان امتحان می‌شوند. زمانی فرا می‌رسد که فیلم‌سازان به داستان‌های جدی‌تری برای ساخت این فیلم‌ها نیاز دارند تا این سبک جدی‌تر گرفته شود. از این‌جا به بعد فیلم‌سازان سعی می‌کنند حضور «علم» را در فیلم‌های خود پررنگ‌تر کنند و فیلم‌نامه‌ها به سمت توجیه منطقی پدیده‌ی تخیلی روایت شده در فیلم خیز بر می‌دارند. ساخت یک اثر علمی-تخیلی بعد از دوره‌ی کوتاه فیلم‌های درجه ۲ منوط به توجیه‌پذیری و یا حداقل نمایشی از توجیه‌پذیری علمی است. ادبیات، که در قرن بیستم با نویسندگان بزرگ و کوچک در سراسر دنیا پا به دنیای عظیم ساینس فیکشن



### فیلم‌های هیولایی

آن دسته از فیلم‌های علمی-تخیلی که در آن‌ها، چالش اصلی مبارزه با هیولای غول‌پیکر و مهارنشدن است که به خاطر یک اتفاق با توجیه علمی متولد شده است. «گودزیلا» شاید بهترین نمونه‌ی این فیلم‌ها باشد. البته جدای از این دسته‌بندی، بسیاری دیگر از فیلم‌های علمی-تخیلی می‌توانند هیولا داشته باشند و موضوع حمله‌ی ناگهانی یک غول بزرگ و ناشناخته با همان میزان توجیه علمی، می‌تواند در هر قصه‌ی علمی-تخیلی دیگری هم مشاهده شود!

### ذهن و هویت

این که ما چه هستیم و چه می‌کنیم، از سوالات اصلی بشر از دیرباز محسوب می‌شود. سوال فلسفی حاضر به خودی خود به دست‌مایه‌ی یک داستان علمی-تخیلی تبدیل نمی‌شود، اما المان‌های این دسته از فیلم‌ها را که وارد ماجرا کنیم، موضوع به سبک بسیار جذابی تغییر خواهد کرد. فیلم «بلید رانر» از شاهکارهای سینمای علمی-تخیلی، در دهه‌ی هشتاد میلادی ساخته می‌شود و به این موضوع می‌پردازد. شیوه‌ی مطرح شدن سوال اما جذاب‌تر از همیشه با همه‌ی پیش از خود فرق دارد. داستان فیلم در زمانی رخ می‌دهد که انسان‌ها موفق به تولید هوش مصنوعی بسیار ظریف و قدرتمندی شده‌اند که حالا گاهی از آدم سرپیچی می‌کنند. برخی از این هوش مصنوعی‌ها نمی‌دانند که انسان هستند یا ماشین. و این مسئله چالش اصلی فیلم‌نامه را تشکیل می‌دهد. این که ما چه هستیم و چه می‌کنیم....

### ربات‌ها

ربات، ماشین انسان نما، ماشین سخنگو یا هر چیز دیگری که اسمش را بگذاریم، یکی از اصلی‌ترین المان‌های داستان‌های علمی-تخیلی و قطعاً یکی از جذاب‌ترین المان‌های تصویری محسوب می‌شوند. شاید

این که ما چه هستیم و چه می‌کنیم، از سوالات اصلی بشر از دیرباز محسوب می‌شود. سوال فلسفی حاضر به خودی خود به دست‌مایه‌ی یک داستان علمی-تخیلی تبدیل نمی‌شود، اما المان‌های این دسته از فیلم‌ها را که وارد ماجرا کنیم، موضوع به سبک بسیار جذابی تغییر خواهد کرد. //

و مشخصاً به موضوع موجودات فضایی می‌پردازد.

### فیلم‌های مهلکه و آشوب

کلیشه‌ی «دانشمند دیوانه» از قرن نوزدهم وارد ادبیات داستانی غرب می‌شود. احتمالاً این کلیشه هرگز جذابیت خود را از دست نخواهد داد، اما چه می‌شود اگر این دانشمند دیوانه دست به یک خرابکاری بزرگ بزند و یک تهدید در ابعاد غیرقابل توصیف برای زمین و زمینیان دست و پا کند؟ چه کسی باید با این تهدید بزرگ مبارزه کند؟ اصلاً چطور است که دانشمند دیوانه‌ای در کار نباشد، یک پدیده‌ی طبیعی همه‌ی دنیا را تهدید کند؟ با وقوع آخرالزمان مشکل خاصی دارید؟ فیلم‌های مهلکه و آشوب، نوعی برطرف‌دار و پرتکرار از فیلم‌های علمی-تخیلی هستند که در آن‌ها بشر، و عمدتاً یک انسان برگزیده، مسئول نجات دادن دیگران از یک مهلکه‌ی بزرگ و آشوبی فراواقعی است. در همه‌ی این فیلم‌ها امکان علمی-تخیلی که روایت می‌شود وجود دارد اما آن‌قدر با چاشنی تخیل مزه‌اش تغییر کرده که ابعاد وسیع آن نگران‌کننده، اما جذاب هستند. موضوع این فیلم‌ها می‌تواند تسخیر زمین توسط بیگانگان، پدیده‌ای طبیعی، شورش تکنولوژی و ربات‌ها علیه انسان، جنگ هسته‌ای یا سرایت یک بیماری مهلک و تغییر دهنده باشد. فیلم‌هایی مثل «روزی که زمین ایستاد»، «آرماگدون»، «ترمیناتور»، «دکتر استرنج‌لاو» و «من افسانه‌ام» از بهترین‌های این جمله هستند.

بیاورید). کافی است به جای یک کابوی کلاسیک، یک ربات داشته باشیم که هفت تیر می‌کشد و اسب سواری می‌کند!

فیلم‌های علمی-تخیلی بر اساس این المان‌های تصویری به دسته‌های مختلف تقسیم شده‌اند.

### وجود حیات در فضا

«میدونی، چهار هزار میلیارد ستاره فقط تو کهکشان ما هست. آگه فقط یک در میلیون اون‌ها سیاره باشند، و فقط توی یک در میلیون اون‌ها حیات وجود داشته باشه، و فقط یک در میلیون اون‌ها هوش زنده داشته باشند، اون وقت عملاً میلیون‌ها تمدن وجود داره که ما نمی‌شناسیم.» این دیالوگ از فیلم «ارتباط» (Contact) در مورد وجود حیات و موجودات فضایی بسیار روشن‌گر است. موجود فضایی یکی از برجسته‌ترین و قدیمی‌ترین کنجکاو‌های علمی بشر است و فرصت زیادی داشته تا در مورد آن در سینما قصه پردازی شود. از فیلم‌هایی نظیر «ای‌تی» گرفته تا «آواتار» سینماگران با دیدگاه‌های مختلف موجودات فضایی را به تصویر کشیده‌اند. در برهه‌ای از زمان البته موجود فضایی دوست داشتنی که هیچ دشمنی با انسان نداشت طرفدار زیادی دارد، اما رفته رفته از محبوبیت این کلیشه کاسته می‌شود و المان‌های تازه‌ای از جمله «وحشت» وارد میدان می‌شوند. «بیگانگان» ساخته‌ی «ریدلی اسکات» از مهم‌ترین فیلم‌های علمی-تخیلی است که می‌توان ژانر ترسناک را برای آن برگزید



## || مهم ترین عوامل تفاوت بین سینما و بازی در سبک علمی-تخیلی مدت زمان ارائه‌ی داستان و البته تعامل و پنداشت بیشتر با محیط و شخصیت‌ها هستند. ||

دانست و البته بازی‌های این سبک را به همان میزان، شاید حتی کمی بیشتر.

### علمی-تخیلی-تعاملی

«تعامل» از اواخر دهه‌ی هشتاد میلادی وارد داستان‌های علمی-تخیلی می‌شود. بازی‌ها در ابتدای کار فاصله‌ی بسیار زیادی با سینما دارند. البته این جلوی آن‌ها را نمی‌گیرد و اولین نمونه‌های بازی‌های آرکید، بازی‌های علمی-تخیلی هستند. پیشرفت تکنولوژی اما سرعت زیاد و قابل توجهی دارد و بازی‌ها نسل به نسل چنان پیشرفت می‌کنند که خیلی زود، داستان‌های علمی-تخیلی پیچیده‌تری وارد دنیای بازی‌ها می‌شوند. امروزه می‌توان گفت که تقریباً در همه‌ی سبک‌های علمی-تخیلی که در سینما وجود دارند بازی‌های بزرگ و موفق ساخته شده‌اند. البته بازی‌سازان قدم‌های محکم زیادی در این زمینه برداشته‌اند و بازی‌های بزرگی را می‌توان برشمرد که حتی در بسیاری از زمینه‌ها از سینما هم جلوتر هستند. مهم‌ترین عوامل تفاوت بین سینما و بازی در سبک علمی-تخیلی (و شاید در همه‌ی سبک‌ها) مدت زمان ارائه‌ی داستان و البته تعامل و پنداشت بیشتر با محیط و شخصیت‌ها هستند. بیایید نگاهی به دو مجموعه‌ی بازی علمی-تخیلی بزرگ و موفق بیندازیم:

### اقامتگاه شیطان ( Resident Evil )

شاید همه‌ی بازی‌ها از ابتدا به رزیدنت اویل به عنوان یک بازی «ترسناک» یا دقیق‌تر «وحشت‌بنا» فکر کنند. اما منطق داستانی این بازی بیش از هر بازی

### از آیزاک آسیموف تا کریستوفر نولان

مطمئناً همه «ژول ورن» خیال‌پرداز فرانسوی را می‌شناسند. داستان‌های او، گام مهمی در پوپولاریزه کردن موضوعات علمی-تخیلی برداشتند و به نویسندگان کمک کردند تا مرزهای خیال و واقعیت را بیش از قبل در هم بکشند و به همین ترتیب، دامنه‌ی مخاطبین داستان‌های علمی-تخیلی به طرز حیرت‌انگیزی گسترش یابد. بعد از او شاید یکی از مشهورترین نویسنده‌ها که در همین راستا قدم برداشت «آیزاک آسیموف» آمریکایی باشد که با کتاب‌های متعدد خود، تلاش زیادی برای عامه‌پسند کردن علم (مخصوصاً علم نجوم) کرد. همزمانی این تغییر رویه‌ها و سلیقه‌ها از دهه‌های اول قرن بیستم، تا امروز ادامه دارد. شاید پرچمدار این حرکت در ادوار گذشته نویسندگان و پژوهشگران بوده‌اند، اما امروزه سینماگران و بازی‌سازان نقش مهمی در ادامه‌ی این جنبش ایفا می‌کنند. سرمایه‌گذاری‌های کلان در بخش سینما از طرف شرکت‌ها و موسسات علمی چیز تازه‌ای نیست اما در سال‌های اخیر شدت گرفته است. ابزار شگرف سینما برای بیان موضوعات پیچیده‌ی علمی و انتقال مفاهیم به عامه‌ی مردم استفاده می‌شود و این فیلم‌سازها هستند که در بسیاری از موارد به بهترین نحو ممکن موضوعات جدید را وارد دایره‌ی اطلاعاتی مردم می‌کنند. بهترین نمونه‌ی ممکن که شاید در چند سال اخیر بی‌سابقه بوده است «میان ستاره‌ای» کریستوفر نولان است. یک فیلم علمی-تخیلی که دقیقاً هدف ژول ورن و آسیموف را دنبال و برآورده کرده است. در حقیقت سینمای علمی-تخیلی را می‌توان به نوعی در خدمت علم

زمانی که فیلم «متروپولیس» ساخته می‌شد هیچ‌کس فکر نمی‌کرد که روزی بشر در علم رباتیک تا حدی پیشرفت کند که تا این حد به ربات خدمتکار نزدیک شود. حضور ربات‌ها در فیلم‌ها با موضوعات مختلف به قدری تکرار شده است که از مشخصه‌های بسیار متداول فیلم‌های علمی-تخیلی محسوب می‌شوند. در برخی از فیلم‌ها البته، ربات‌ها به اندازه‌ی پیشرفت کرده‌اند که مسئله‌ی ربات بودن آن‌ها به چشم نمی‌آید و چالش فیلم‌نامه به همان چالش ذهن و هویت در هوش مصنوعی تغییر می‌کند. از این جمله فیلم‌ها می‌شود فیلم «هوش مصنوعی» ساخته‌ی استیون اسپیلبرگ را مثال زد. یکی از واضح‌ترین نمونه‌ی فیلم‌های علمی-تخیلی با حضور مستقیم ربات‌ها «ترنسفورمرز» است.

### سفر در زمان

سفر در زمان قابلیت بازگشت به گذشته و یا رفتن به آینده- همواره یکی از موضوعات محبوب و پرطرفدار داستان‌های علمی-تخیلی و یکی از دست‌نیافتنی‌ترین آرزوهای علمی بشر است. فیلم‌های زیادی را می‌توان مثال زد که با توجیه علمی به قابلیت سفر در زمان یا هرگونه دست‌کاری دیگری در آن دست پیدا کرده‌اند. شاید آشناترین این فیلم‌ها سه‌گانه‌ی «بازگشت به آینده» باشد که قطعاً یکی از دیده‌شده‌ترین فیلم‌های علمی-تخیلی دهه‌ی هشتاد میلادی هم به شمار می‌رود. در فیلم‌های این دسته‌بندی، معمولاً یک اختراع یا اکتشاف باعث می‌شود که انسان‌ها به قابلیت سفر در زمان دست پیدا کنند و چالش اصلی فیلم‌نامه گاهی رهایی از این قابلیت یا پس گرفتن ماشین زمان از دست تبهکاران است. فیلم «میان ستاره‌ای» یکی از علمی‌ترین و پیچیده‌ترین قصه‌ها در مورد زمان و دست‌کاری انسان در این موضوع را به تصویر کشیده است و یکی از نمونه‌های موفق فیلم‌های علمی-تخیلی در سال‌های اخیر به شمار می‌رود.



اندازه‌ی مورد نیاز) علمی-تخیلی است! علمی-تخیلی‌ترین چیزی که می‌توانید فکرش را بکنید. یک پکیج کامل که در آن تقریباً همه‌ی اتفاقاتی که در سبک‌های مختلف علمی-تخیلی مشاهده کرده‌ایم اتفاق می‌افتد. و این همان چیزی است که «بازی» و علی‌الخصوص این بازی را از همه‌ی دیگر انواع داستان علمی-تخیلی متمایز می‌کند. در واقع در مس افکت، یک عمل جمع رخ می‌دهد که در هیچ دستگاه دیگری قابل انجام نیست!

در مس افکت، در فضا حیات وجود دارد، مهلکه و آشوب هست، مسئله‌ی ذهن و هویت مطرح می‌شود و ربات‌ها، بخشی از ماجرا هستند. علمی-تخیلی‌تر از این؟ شکی نیست که برای ساخته شدن این بازی از هزاران داستان و فیلم علمی-تخیلی پیش از آن ایده گرفته شده است. تأثیری که فیلم‌های علمی-تخیلی در سبک‌ها و ژانرهای مختلف بر هم گذاشته‌اند، مثل یک دومینو تا این جا رسیده است. از «مهاجمین فضا» تا «مس افکت» همه چیز وام‌دار سینما و ادبیات علمی-تخیلی است و نمی‌توان یک بازی را پیدا کرد که به ذات از آثار قبلی خود کاملاً جدا باشد. اما می‌شود ابعاد اضافه شده به داستان‌های علمی-تخیلی در بازی‌ها را یافت و ستایش کرد. همان‌طور که فیلم‌ها در به تصویر کشیدن تخیلات انسان‌ها موفق بودند، بازی‌ها در کم‌تر کردن محدودیت‌ها در این راستا بیشترین تأثیر را داشتند. ■



بدین ترتیب آن‌ها یک قدم از سینما که نهایتاً سه یا چهار ساعت به طول می‌انجامد جلوتر آمده‌اند. داستان بازی به قدری تأثیرگذار و پرمخاطب جلوه می‌کند که این بار به جای حرکت از سینما به سمت بازی، از بازی به سمت سینما حرکت می‌کنیم و فیلم‌های اقتباسی از بازی و دنیای آن ساخته می‌شوند.

### اثر جرمی (Mass Effect)

مجبوبیت اپرای فضایی در بین سبک‌های مختلف علمی-تخیلی بر کسی پوشیده نیست. «استارترک» مدت‌ها در تلویزیون پربیننده‌ترین سریال علمی-تخیلی و بدون شک یکی از تأثیرگذارترین آن‌ها باقی می‌ماند. «جنگ‌های ستاره‌ای» موفق‌ترین فیلم فضایی دوران لقب می‌گیرد و از این‌ها گذشته نویسندگان و سازندگان می‌توانند به خوبی از پس داستان‌های علمی-تخیلی جذاب در «کککشانی بسیار بسیار دور...» برآیند! به همین خاطر خیلی عجیب نیست که بازی‌سازان به سراغ این سبک بروند و خیلی عجیب نیست که شاهکاری مثل مجموعه‌ی مس افکت (حداقل سه‌گانه‌ی شپرد) در این سبک ساخته شده باشد.

مس افکت یکی از پیچیده‌ترین و بزرگ‌ترین دنیاها در داستان‌های علمی-تخیلی را ارائه می‌دهد. در کنار این که داستان بازی در آینده‌ای نه چندان نزدیک رخ می‌دهد، بی‌شمار المان علمی-تخیلی دیگر یافت می‌شود. در این بازی انسان‌ها به تکنولوژی سفر به اعماق فضا و البته زندگی در آن دست یافته‌اند. گونه‌های متعدد و متفاوتی از موجودات فضایی شناخته شده و تعداد قابل توجهی تمدن که متعلق به انسان‌ها نیست در جهان وجود دارد. این گونه‌های مختلف با هم تعامل می‌کنند و به یک زبان واحد حرف می‌زنند، احساسات خود را به راحتی بروز می‌دهند و یک چرخه‌ی حیات کامل به وجود آمده است. این موضوعات چقدر توجیه و پایه‌ی علمی دارند؟ مطمئن نیستیم چقدر، ولی دارند. مهم این جا است که بازی به قدر کافی (حتی شاید بیش‌تر از

دیگری علمی-تخیلی است. درست است که رزیدنت اوپل قسمت تخیلی ماجرا را بیش‌تر از قسمت علمی پرورش می‌دهد، اما هیچ اتفاقی را پیدا نمی‌کنید که در این بازی به روش علمی توجیه نشده باشد. حداقل این را می‌شود در مورد چهار-پنج بازی اول صادق دانست. به هر حال، رزیدنت اوپل بیش‌تر از آن که ترسناک باشد یک بازی علمی-تخیلی فاخر است. داستان بازی در مورد یک فاجعه‌ی زیست‌شیمیایی است؛ همه چیز از یک آزمایشگاه شروع می‌شود؛ کلیشه‌ی دانشمند دیوانه در آن یافت می‌شود؛ قهرمانان بازی با هیولاهایی که حاصل یک آزمایش ناموفق علمی هستند مبارزه می‌کنند و داستان بازی به طور کلی تحت تأثیر یک مهلکه‌ی بزرگ است. مهم نیست که ژانر بازی را ترسناک معین می‌کنیم، یا حتی المان‌های اکشن به وفور در آن یافت می‌شوند، مهم این است که منطق داستانی از منطق معمول داستان‌های علمی-تخیلی پیروی می‌کند و بسیار المان‌های علمی-تخیلی که در بازی یافت می‌شوند. رزیدنت اوپل در بیان داستان شاید موفق‌تر از دیگر بازی‌ها و بسیار موفق‌تر از فیلم‌های سینمایی عمل می‌کند. خلق یک دنیای با عظمت با روابط پیچیده و توجیه بسیار دقیق پدیده‌ها و قرار دادن ریشه‌های علمی که به طرز دلهره‌آوری بسیار نزدیک به حقیقت جلوه می‌کنند شاید در سینما ممکن نباشد. در واقع، زمان کافی برای تعریف کردن داستان طولانی در اختیار سازندگان بازی‌های رزیدنت اوپل قرار گرفته است و





همه ما بازی‌بازها، یا حداقل آن‌هایی که طرفدار بازی‌های سوم شخص هستیم، حداقل یک بازی از سری مشهور هیتمن را تجربه کرده‌ایم. تجربه مخفی‌کاری با حس دلواپسی این که اگر لو بروید چه بلایی سر نقشه قتل مخفیانه‌تان خواهد آمد. تجربه اسنایپ کردن بوکسور مشهور یا نفوذ به کاخ سفید برای از بین بردن رئیس جمهور. فرقی نمی‌کند، پایه و اساس این فرانچایز محبوب "تمیز کشتن" است. چون مامور ۴۷ ذاتا یک قاتل خاموش (Silent Assassin) تربیت شده. او از کودکی در ساختمان‌های آژانس تربیت شده تا مثل روح، بی صدا و خاموش جلو برود، نفوذ کند و در یک اتفاق کاملا تصادفی، هدف‌هایش را بکشد و بگریزد. اما باید بگوییم که شما هیچکدام از این اتفاق‌ها را در فیلم جدید هیتمن نمی‌بینید.

باورش سخت است. این که شش بازی از این سری از سال ۲۰۰۰ منتشر شده و فیلمنامه نویسی که از قضا فیلم قبلی هیتمن را هم نوشته، از روی این بازی‌ها اقتباس کرده باشد و البته الکساندر باخ که احتمالا توانسته فیلم قبلی که در سال ۲۰۰۷ ساخته شده را ببیند، فیلمی ساخته‌اند که به جز ظاهر (آن هم نه بطور کامل!) هیچ شباهتی به هیتمنی که ما می‌شناسیم ندارد. این فیلم برای کسانی که سال‌ها با مامور ۴۷ وقت گذرانده‌اند، اکشنی است کلیشه‌ای که بار دیگر بی‌اعتمادی ما بازی‌بازها نسبت به فیلم‌هایی که از روی بازی‌ها ساخته می‌شوند را شعله‌ور می‌کند. در ادامه می‌پردازیم به بیان این تفاوت‌ها و البته اندک شباهت‌ها، که باعث شده اینگونه فیلم‌ها از نظر مردم و منتقدین فیلمی ضعیف به حساب بیایند.

فیلم با توضیحی راجع به گذشته هیتمن آغاز می‌شود. توضیحی راجع به برنامه «مامور» داده می‌شود که هدف آن خلق قاتل‌هایی بی نقص و تمام عیار توسط دانشمندی به نام لیتونکو است که برنامه موفقیت آمیز اجرا می‌شود ولی لیتونکو به خاطر این قتل‌ها عذاب وجدان می‌گیرد و می‌گریزد. سازمان سندیکا به رهبری لکلرک به علت پتانسیل موجود در این برنامه به دنبال شروع دوباره آن می‌شود و شخصی به نام آلبرت دلریگو را مسئول انجام این کار می‌کند. تمام تلاش‌ها برای پیدا کردن لیتونکو و از سرگیری برنامه شکست می‌خورد تا بالاخره ردی از دخترش پیدا می‌شود. آن‌ها به دنبال دختر می‌روند ولی خبر ندارند که شخص دیگری هم به دنبال اوست، و او ۴۷ نام دارد. شروع خوبی است. نه؟

۴۷ در اولین کام، ویروسی را در مرکز تحقیقاتی دلریگو آپلود می‌کند، خروج اضطراری را فعال می‌کند و چند ماشین را در بین راه با بمب منفجر می‌کند. انفجار چیزی نیست که با ۴۷ غریبه باشد. پس همچنان شروع خوبی را شاهد هستیم. کمی جلوتر لیزری روی سر راننده و بوم! مغزش متلاشی می‌شود و شما در این حین به یاد اسنایپ کردن‌های ۴۷ به وجد می‌آیید. در سکانس بعدی یکی از کلاسیک‌ترین صحنه‌های هیتمن اتفاق می‌افتد. دلریگو به همراه دو محافظش به پناهگاهی امن می‌رود و از اپراتورها می‌خواهد که به او بگویند چه اتفاقی افتاده. ولی متاسفانه آن‌ها و البته دو محافظ دلریگو حرف نمی‌زنند. چون مرده‌اند. چند لحظه بعد چراغی روشن می‌شود و چشم ما به جمال ۴۷

کردن دارد. حواس او قوی‌تر شده و این باعث می‌شود که خطر را زودتر از بقیه حس کند و خود (و البته زن همسایه) را نجات دهد. کتیا دیواری در اتاقش دارد که یک نقشه جهان به همراه نشانی‌های مختلفی روی آن نصب شده که حاوی اطلاعاتی است که در تحقیقات راجع به گمشده‌اش بدست آورده. اطلاعاتی که گویا بقدری ارزش دارد که ۴۷ به دنبال آن‌ها باشد.

مامور ۴۷ با اطلاعاتی که از دلریگو بدست آورده، کتیا را شناسایی می‌کند و منتظر فرمان آژانس می‌ماند که گوشی‌اش زنگ می‌زند. مطمئنا کسانی که سری هیتمن را دنبال می‌کنند دایانا را می‌شناسند. زنی که همواره ماموریت‌ها را با لهجه غلیظ انگلیسی‌اش و البته لحن مصمم‌اش به ۴۷ اعلام می‌کند و البته یک بار هم توسط خود ۴۷ به قتل می‌رسد ولی زنده می‌ماند.

اولین فاجعه که بهتر است آن را خنجر در قلب طرفداران بگذاریم همین جا رخ می‌دهد. ۴۷ گوشی را برمی‌دارد و خبری از دایانا نیست. وقتی کارگردان تصویر او را هم نشان می‌دهد خنجر بیش از پیش فرو می‌رود. ما صدا و البته صورت زنی چینی (یا ژاپنی یا فیلیپینی یا هرچی) شنیده و می‌بینیم که هرگز شباهتی به دایانا بجز نامش ندارد و لهجه‌اش به شدت منزجرکننده است.

می‌افتد. باور کنید هیتمنی که ما می‌شناسیم هیچوقت در تاریخ ذره‌ای مو روی سرش نداشته! ولی انکار مامور ۴۷ آقای باخ قرار است مو داشته باشد. ۴۷ اطلاعات دختر لیتونکو، کتیا ون دیز، را از دلریگو می‌گیرد و او خودش را - به صورت کاملاً اتفاقی - منفجر می‌کند. در حین فرار آخرین صحنه دوست داشتنی فیلم اتفاق می‌افتد. ۴۷ با سیم مخصوصش به محافظ را خفه می‌کند و در کسری از ثانیه تبدیل به همان مرد فیلم‌های استاتهام و نیسون می‌شود. حالا شاهد هدشات‌های پشت سرهم ابر قهرمان قصه هستیم که می‌کشد و می‌کشد و حتی صدا خفه کن هم ندارد. این صحنه‌ها من را یاد مرحله‌هایی می‌اندازد که فکرم به جایی نمی‌رسید و عصبانی می‌شدم و حمام خون راه می‌انداختم. به احتمال زیاد آقای باخ هم فکرمش به جایی نرسیده است.

حالا زمان آن رسیده که با نقش مکمل داستان بیشتر آشنا شویم؛ کتیا ون دیز. دختری که سر پیدا کردنش دعوا است. فیلم کتیا را دختری تنها و گوشه‌گیر معرفی می‌کند که با حسرت به زوجی جوان در اتوبوس می‌نگرد و با تلاش زیاد دنبال گمشده‌ای است. گمشده‌ای که خودش هم نمی‌داند کیست. اما نکته‌ای مهم راجع به او این است که او توانایی خاصی در فرار

سفارت می‌فرستد! البته ایده‌ای احماقانه پشت این حرکت هوشمندانه‌ی کارگردان وجود دارد که برایتان بازگو خواهیم کرد.

مسئول سفارت در اقدامی کاملاً امنیتی و عاقلانه اسنایپر بلیزر مدل R۹۳ را به همراه یک فشنگ روی میز بازجویی می‌گذارد. سپس در ادامه رفتارهای فوق حفاظتی‌اش Silverballer مخصوص ۴۷ و چاقوی خیلی ویژه‌اش را هم می‌آورد و برای مامور ۴۷ به نمایش در می‌آورد. در دیالوگ‌های بعدی ۴۷ هم کم نمی‌گذارد و همانند هر قاتل فوق حرفه‌ای دیگری تمام کمال خود را معرفی می‌کند و دست می‌گذارد روی نقطه ضعف بازجو که خانواده‌اش هستند تا او را کفتری کند. او به هدفش و البته هدف کارگردان و صدالبته هدف خود بازجو می‌رسد. بازجو از فرط عصبانیت اسنایپر را پر می‌کند تا ۴۷ در یک حرکت ناگهانی با استفاده از آن دستبندش را باز کند و از اتاق بازجویی بگریزد. ۴۷ که لباس یک افسر را پوشیده کمی دل بیننده را خنک می‌کند و چند ثانیه بعد هم لباس یک سرباز را می‌پوشد تا بشود همان ۴۷ی که دوست داریم! و رد جان اسمیت و کتیا را می‌گیرد. جان و کتیا سوار ماشین می‌شوند. در این حین جان همه چیز را به کتیا توضیح می‌دهد. جان اسمیت برای اولین بار به کتیا می‌گوید که لیتونکو، دانشمند معروف پدر اوست و به همین دلیل کتیا سال‌ها بنا به غریزه‌اش دنبال کسی می‌گشته است. سپس او توضیح می‌دهد که سندیکا به دنبال راه‌اندازی دوباره برنامه مامور است و کتیا هم کلید پیدا کردن پدرش. خارق‌العاده است که بدانید همان ۴۷ی که می‌توانست با یک شلیک از فاصله ده متری فیلم را بیست دقیقه‌ای تمام کند؛ از بالای یک برج، با اسنایپر به سمت ماشین در حال حرکت جان شلیک می‌کند. خب این که اتفاق خاصی نیست. ولی وقتی خاص می‌شود که این تیر از بین دو پنجره یک واگن متوریل رد می‌شود و فقط روی دست کتیا خط می‌اندازد! شاید بگویید ۴۷ باز هم خطا زده ولی اینطور نیست. مامور فیلم ما می‌تواند با وجود تمام شرایط خارق‌العاده بالا این کار را از «قصه» انجام دهد.

کتیا سرانجام به جان اعتماد می‌کند و تمام اطلاعات روی نقشه‌اش را برای او بازگو می‌کند. جان به او می‌گوید که خود او هم از نظر ژنتیکی توسط پدرش دستکاری شده و برخی احساساتش قوی‌تر شده است. آن‌ها اطلاعاتشان را با هم به اشتراک می‌گذارند تا بالاخره کتیا از محل پدرش خبردار می‌شود اما به جان نمی‌گوید. انقدر نمی‌گوید که ۴۷ از سر می‌رسد، جان را می‌کشد و کتیا را هم با خود می‌برد. ۴۷ دختر را می‌بندد و به او می‌گوید که کافی است به گذشته‌اش فکر کند تا به ۴۷ اعتماد کند. کتیا او را در کودکی به یاد می‌آورد و سرانجام بعد از چند فلش بک احساسی ۴۷ به او می‌گوید که خودش با استفاده از غریزه‌اش خود را باز کند. کتیا بعد از این کار دچار بحران هویت می‌شود و ۴۷ هویت واقعی کتیا، مامور نود را برایش بازگو می‌کند. سخت است ولی خودش این را گفت. مامور ۴۷ به کتیا گفت تو نسخه‌ای بهتر از من هستی. کتیا علت تیراندازی ۴۷ را می‌پرسد و او هم کار خارق‌العاده‌اش را برایش توضیح می‌دهد. او می‌گوید فقط می‌خواست کتیا را نشانه گذاری کند! حالا یک سوال از شما می‌پرسم: دختری با توانایی‌های خاص، آدم کش‌هایی به دنبال توانایی‌هایش و محافظی به نام ۴۷. برایتان آشنا نیست؟

آن‌ها توسط یک جان اسمیت دیگر با همان شکل و شمایل مورد حمله قرار می‌گیرند. باز هم جیسون درون ۴۷ فوران می‌کند و آن‌ها یک‌بار دیگر مبارزه می‌کنند که توضیحش هیچ جذباتی ندارد. سرانجام ۴۷ به کمک کتیا فرار می‌کند. سپس کتیا به ۴۷ می‌گوید

# نگاهی به فیلم

## HITMAN AGENT 47

### هیتمنی با طعم جیسون استاتهام!

پای درآورده بود از فاصله ده متری تیرش خطا می‌رود و تعقیب و گریز شروع می‌شود. او از گلوله‌های جان اسمیت جاخالی می‌دهد. بار دیگر فرصت تیراندازی به کتیا نصیب می‌شود ولی انقدر طولش می‌دهد که جان اسمیت با او گلاویز شود. در طول این بزن بزن جیسون پستند، مامور ۴۷ بارها شانس کشتن جان را دارد ولی کارگردان ناگهان تصمیم می‌گیرد به ریشه‌ها بازگردد و ۴۷ کمترین تلفات جانبی را از خود جای بگذارد. به خاطر همین دل‌رحمی ۴۷، جان به همراه کتیا خود را به ماشین فرار می‌رسانند و در حال فرارند که همان ۴۷ی که از ده متری نمیتوانست هدف را بزند با کلت معروفش که تازه یادش افتاده روی آن صدا خفه کن ببندد، از فاصله‌ای طولانی و از پشت، راننده ماشین را هداشات می‌کند.

جان و کتیا به سفارت آمریکا در برلین پناه می‌برند که در امان باشند. این ایده از جان که ۴۷ را می‌شناسد مطرح می‌شود ولی خب هر کسی که نام مامور ۴۷ را شنیده باشد هم می‌داند که هیچ ساختمانی مقابل کچل دوست‌داشتنی غیرقابل نفوذ نیست. این را حتی کارگردان فیلم هم می‌داند. چون در اقدامی باورنکردنی ۴۷ را به همراه کیف اسنایپریش از در ورودی به داخل

در تماسی که می‌گیرد هم برخلاف همیشه شامل هیچ اطلاعاتی نیست! او فقط به ۴۷ اعلام می‌کند که برای بدست آوردن کتیا تنها نیستی و فرد دیگری هم دنبال اوست که بیننده سرگشته و حیران از این اطلاعات تکان دهنده، خنجر را درآورده و به لطف شروع امیدوارکننده، ادامه می‌دهد.

مامور ۴۷ به دنبال دختر رفته و البته او به لطف غریزه‌اش زودتر فهمیده و می‌گریزد و در ایستگاه مترو با جان اسمیت برخورد می‌کند. جان قرار شده که فرشته نجات کتیا از دست ۴۷ باشد. کتیا که هنوز به او اعتماد ندارد او را تهدید به جیغ کشیدن (!) می‌کند و جان اسمیت، در دیالوگی تاریخی، پاسخ می‌دهد: «ولی اون (۴۷) به جیغ کشیدن اهمیت نمی‌دهد». هر بازی‌باز که دست کم یک مرحله از هیتمن یا هر بازی مخفی‌کاری دیگری را بازی کرده باشد، می‌داند که هیچ چیز در دنیا ترسناک‌تر از شاهده‌ی که فریاد کند و باقی پلیس‌ها را خیر کند نیست! اما این فیلم از همین جا مسیرش را مشخص می‌کند: قرار نیست ۴۷ قاتلی خاموش باشد.

فاجعه پشت فاجعه رخ می‌دهد. ۴۷ وسط متروی شلوغ برلین اقدام به تیراندازی می‌کند و خنده‌دارتر این که کسی که ده دقیقه پیش لشکر محافظان دلریگو را از

کرده و لکلرک را به معامله دختر و پدر دعوت می‌کند. او وعده می‌دهد که هر اطلاعاتی که برای راه‌اندازی دوباره برنامه به آن نیاز دارد در DNA کتیا نهفته است. لکلرک قبول می‌کند ولی غافل از این که مامور ۴۷ در هلی کوپتر نیست، بلکه این کتیاست که به کمک غریزه‌اش برای نجات پدر مستقیم به سمت ساختمان پرواز می‌کند.

مامور ۴۷ به صحبت‌هایش ادامه می‌دهد و در سکانسی جالب می‌بینیم که او لباس آتش‌نشانی پوشیده و در خیل آتش‌نشان‌ها در حال نفوذ به ساختمان است. او در میان چهار آتش‌نشان در آسانسور به صحبتش ادامه می‌دهد و آن چهار نفر هم این را کاملاً عادی می‌دانند. کتیا از پس خودش بر می‌آید و دخترک نازک نارنجی ما با خونسردی تمام مغز می‌پاشاند. ۴۷ هم با یک لباس آتش‌نشانی به اتاق فوق امنیتی لکلرک نفوذ می‌کند. به یاد ندارم که رسیدن به محل پنهان شدن هدف‌ها در هیچ مرحله‌ای به این آسانی باشد. به خصوص که هدف ما هدف نهایی باشد. به خوبی یادم هست که در مرحله آخر نسخه خون‌بها، چه آرتیست بازی‌هایی برای نفوذ به کاخ سفید و اتاق اصلی رئیس جمهور در می‌آوردیم. اما این‌جا می‌بینیم که ۴۷ پیشرفت زیادی داشته و با لباس آتش‌نشان‌ها توانسته داخل ساختمان شود و هیچ کسی هم متوجه نمی‌شود تا وقتی در باز می‌شود و جان اسمیت با دستش جلوی گلوله ۴۷ را می‌گیرد! چون همین شرکت که نمی‌تواند یک در مقاوم در برابر آتش‌نشان‌ها بسازد، زیر پوست مامورش تیتانیوم تزریق کرده است!

انگار قرار است مبارزه آخر ۴۷

تعیین می‌کنیم چه کسی هستیم» نه طوری که برنامه ریزی شدیم کچل دوست داشتی! و پدر هم در یک حرکت مغز ترکانده ۴۷ را به عنوان برادر کتیا معرفی می‌کند. متأسفانه، نیروهای سندیکا به ۴۷ و کتیا مجال بغل کردن نمی‌دهند و ۴۷ به کمک کتیا از از صحنه می‌گریزد ولی متوقف شده و مجبور می‌شود بار دیگر مهارت‌های فوق‌العاده تیراندازی‌اش از مسافت دور را به رخ بکشد. او لشکر کماندوها را از پا در می‌آورد ولی در این حین لیتونکو تیر می‌خورد و ۴۷ کتیا را از پدر زخمی جدا می‌کند و می‌برد. لیتونکو هم به دست جان اسمیت دوم می‌افتد.

جان اسمیت دوم تصمیم می‌گیرد با شکنجه دادن لیتونکو از او اطلاعات بگیرد که لیتونکو که چیزی برای از دست دادن ندارد شروع به تحقیر او می‌کند. در سومین جمله کلیدی فیلم به او می‌گوید: «شاید بدن تو مقاوم باشد. ولی مزیت یک مامور بدنش نیست، مغز اوست.» احتمالاً به همین دلیل ۴۷ انقدر مبارزه دوست دارد.

لیتونکو انقدر حرف نمی‌زند تا لکلرک، رئیس سندیکا، خودش شخصاً از اتاق فوق امنش بیرون بیاید و دست به کار شود. او دقیقاً همان حرف‌های جان اسمیت را تکرار می‌کند و همان آتش و همان کاسه. سپس لیتونکو را تهدید می‌کند که دخترش را می‌کشد. ناگهان ۴۷ وارد سیستم می‌شود و شروع می‌کند به صحبت با لکلرک، او که جا خورده از پنجره بیرون را نگاه می‌کند و ۴۷ را می‌بیند که کتیا را در هلی کوپترش زندانی

که پدرش در سنگاپور است. دقیقاً نقطه‌ای که مقر اصلی سندیکا همان‌جا است. جان اسمیت دوم هم از این موضوع خبردار می‌شود و به سندیکا اطلاع می‌دهد. آن‌ها به فرودگاه می‌روند و ۴۷ از او می‌خواهد که با استفاده از غریزه‌اش از دید دوربین‌ها در امان بماند. ۴۷ صرفاً با یک کلاه خلبانی این کار را انجام می‌دهد اما کتیا بجای گذاشتن یک کلاه باید جان بکند تا به در ورودی برسد (و البته اشتباه مرگباری هم می‌کند). آن‌ها به هتل می‌روند و کتیا سوالاتی راجع به انسانیت، عشق و ترس می‌پرسد و ۴۷ هم توجیه می‌کند و از او می‌خواهد که چیزی که برای آن برنامه‌ریزی شده - مامور بودن - را قبول کند و با آن نچنگد. کتیا کوچولو صبح فردا از بی‌خوابی شروع به باز کردن دل و روده تفنگ ۴۷ می‌کند که در همین حین چند نفر به آن‌ها حمله می‌کنند و ۴۷ هم که متوجه می‌شود تفنگی در کار نخواهد بود، بار دیگر جیسون درونش را بیدار می‌کند و مبارزه دیگری راه می‌اندازد.

در راه رفتن به سوی پدر ۴۷ از کتیا علت پیدا شدن نشان را می‌پرسد و او هم اشتباه مرگبارش در فراموش کردن یک دوربین را بخاطر می‌آورد. شاید باورتان نشود، ولی ۴۷ تمیز نبودن کارهای کتیا را سرزنش می‌کند. دختر به پدر می‌رسد. صحنه‌ای که قرار است بار احساسی فیلم را بدوش بکشد. کتیا در کلیشه‌ای‌ترین حالت ممکن می‌پرسد: چرا ترکم کردی؟ و پدر هم طبق معمول می‌گوید بخاطر خودت و این داستان‌ها. سپس کتیا با گفتن جمله‌ای کلیدی کل سری هیتمن را به چالش می‌کشد: «ما با کارهایی که می‌کنیم





این که دیر می‌رسند و لکرک پرواز می‌کند و دیگری این که یکی از محافظان را جا می‌اندازند. محافظ مورد نظر شلیک می‌کند ولی ۴۷ مثل یک قهرمان جلوی آن می‌ایستد و کتیا را نجات می‌دهد تا ثابت کند که هنوز در وجودش عشق و احساس است. لیتونکو هم برای این که پدری را در حق کتیا تمام کرده باشد خود و لکرک را منفجر می‌کند تا که پایانی دراماتیک را شاهد باشیم. البته هنوز همه چیز تمام نشده. دایانای منجرکننده بار دیگر با ۴۷ تماس می‌گیرد تا او نابودی هدف‌ها که لکرک و کتیا هستند را تایید کند. مامور ۴۷ نابودی لکرک را تایید کرده و گوشی را از ساختمان پرت می‌کند. سپس برای کتیا توضیح می‌دهد تمام این کارها را برای آزاد کردن او انجام داده و همه تماشاگران منتظر وصال این دو خواهر و برادر هستند که پایانی غیرقابل تصور رخ می‌دهد. درب آسانسور باز می‌شود و یک ۴۷ دیگر پشت در منتظر آن‌هاست! دوربین پشت سرش را می‌گیرد و دو رقم آخر کدش ۴۸ است. «دایانا سلام رسوند.» و فیلم تمام می‌شود.

نه تنها این فیلم به جز چند صحنه جزئی هیچ سنخیتی با بازی‌اش نداشت، بلکه در خلق تنها دو شخصیت شناخته شده آن هم ناتوان بود. کاری به محدودیت‌های کارگردان یا مجبور بودن نویسنده‌ها به سینمایی کردن داستان (که مورد دوم به نظر من دلیل اصلی ضعیف بودن فیلم‌های اقتباس شده از بازی‌هاست) نداریم. این داستان با این پتانسیل و هوادار، باید خیلی بهتر ساخته می‌شد. احتمالاً اگر تا به حال هیتمن بازی نکرده‌اید این فیلم بتواند شما را به وجد آورد اما به نظر من اینجور فیلم‌ها باید بازی‌باز پسند باشند؛ نه صرفاً برای فتح گیشه (که در آن موفق هم بود) ساخته شود. واقعیت این است که در عصری که فیلم‌هایی مثل مد مکس یا سریع و خشن پرچمدار فیلم‌های اکشن هستند، جایی برای این مبارزات کلیشه‌ای خائن به اصل و نسب وجود ندارد. ■

نباید از این گذشت که بالاخره کمی نوآوری در این مبارزه می‌بینیم و ۴۷ با استفاده از سیم فیبری معروفش و البته تیتانیوم زیر پوست جان او را به برق وصل می‌کند تا او جزغاله شود. بیایید سر این که آیا این سیم که پلاستیکی است رسانا هم هست یا نه بحث نکنیم و فقط بگوییم: این شد به چیزی آقای باخ!

لکرک، لیتونکو را به پشت بام می‌برد تا با هلی‌کوپتر از آن‌جا فرار کند. ۴۷ و کتیا با آسانسور به پشت بام می‌رسند و هیچکدام از تیرها هم به آن‌ها نمی‌خورد تا با خیال راحت هم محافظ‌ها را با مهارت‌های فوق‌العاده تیراندازی‌شان آن‌ها را از پای در بیاورند. ولی آن‌ها دو اشتباه را مرتکب می‌شوند. یکی

و جان اسمیت که مبارزه دو مامور است شروع شود و من باز ناخودآگاه یاد برخی مراحل نسخه خون‌بها می‌افتم که در روی سقف کاخ سفید یا در اتاقی پر از اسلحه میان ۴۷ و مامورهای آژانس‌های دیگر اتفاق می‌افتاد. وجه مشترک هر دو مرحله مبارزه با اسلحه و مخفی‌کاری در هنگام تیراندازی با سلاح‌های مختلف بود. ۴۷ این بار به جیسون درون می‌گوید صبر کن و سلاح را در می‌آورد و جان را تیرباران می‌کند. ولی زهی خیال باطل، چون نه تنها جان با دستش جلوی گلوله‌ها را می‌گیرد، بلکه باقی نقاط بدنش هم همین ویژگی را دارد و این بهانه‌ای می‌شود که جیسون دوباره بیرون پپرد و غول‌آخر فیلم هیتمن هم، جنگ تن به تن باشد! البته



# پیشنادهای ویژه

## تشنه سرعت Need for Speed

و تصادف‌های نفس‌گیر و دراماتیک، جنون سرعت را در شما می‌جوشاند و شما را به شدت به یاد سری بازی‌ها می‌اندازد. باور کنید نود درصد انتظار ما از این اقتباس‌ها همین است! ■

جذاب برای بازی‌ها تبدیل کرده است. نویسندگان هنگام نوشتن فیلم‌نامه به چند نسخه آخر بازی توجه خاصی کرده‌اند و ماشین آخر فیلم و بازی یکی است. ماشین‌های فوق‌العاده، مسابقات هیجان‌انگیز در شهر و جاده‌های خارج از شهر، تعقیب و گریز با پلیس

■ اگر می‌خواهید پس از سال‌ها انتظار یک اقتباس قابل قبول از یک بازی را تماشا کنید، این فیلم شدیداً به شما پیشنهاد می‌شود. تیم بازیگری جذاب با ستارگانی همچون آرون پال، ایموجین پوتس و مایکل کیتون و البته داستانی جالب و گاهی بامزه که این فیلم را به فیلمی



## هفت

## Se7en



هفت گناه کبیره به قتل می‌رساند و تلاش می‌کند که نقش یک الگو را ایفا کند. الگویی برای انسان‌ها تا با افرادی که گناهان را کوچک و عادی می‌شمارند مقابله کنند و در آخر، جادوی این فیلم این است که شاید، شاید دلشان بخواهد چنین کسی در واقعیت وجود داشته باشد. دیدن این فیلم از واجب‌ترین کارهایی است که یک انسان باید قبل از مرگش انجام دهد. ■

راجع به این شاهکار چه می‌توان گفت؟ بهترین فیلم دیوید فینچر، همان همیشگی از مورگان فریمن، بازی وحشتناک کوین اسپسی و شاید بهترین بازی عمر برد پیت. معجزونی روانی‌کننده از معما، ترس و شگفتی که می‌کشد و زنده می‌کند و بلایی به سرتان می‌آورد که دیگر فیلم‌های جنایی برایشان بامزه باشد. ماجرای دو کارآگاه و یک قاتل سریالی که گناهکاران را طبق کتاب کمدی الهی دانه و

## Mary and Max

## مری و مکس

ولی این فیلم به قدری مفهوم و احساس در خود دارد که شاید حتی بیننده‌های بزرگسال هم از هضم آن عاجز باشند. تخیلات و تصورات یک دختر بچه از دنیای پیرامونش و اشتراک گذاشتن آن با یک مرد میانسال الکلی و تناقض‌ها و تشابه‌های آن‌ها و رد و بدل کردن این افکار از طریق نامه نگاری، مری و مکس را به یکی از دوست‌داشتنی‌ترین انیمیشن‌های سبک درام تبدیل کرده است. ■

یکی از خاص‌ترین، مفهومی‌ترین و دوست‌داشتنی‌ترین انیمیشن‌ها همین مری و مکس است. داستان در مورد رابطه دختر ۸ ساله‌ای به نام مری با تمام سوالات درون ذهنش با یک مرد تنهای ۴۴ ساله به نام مکس است. این فیلم که به روش استاپ موشن ساخته شده است شاید اسکار را به انیمیشن «بالا» (Up) باخت؛ ولی به معنی واقعی کلمه چیزی از ارزش هایش کم نشد. شاید کمتر پیش بیاید که انیمیشنی صرفاً مختص بزرگسالان ساخته شود



## Inside Out

## ظاهر و باطن

این فیلم دو ساعت از باارزش‌ترین ساعت‌های زندگی‌تان را سپری کنید. با دیدن این انیمیشن برنده جایزه اسکار و گلدن گلوب، مفاهیم ساده‌ای از نحوه عملکرد مغز یک دختر نوجوان را به زیباترین شکل ممکن خواهید آموخت و آرزو خواهید کرد که ای کاش به جای ساعت‌ها تلاش طاقت فرسا برای یادگیری دروس تحصیلی‌تان، آن‌ها را این گونه آموخته بودید. ■

خیلی وقت است که دیدن انیمیشن صرفاً برای کودکان نیست. وجود انیمیشن‌هایی مثل مری و مکس باعث شده که مخاطبان بزرگسال و البته با حوصله‌تر هم به سمت انیمیشن کشیده شوند. حال انیمیشن «ظاهر و باطن» ساخته کمپانی والت دیزنی که به جرأت یکی از خلاقانه‌ترین ساخته‌های تاریخ انیمیشن و سینماست، تعادل فوق‌العاده‌ای بین یک مستند روانشناسانه و یک انیمیشن خوش‌رنگ و لعاب خنده‌دار ایجاد می‌کند که باعث می‌شود هنگام تماشای

## Mr. Robot

## آقای ربات

توسط یک گروه مرموز زیرزمینی به کار گرفته می‌شود تا شرکتی که خود وظیفه محافظت از آن را برعهده دارد را هک کند و این مسئله باعث ایجاد یک دوراهی اخلاقی در وجود الیوت می‌شود. یکی از مهم‌ترین نقات قوت این سریال، این است که دستورهای برنامه نویسی و کدهای شبکه کاملاً واقعی هستند و شما چیزی را می‌بینید که اکثر هکرها با آن برخورد می‌کنند. دیگر نکته جالب این است که شخصیت الیوت شبیه خیلی از ما است و بازگو کردن افکارش حس عجیب و خوبی ب ما می‌دهد.

بیا بید صادق باشیم. چه کسی از دانستن رازهای دیگران بدش می‌آید؟ همین حس کنجکاوی که در باطن همه ما وجود دارد، دانش هک کردن را به یکی از جذاب‌ترین و البته خطرناک‌ترین مهارت‌های کامپیوتری و اینترنتی تبدیل کرده است. سریال آقای ربات همین موضوع جذاب را موضوع اصلی داستانش قرار داده و راجع به یک جوان تنها و جامعه‌گریز به نام الیوت با بازی جذاب رامی ملک است که روزها به عنوان مهندس امنیت سایبری و شب‌ها به عنوان یک هکر زندگی خود را می‌گذراند. او





## Silicon Valley در سیلیکون

ناگوارای ای است که برنامه‌نویسی درون‌گرا به نام ریچارد و دوستان خلاقش برای پیدا کردن ثروت در اوج تب تکنولوژی آمریکا در دهه ۸۰ با آن مواجه می‌شوند. اگر برنامه‌نویس هستید یا می‌خواهید باشید، و اگر به دنبال راه‌اندازی یک کسب و کار مربوط به فناوری هستید، دیدن این سریال خنده‌دار و خوش ساخت، برایتان تجربه‌ای دلنشین و البته آموزنده خواهد بود. ■

آه، دره سیلیکون. سرچشمه تکنولوژی جهان. دره‌ای واقع در جنوب سانفرانسیسکو که خانه صدها شرکت نوپا و شرکت‌های بزرگ تکنولوژی نظیر گوگل، مایکروسافت، اپل و فیسبوک است. جایی که هزاران ایده فوق‌العاده در آن شکل گرفتند و بخش عمده‌ای از زندگی امروزی ما را تشکیل دادند. سریال کم‌مدی دره سیلیکون که بخشی از آن از تجربیات مایک جاج به عنوان یک مهندس شاغل در سیلیکون ولی الهام گرفته شده است، راجع به حوادث

## Code Combat

کند. این بازی به صورت آنلاین بوده و شما با ثبت نام در سایتش به راحتی می‌توانید وارد بازی شوید. تیم سازنده در مورد هدف از ساخت کد کامبت گفته‌اند که از نظر آن‌ها برنامه‌نویسی دانشی ضروری برای همه انسان‌ها است و قصد داشتند با این کار فرایند یادگیری را جذاب‌تر کنند. آن‌ها در مورد بازی‌شان گفته‌اند: «اگر می‌خواهید برنامه‌نویس شوید وظیفه ما این است که مطمئن شویم این کار را با لبخند انجام می‌دهید.» ■

برنامه‌های زیادی برای یاد گرفتن برنامه‌نویسی وجود دارند ولی حتی بهترین و دوستانه‌ترین آن‌ها هم مثل بسیاری از درس‌ها خسته‌کننده و اجباری می‌شوند. ولی کد کامبت عنوانی است که از طریق بازی کردن، شما را با دنیای کد نویسی آشنا می‌کند. در این بازی نقش آفرینی شما می‌تواند زبان‌هایی مانند پایتون و جاوا را در کمترین زمان ممکن و به شکل ساده یاد بگیرد. بازی، مرحله‌های مختلفی از مباحث پایه تا کدهای پیچیده دارد که هر کس با توجه به سطح اطلاعاتش می‌تواند در آن‌ها شرکت



یا نوشته‌ها شما را راهنمایی نمی‌کند. ولی به این معنی نیست که کاملاً تنها هستید، در حقیقت در طول بازی مدام این حس ایجاد می‌شود که کسی هر قدم شما را زیر نظر گرفته و هر جا که می‌روید تغییرات کوچکی ایجاد می‌کند. اگر از مسیری تکراری دو بار عبور کنید می‌بینید که نوشته‌ای روی دیوار سفید ظاهر شده و یا درست وقتی از بازی خسته شده‌اید و راهی ندارید، دنیای جدیدی باز می‌شود. آنتی چمبر بازی‌ای است که ذهن و نحوه تفکر شما را به چالش کشیده و انتظارتان را از بازی‌های پازلی بالا می‌برد. ■

## Antichamber

چقدر اهل پازل حل کردن هستید؟ آیا از آن دسته افرادی هستید که در مقابل یک معمای سخت ساعت‌ها وقت صرف می‌کنید یا خیلی زود خسته می‌شوید؟ اگر جزو دسته اول هستید این بازی را از دست ندهید. تفکر موازی (Lateral Thinking) نوعی روش حل معما است که راه حل، جایی خارج از قواعد معمول و با نگاه کردن به معما از زاویه‌ای دیگر به دست می‌آید. آنتی چمبر پر از این پازل‌ها است. راهی که به نظر بن‌بست می‌رسد در حقیقت دری برای ورود مرحله بعدی است. برخلاف بازی‌های مشابه در این سبک، آنتی چمبر با صدای راوی

## Wave Engine موتور بازی سازی ویو

این موتور چندین پکیج آماده و پروژه‌های از پیش ساخت شده بصورت رایگان در گیت هاب قرار گرفت است، در طراحی محیط و رابطه کاربری موتور ویو کمی ضعیف عمل شده اما می‌توان بعد از دیدن فیلم‌های آموزشی با آن ارتباط برقرار کرد. ویو در سال ۲۰۱۱ توسط شرکت Plain Concepts ساخته شد و هدف اصلی آن ساخت بازی برای بازار گوشی‌های همراه بوده؛ اما هم‌اکنون می‌تواند برای سیستم عامل‌های موجود روی رایانه‌های شخصی نیز خروجی مورد نیاز را تولید کند. قابل توجه است که در آخرین بروزرسانی این موتور قدرت استفاده از واقعیت مجازی و استفاده از دستگاه Oculus را به شما می‌دهد. ■

موتور بازی سازی ویو قابلیت ساخت بازی‌های دو بعدی و سه بعدی در هر سبک و ژانری را به شما می‌دهد. همچنین شما می‌توانید این موتور را روی سیستم عامل‌های ویندوز، لینوکس، مک نصب کرده و بصورت کاملاً رایگان استفاده کنید. زبان برنامه نویسی این موتور C# است که به همراه کتابخانه خود ویو به شما قدرت پیاده‌سازی هر مکانیکی را می‌دهد. یادگیری نحوه کارکرد این موتور را به راحتی می‌توان از بخش آموزش سایت موتور ویو آموخت. همچنین اجزاء مختلف کتابخانه مخصوص این موتور در بخش مستندات بصورت کاملاً مرتب توضیح داد شده است. همچنین برای سهولت در یادگیری و استفاده از



# AMD RX 480

# کارت گرافیک

می‌کردیم! اما این‌ها تمام قابلیت‌های RX 480 نیست. این کارت گرافیک خوش قیمت بجز پشتیبانی از واقعیت مجازی به آخرین تکنولوژی‌های روز کارت‌های گرافیک نیز مجهز شده یعنی از فناوری Free Sync شرکت ای ام دی، فناوری HDR و Display Port 1.3-1.4 نیز پشتیبانی می‌کند. طبق آخرین بنچمارک‌های منتشر شده از این کارت قدرت آن کمی بیشتر از GTX 970 می‌باشد و قرار است روز نه تیر ماه عرضه شود. خبر خوب دیگر برای علاقه‌مندان به استفاده از قابلیت کراس فایر این است که طبق مقایسه ای ام دی بین کارت GTX 1080 (هفتصد دلار) و دو کارت کراس فایر شده‌ی RX 480 (کمتر از پانصد دلار) در بازی Ashes of Singularity در جریان کنفرانس PC Gaming، کراس فایر دو عدد RX 480 نرخ فریم ریت بیشتری را توانست تولید کند البته در اکثر بازی‌ها توانی معادل 1070 gtx را داراست. با این حال بهتر است به این نکته توجه کنیم که تا به امروز بازی‌های زیادی از این قابلیت پشتیبانی نکرده‌اند یا پشتیبانی کاملی نداشته‌اند پس باید تا زمان انتشار بنچمارک‌ها و تست‌های رسمی این کارت منتظر بمانیم. ■

صحت‌ها نوبت به گل سرسبد ای ام دی رسید و این بار در بخش Radeon این شرکت، RX 480 اولین کارت گرافیک معرفی شده بر پایه‌ی معماری Polaris 10 و با فناوری نسل چهارم هسته‌های GCN می‌باشد که با لیتوگرافی چهارده نانومتری قرار است تولید شود، این لیتوگرافی در مقابل لیتوگرافی شانزده نانومتری انویدیا خود یک برتری محسوب می‌شود که موجب شده توان مصرفی این کارت گرافیک چیزی معادل 150 وات باشد و می‌توان آن را تنها با یک کانکتور شش پینی pciه راه اندازی کرد. یعنی معادل توان مصرفی Nvidia GTX 1070. قدرت پردازشی این کارت بیشتر از پنج ترا فلاپ اعلام شده و قرار است با دو پیکربندی چهار گیگابایتی با قیمت 229 دلار روانه بازار شود. نوع حافظه‌ی مورد استفاده قرار داده شده در این کارت‌ها نیز gddr5 می‌باشد. نکته بسیار قابل توجه درباره‌ی این کارت گرافیک که ای ام دی نیز بسیار بر آن تأکید داشت دریافت تأییدیه از سازندگان عینک‌های واقعیت مجازی HTC Vive و Oculus Rift است؛ در حالی که تا پیش از معرفی این کارت برای داشتن کارت گرافیکی در حد اجرای بازی‌های واقعیت مجازی باید حدود 350 دلار هزینه

■ اگر از علاقه‌مندان به دنیای بازی و تکنولوژی هستید حتماً نام نمایشگاه E3 به گوشتان خورده و می‌دانید هر ساله در این نمایشگاه تولیدکنندگان بزرگ بازی‌های ویدئویی دور هم جمع می‌شوند تا آخرین محصولاتشان را به طرفداران خود معرفی کنند. از سال 2015 با همکاری سایت PC Gamer و کمپانی مطرح AMD کنفرانسی با نام PC Gaming به این نمایشگاه اضافه شد که در آن آخرین سخت‌افزارها و بازی‌های انحصاری یا غیر انحصاری پلتفرم رایانه‌های شخصی برای علاقه‌مندان به بازی روی این پلتفرم به نمایش در می‌آید. در کنفرانس امسال نیز شاهد معرفی بازی‌ها و سخت‌افزارهای جدیدی بودیم که بخش سخت‌افزار آن بسیاری از طرفداران رایانه‌های شخصی را غافلگیر کرد. ابتدا نسل جدید CPUهای شرکت AMD به نام Zen معرفی شدند که دارای هشت هسته‌ی پردازشی و 16 Thread بوده و برای اولین بار قرار است از تکنولوژی معادل Hyper Treading اینتل استفاده کند که بازدهی CPU را تا بیست درصد بهبود می‌بخشد اگر اطلاعات منتشر شده درست باشد این پردازنده توانی در حد core extreme iv 5960x خواهد داشت که این یعنی بازگشت AMD به رقابت با اینتل پس از چند سال. اما پس از این





next 4 game

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

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

# 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  
گیمز





# بازینامه

## بخش ویتترین سایت 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.