



# بازیم

شماره نهم | آبان ماه ۱۳۹۵

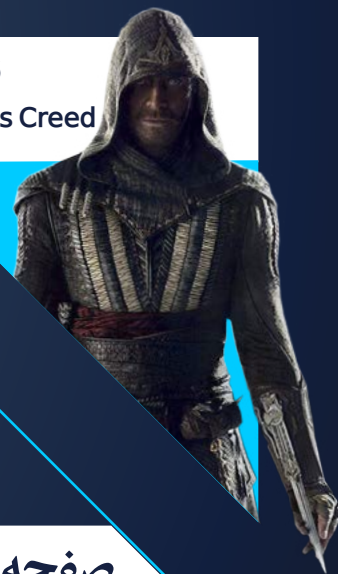
ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی

## پیشه به پیشه صنعت بازی سازی نزنیم!

پرونده‌ای در مورد وضعیت فعلی صنعت  
بازی سازی و رسانه‌های مربوطه

نگاهی به فیلم

Assassin's Creed



۷۲

صفحه | به همراه آگهی

### آقای بازی ساز

مروری بر زندگی کن لوین

چاپگاه بازی های رایانه ای در فاصله شهر +

ارسطو در کنار افلاطون و سقراط سه فیلسوف بزرگ یونان باستان هستند. جایگاه ارسطو در این میان بیشتر به چشم می‌آید. او اولین کسی بود که علوم را طبقه‌بندی کرد و منظومه فکری او همه چیز را در برمی‌گیرد و برای هر علمی جایگاهی دارد.





- 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)

# MAFIA III



 **ZOOMG**

پرمخاطب‌ترین رسانه سرگرمی ایران

[www.zoomg.ir](http://www.zoomg.ir)



# بازنما

صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی

سرمدبیر: ارکین زاهدی

طراح‌جلد و صفحه‌آرا: آرمان محمودی

تحریریه: میلاد رامهرمزی، امین نخعی، محمدمبین

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 امیر گلخانی و تمامی عزیزانی که ما را در  
این شماره یاری کردند.

مسئول روابط عمومی: میلاد رامهرمزی

مسئول تبلیغات: امیرحسین کرمی

مدیر وب‌سایت: حسام پورغلامعلی

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

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

تمام حقوق مادی و معنوی نزد "بازنما" محفوظ است.

• لطفا مطالب و نامه‌های خود را تایپ شده و به پست  
الکترونیکی مجله ارسال کنید.

• مقالات منتشر شده در مجله، بیانگر نظرات نویسندگان  
است و نظر "بازنما" به شمار نمی‌آید.

• "بازنما" در ویرایش مطالب ارسالی آزاد است.

• هرگونه برداشت و نقل از مطالب درج شده در  
"بازنما" به هر شکل و تحت هر عنوانی، صرفاً با

اجازه کتبی از "بازنما" امکان پذیر است.

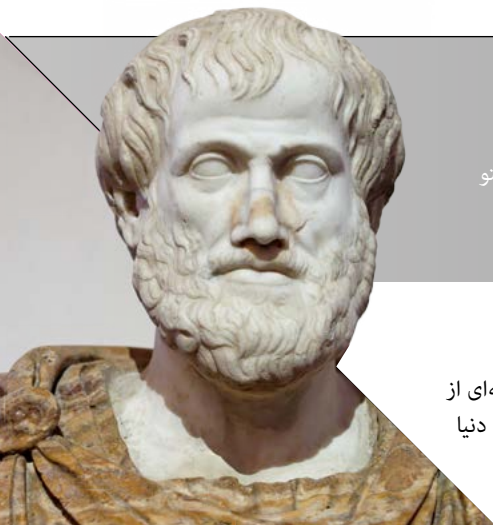
## سر مقاله

سلام

شاید این سخت‌ترین سرمقاله‌ای بود که باید تا به حال می‌نوشتیم. دلیل آن هم احساس شرمندگی در برابر شما خوانندگان عزیز است. هر سری قول این را می‌دادیم که مجله منظم منتشر شود و بخش‌های جدید به آن اضافه شود. از طرفی قرار بود بخاطر یکسالگی مجله بازنما، شماره نهم در مهر منتشر شود ولی خب مشکلات تهیه یک مجله به قدری زیاد و بزرگ است که توضیح در مورد آن‌ها در این‌جا نمی‌گنجد. از این پس در تلاش هستیم تا مجله منظم و ماهانه، پانزدهم هر ماه عرضه شود. از طرفی نوع طراحی صفحات را عوض کردیم تا هم سال دوم فعالیت مجله را متفاوت آغاز کنیم و هم جبرانی برای غیبت دو ماهه‌مان باشد. از شماره بعد مجله‌ای متفاوت‌تر خواهید دید که بخش‌های بیشتری را پوشش می‌دهد. تنها چیزی که باعث ادامه کار بازنما شده، حمایت خوانندگان است و اگر نه از حمایت دیگران خبری نیست! راستی یکسالگی بازنما مبارک!



سپهر ترابی



گزارش ویژه از دوره‌های آنلاین  
و دوره‌های دانش‌پژوهان انستیتو  
ملی بازی‌سازی

دوره‌های آنلاین انستیتو

ملی بازی‌سازی

۴۰



نگاهی به بازی‌های رایانه‌ای از  
نگاه فیلسوف‌های مطرح دنیا

جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در  
فلسفه هنر / قسمت دوم

۱۲

تیشه به ریشه صنعت بازی‌سازی نزدیک

۳۴

گزارش ویژه از دوره‌های آنلاین و دوره‌های  
دانش‌پژوهان انستیتو ملی بازی‌سازی



به یاد قهرمانان بررسی ایده‌ای ناب در دل جنگی هشت ساله

۱۶

اگر نوام چامسکی بازی‌ساز می‌شد / قسمت دوم

مروری بر زندگی کن لوین سازنده مجموعه موفق بایوشاک

۲۲



یک سالگی بازنما

۶

اخبار

۱۰

ایجاد ایده‌های جدید

۱۲

شخصیت‌شناسی بازیکنان

۱۴

جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در فلسفه  
هنر / قسمت دوم

۱۶

به یاد قهرمانان

۲۰

اکشن / قسمت سوم

۲۴

اگر نوام چامسکی بازی‌ساز می‌شد /  
قسمت دوم

۲۶

بازی‌های موبایل

۲۸

مستقلیزم

۳۲

عتیقه

۳۴

گالری

۳۶

تیشه به ریشه صنعت بازی‌سازی نزدیک

۳۸

دوره‌های آنلاین انستیتو ملی  
بازی‌سازی

۴۴

مصاحبه اختصاصی با اساتید انستیتو  
ملی بازی‌سازی

۵۰

هر آنچه که باید در مورد فیلم فرقه  
قاتلین بدانیم بازی‌سازی

۵۶

دانشگاه فول سیل

۵۸

پیشنهاد ویژه

۶۰

بررسی جدیدترین و بهترین تبلت  
هیبریدی بازار

۶۴



## پیر با تجربه

سپهر ترابی

یکساله شدیم! هیچ وقت چنین چیزی را در ذهنم نمی دیدم ولی خب میسر شد. اصلا فکرش را هم نمی کردم بازینامه روزی بتواند به این درجه و جایگاه برسد. وقتی به اتفاقاتی که برای مجله رخ داده نگاه می کنم با خودم می گویم قطوری هنوز بازینامه پابرجا مانده است؟ دم می خواهد با شما هم تمامی اتفاقات را یک مرور کنم تا متوجه شوید چه بر ما گذشته و هنوز هم داریم راه خودمان را پیش می بریم. با اینکه از اول در این فکر بودم که کار مستقل هست و باید خودش خرج خودش را بدهد اما خب خلوص نیت نداشتم و حامی مالی پیدا کردیم! پیدا شدن یک حامی مالی که از هر نظر شما را پشتیبانی کند و نیازهای شما را برآورده کند قطعاً ایده آل ترین اتفاق ممکن است. اما همان حامی باعث شد تا بازینامه چه ضربه هایی نخورد. اصولاً انگار پول و مادیات وقتی وارد قضیه ای می شود بجای درست کردن آن بدتر خرابش می کند. طی یک قرارداد همکاری با آن حامی محترم شروع شد و ما حتی از آن ها پیش پرداخت گرفتیم و خوشحال و خندان کار را پیش می بردیم. همان پیش پرداخت شماره اول هم ضربه بعدی به ما زد که در آینده ضرر آن را دیدیم. شماره دوم اما اوج لطافت ها با ما صورت گرفت و پولی که حقمان بود را با هزاران تماس و جلسه حضوری گرفتیم. شماره سوم گل سرسبد خوش قولی ها بود و از آذر سال گذشته تا به الان هنوز که هنوز است مجله بازینامه مبلغی از جناب حامی طلبکار است. قطع شدن ناگهانی منبع درآمد مشکلات زیادی را برای ما درست کرد. مشکلاتی خیلی خیلی زیاد. مشکلاتی که شاید بیان آن ها و زیر خاک کشیدنشان چیزی را درست نکند ولی خب گاهی اوقات پول باعث تغییر در رفتار افراد می شود که نوسان های پرداخت آقای حامی باعث شد انواع و اقسام تغییرات را شاهد باشیم! سرتان را درد نیاورم. مشکلاتی که توسط حامی ایجاد شد یک طرف و مشکلاتی که در صفحه بندی مجله به وجود آمد در طرف

دیگر. شماره سوم و چهارم را با هر مشکلی بود منتشر کردیم و خوشحال که سرانجام راه هموار شده، باز هم مشکلات از چپ و راست پیدا می شد. نمی خواهم همه چیز را مو به مو تعریف کنم اما گاهی اوقات حوادث را که نگاه می کنید دلنشان می خواهد برای آن هایی که چیزی برایشان ارزش دارد گزارش کار بدهید و این یادداشت من بیشتر گزارش کاری است که خوانندگان عزیز مجله که قطعاً و تکرار می کنم قطعاً بازخوردها و پیام ها آنان بوده که باعث شود شما شاهد سال دوم بازینامه و شماره جدید آن باشید. مشکلات بعدی غیر از مشکلات مالی، مشکلاتی داخلی بود. در سیاست هم یک استراتژی وجود دارد و آن هم جنگ داخلی است. می گویند داخل را بر هم بزن از بیرون شاهد ویرانی باش! اتفاقی که دقیقاً برای بازینامه رخ داد. داخل بر هم خورد و از بیرون به تماشای ویرانی ها نشستند. قول همکاری می دادند ولی کارشان تماشا بود. می گفتند حمایتان می کنیم زیر پا را خالی می کردند و از این قبیل کارها که واقعا غیر عادی بود. خیلی از موضوعات را در سرمقاله ها مطرح می کردم و دیگر نیازی به اشاره آن ها نیست. از شماره ششم، مجله بازینامه یک تکان اساسی خورد و خب دوستانی که از روز اول پایه پای هم بودیم بخاطر مشاغلی که داشتند دیگر در کنار ما نبودند. تیم فوق العاده ای که بدون آن ها بازینامه شکل نمی گرفت و به این درجه نرسید. یک سری از بهترین ها را از دست دادیم و کادری دیگر به مجله اضافه شدند. شماره هفتم و هشتم بخاطر همین تغییرات و ضربه هایی که به زیرساخت مجله وارد شده بود با تاخیرهای عجیب و غریبی عرضه شد و حتی شهریور ماه مجله نداشتم تا مهر ماه سال دوم را به خوبی آغاز کنیم. اما خب نشد آن چه که باید می شد و موفق نشدیم تا شماره نهم را همراه عرضه کنیم و در آبان ماه اولین شماره سال دوم مجله بازینامه را شروع کردیم. این دفعه دیگر واقعا کار برنامه ریزی شده و شرایط مجله بهتر از هر زمان دیگری است و امید است با همین پیگیری ها و انرژی خوبی که خوانندگان به ما می دهند کار را ادامه دهیم و همگی در کنار هم شاهد رشد بازینامه باشیم. مشکلات این یک سال اخیر رسماً پیرمان کرد. اما این پیر شدن زود هنگام تجربه خوبی در اختیار ما قرار داد. تجربه ای که در شماره های آتی کمک فراوانی به ما خواهد کرد.

## یک سال با بازینامه

ارکین زاهدی

سرعت که پدیدار شده ناپدید می شوند، خوشحال ام که امروز می توانیم تولد یک سالگی بازی نامه را علی رغم تمام پستی ها و بلندی ها جشن بگیریم. این حس خوب را مدیون تلاش بی وقفه و بدون چشم داشت تک تک اعضای این گروه، به خصوص سپهر ترابی، هستم. خوشحال و مفتخرم که عضوی از این تیم بوده ام و امیدوارم که تا آخر عمرم هم بتوانم عضوی از آن باشم چون بازینامه برای من خیلی خاص است. آن را مانند فرزند نداشته ام دوست دارم. هرچه قدر هم بدقولی کرده، تاخیر داشته باشم یا امروز و فردا کنم، من تا آن لحظه ای آخر همراه بازینامه خواهم بود چون در بازینامه برای اولین بار حس کردم عضو مفیدی از یک تیم هستم. مطمئنم این یک سال تنها شروع راه بازینامه بوده و موفق های بزرگتری در راه هستند. ممنون از همه ای کسانی که این لحظات را با من شریک شدند. بهترین روزهای بازینامه در راه هستند...

بازینامه برای من خیلی خاص است با این که اولین رسانه ای نیست که در آن فعالیت می کنم و با این که تنها یک عضو ساده از تحریریه اش بوده ام. تنها یک بخش سبک شناسی بود که در آن تلفیقی از دانسته های پیشین ام، تحقیقات ام در فضای اینترنت و توهامات ذهن مریض خود را می نوشتم. با این حال، بازینامه برای من خیلی خاص است چون وقتی شروع به کار کرد من آن جا بودم. در زمانه ای که مجله های الکترونیکی مرتبط با بازی های رایانه ای به دلیل سختی ها و سنگ اندازی ها به همان

## کم حرف اما جالب

فائزه خمیرانی

فکر می کنید شاید این آدم حرف های زیادی برای گفتن داشت. بازی های مستقل از دید من مثل این آدم ها هستند و می توانند در جایی که انتظارش را ندارید شما را شگفت زده کنند، فقط کافی است به آن ها فرصت بیشتری بدهیم تا خودشان را به ما معرفی کنند. بازینامه یک ساله شد. در این مدت من افتخار این را داشتم که در سه شماره از مجله همراه شما باشم و تلاش کردم تا تجربه بازی هایی را که از نظر من هیجان انگیزتر بودند با شما شریک شوم، امیدوارم شما هم از این میان بازی های خوبی پیدا کرده باشید. اگر می خواهید برای جشن یک سالگی مجله هدیه ای بدهید، لطفاً با نظرات و پیشنهاداتتان به من کمک کنید تا مطالب بهتری را در اختیار شما بگذارم.

جشن تولد بازینامه فرارسیده و به این مناسبت شما به یک مهمانی دعوت شده اید. آدم کم حرفی را می بینید که در گوشه ای از جمع تنها نشسته، کاغذ و قلمی در دست دارد و بین صداهای بقیه کسی به او توجه نمی کند. تا اینکه مهمانی تمام می شود، همه می روند و شما تکه کاغذی را پیدا می کنید که همان آدم جا گذاشته و پر از نوشته ها و تصاویر عجیب است. اینجا است که



## آموزش؟... نه مرسی!

امیرحسین کریمی

به یک سالگی مجله بازینامه رسیدیم. این امر ارزش معنوی بسیاری برای شخص بنده دارد، چرا که این مجله اولین مجموعه نوشته‌هایی بود که از همان نگاه اول عاشق آن شدم!

دلیل آن هم تنها یک مسئله بود و بس: متفاوت بودن. در بازار گرم و پر رونقی که مجلات حاضر در عرصه بازی‌های ویدئویی تعدادشان بسیار بالاتر رفته است، سال قبل همین روزها بود که از طریق یکی از سایت‌های نام آشنای مربوط به بازی‌های ویدئویی، با این مجله آشنا شدم.

در بدو امر خیلی روی آن حساب نمی‌کردم و پیش خودم فکر می‌کردم حتماً با یک گونی(!) نقد و بررسی و پیش‌نمایش و از این جور مستندات روبه‌رو هستیم آن هم از نوع مبتدیانه‌اش!

اما در کمال تعجب وقتی دیدم که خبری از این مسائل نیست، اولین سوالی که از خودم پرسیدم این بود: پس این مجله چه می‌خواهد بگوید؟

پس فوراً سراغ سایت مجله رفتم، و به پاسخ سوالم رسیدم. هدف این مجله فرق می‌کرد. آدم‌هایی که در آن بودند و هستند فرق داشتند و مهم‌تر از همه جنس این نشریه از نوع نایاب آموزش بود که این روزها فقدان آن حسابی کاردی شده بر پوست و استخوان ایرانیان علاقه‌مند به این عرصه. خیلی وقت با ارزش‌تان را نمی‌گیرم و همین رویه را هم می‌پسندم که به سمت بازینامه آمدم. آخر مگر یک بازی چقدر و چقدرتا پیش‌نمایش و نقد و بررسی لازم دارد که بخواهیم گاهی حتی بیشتر از یک بازی با ۴ ساعت گیم‌پلی پای‌نظر شخصی منتقدین آن بنشینیم؟ ولی آموزش مقوله‌ای جداسست و هر چقدر هم بخواهیم المان‌های موفقیت بازی‌ها و بازی‌سازهای بزرگ دنیا را موشکافی کنیم باز هم کم گفته‌ایم و شنیده‌ایم و برای ما بسیار نیاز است. پس مصداق این جمله معروف شبکه اجتماعی پسند نباشیم با اندکی دخل و تصرف: آموزش؟... نه مرسی!

## به امید ده سالگی

سید مجتبی محمودی

واقعیت این است که من به‌تازگی به تیم دوست‌داشتنی بازینامه پیوسته‌ام؛ اما از همان دو سه شماره اول پیگیر مجله و مطالب عالی آن بوده و هستم و به جرئت می‌گویم که این تیم در طی یک سال گذشته عملکردی عالی از خود به جا گذاشته‌اند. بسیار خوشحالم

از اینکه بازینامه یک ساله شده و بسیار خوشحالم از اینکه در جمع چنین عزیزانی قرار گرفته‌ام و از صمیم قلب امیدوارم که کار اعضای بازینامه هر چه بیشتر دیده شود و بازینامه هر روز موفق‌تر و قدرتمندتر به کار خود ادامه دهد و آرزو می‌کنم که شاهد تولد ده سالگی بازینامه باشیم. حق بازینامه این است که بسیار بیشتر از این دیده و به آن توجه شود؛ چرا که در سطح عمیق‌تر و تخصصی‌تری به بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌سازی می‌پردازد و این چیزی است که قبلاً به ندرت شاهد آن در نشریات دیگر بوده‌ایم.

## شگفت زده‌ام!

میلااد رامهریزی

شاید نوشتن یک یادداشت کوتاه دوپست کلمه‌ای کمی سخت‌تر از نوشتن چند صد کلمه گزارش و مقاله است. در گزارش یا مقاله ما می‌دانیم در مورد چه چیزی باید حرف بزنیم و چارچوب آن مشخص است ولی حالا باید کمی تأمل به خرج دهیم تا ببینیم مخاطب این نوشته کیست و ممکن است چه برداشتی کند و از همه مهم‌تر، چه چیزی را باید بگویم.

در این مدتی که بازینامه شروع به کار کرده است اتفاق‌های زیادی روی داده و ما در بازینامه سعی کردیم دراین بین با بازی‌سازان و بازی‌بازان همراه شویم تا این رویداد را پوشش دهیم. به کمک بازی‌سازان و علاقه‌مندان

بازی‌سازی برویم تا شاید کمی هرچند کوچک در این مسیر سخت برایشان شویم.

مجله بازینامه اتفاق خوب و میمونی بود، حداقل برای من، زیرا در این مدت به واسطه مجله بازینامه با دوستان نیک و صمیمی بسیاری آشنا شدم. نمی‌توانم ایرادهای مجله را نادیده گرفت ولی هرچه نگاه می‌کنم که چطور مجله بازینامه پس از یک سال با تمام این مشکلات سرپا مانده است، نمی‌توانم تعجب و شگفتی خود را پنهان کنم. شاید به دلیل تلاش و همدلی دوستانی است که در تمامی این مدت بدون کوچک‌ترین چشم‌داشتی با مجله همکاری کردند، چه در گذشته و چه حالا که بازینامه در آستانه انتشار ویژه‌نامه یک‌سالگی است.

امید است روزبه‌روز بازی و بازی‌سازی در کشور عزیز ما، ایران، پیشرفت کند تا شاید اتفاق‌های خوب در این حوزه باشیم. در پایان دوست دارم از تمامی کسانی که در این مدت مجله بازینامه را یاری رسانند قدردانی کنم و از آن‌ها تشکر ویژه‌ای داشته باشم.

## طرحی نو

آرمان محمودی

از روزی که صفحه آرایی صفحات مجله بازینامه را شروع کردم باورم نمیشد که حتی یک برگ هم بتوانم صفحه آرایی کنم تا باب میل خوانندگان ایرانی بشود. می‌دانستم که صفحه آرایی مجله ای برای بازی‌سازان سخت‌تر از صفحه آرایی هر نوع مجله ای دیگر است. با تصاویر فراوان و چیدمانی که بتواند آن هیجانی که در

بازی‌های ویدئویی هست را کمی هم که شده نشان دهم.

سخت بود اما امیدوارم که توانسته باشم این امر مهم را رعایت کرده و از خستگی و تکرار صفحات مشابه دوری کرده باشم. امیدوارم و می‌خواهم که در هر شماره صفحاتی جذاب را برای شما طراحی کنم. طرحی که پیش رو دارید به همراه مدیر مجله از بین طرح‌های موجود انتخاب و سعی شده که حدالمانکان با حال و هوای مجله بازی‌سازی همخوانی ممکن را داشته باشد. با سپاس از شما خوانندگان عزیز که تا یک سال من، مدیر مسئول، سردبیر و تیم تحریریه محترم را همراهی نموده‌اید. یک سالگیمون مبارک.



مایکروسافت با اعلام قیمت هدست‌های واقعیت مجازی خود قلب بازار را هدف گرفته است

چندین شرکت سازنده سخت‌افزار با مایکروسافت برای ساخت هدست‌های واقعیت مجازی که گفته می‌شود سال آینده عرضه خواهد شد مشارکت کرده‌اند. به بیانی دقیق‌تر این شرکت‌ها تا به این لحظه شامل کمپانی‌های سازنده لپ‌تاپ از جمله (HP، Hewlett Packard، Dell، ASUS، Acer) و شرکت Lenovo هستند. همچنین مایکروسافت اعلام کرده که اولین هدست‌های واقعیت مجازی این شرکت طی به‌روزرسانی موسوم به Creators Update که در آینده نزدیک منتشر خواهد شد امکان پشتیبانی از ویندوز ۱۰ را هم پیدا خواهد کرد. مایکروسافت در این زمینه اعلام کرده: «بر خلاف سایر هدست‌های واقعیت مجازی که امروز در بازار موجود است، این هدست‌ها نیازی به وسایل جانبی جهت استفاده ندارند، در عین حال که قیمت آن‌ها از ۳۰۰ دلار فراتر نخواهد رفت و با لپ‌تاپ‌ها و رایانه‌های شخصی که از این دستگاه پشتیبانی کنند به خوبی کار می‌کنند.



## Red Dead Redemption 2 به صورت رسمی معرفی شد

شرکت راک‌استار در نهایت به‌صورت رسمی از عنوان مورد انتظار Red Dead Redemption 2 رونمایی کرد. این شرکت با انتشار پوستری از بازی اعلام کرد که بازی در سال ۲۰۱۷ برای کنسول‌های نسل هشتمی منتشر خواهد شد و طبق اطلاعاتی که از رسانه‌ها به بیرون درز پیدا کرده این عنوان دارای یک بخش آنلاین چندنفره هم خواهد بود، مشابه تجربه‌ای که در GTA Online داشتیم. تنها چند روز بعد از اعلام این خبر مهم، تیزری کوتاه از بازی هم به نمایش عموم درآمد که در آن شاهد بخشی از زندگی گاوپران‌ها در محیط بازی هستیم. نکته قابل توجه در این خصوص، این موضوع است که خبری از نسخه رایانه‌ای شخصی نیست، و این موضوع قطعاً به مذاق خیلی از طرفداران این پلتفرم خوش نخواهد آمد. بازی‌های راک‌استار همواره روی فروشگاه استیم از محبوبیت بالایی برخوردار بوده‌اند، اما این اولین بار نیست که یکی از بازی‌های شرکت راک‌استار قبل از این که برای پلتفرم رایانه‌های شخصی عرضه شود ابتدا روی کنسول‌ها منتشر می‌شود. البته نسخه قبلی بازی یعنی Red Dead Redemption هم هیچ وقت برای رایانه‌های شخصی منتشر نشد.

شرکت راک‌استار در نهایت به‌صورت رسمی از عنوان مورد انتظار Red Dead Redemption 2 رونمایی کرد. این شرکت با انتشار پوستری از بازی اعلام کرد که بازی در سال ۲۰۱۷ برای کنسول‌های نسل هشتمی منتشر خواهد شد و طبق اطلاعاتی که از رسانه‌ها به بیرون درز پیدا کرده این عنوان دارای یک بخش آنلاین چندنفره هم خواهد بود، مشابه تجربه‌ای که در GTA Online داشتیم. تنها چند روز بعد از اعلام این خبر مهم، تیزری کوتاه از بازی هم به نمایش عموم درآمد که در آن شاهد بخشی از زندگی گاوپران‌ها در محیط بازی هستیم. نکته

## فرآیند توسعه عنوان Evolve متوقف شده است



استدیو Turtle Rock اعلام کرد که فرآیند توسعه این عنوان متوقف شده و دیگر کارشان با Evolve به پایان رسیده است. در متنی که سازندگان به همین مناسبت در وب‌سایت‌شان ارائه کرده‌اند آمده است: «ما آمال و آرزوهای بزرگی برای Evolve داشتیم و در حالی‌که حدود پنج و نیم سال شگفت‌انگیز از وقت خودمان را صرف اصلاح سیاره و آماده کردن هیولاهای وحشتناک درون بازی کردیم، به نظر می‌رسد که این میزان از کار سخت ما کافی نبوده است. ما تشنه افزودن محتویات بیشتر برای این بازی بودیم، اما متأسفانه امروز آخرین روزی است که استدیو Turtle Rock روی این عنوان کار می‌کند.» این احتمالاً به این معناست که دیگر محتویات اضافه، پچ‌ها و بروزرسانی‌ها و پشتیبانی بیشتری برای عنوان Evolve: Stage ۲ در کار نخواهد بود، اما این موضوع به این معنا نیست که سرورهای بازی بسته شوند، پس حداقل در حال حاضر می‌توانید با خیال راحت به بازی کردن با دوستانتان در این عنوان بپردازید. مدتی پیش بود که ناشر بازی یعنی کمپانی ۲K تصمیم بر این گرفت که این بازی را به صورت نسخه اصلاح شده رایگان (Evolve: Stage ۲) در بیاورد که این تصمیم باعث بالاتر رفتن تعداد بازیکنان این عنوان شد، اما به نظر می‌رسد این تصمیم برای حفظ این بازی در اوج برای مدت طولانی کافی نبوده است.

## عنوان مورد انتظار Skyrim: Special Edition روی استیم در دسترس قرار گرفت

نسخه بازسازی شده نقش آفرینی محبوب بتسدا یعنی Skyrim: Special Edition هم اکنون روی استیم در دسترس قرار گرفته و افرادی که بازی اصلی را خریداری کرده باشند، می‌توانند هم اکنون نسبت به بارگیری این عنوان اقدام کنند. شرکت ولو، طی پستی که در انجمن استیم قرار داد، عنوان کرد که فرآیند اضافه کردن نسخه بازسازی شده بازی به اکانت افرادی که نسخه اصلی بازی را خریداری کرده‌اند آغاز شده و خیلی زود تمامی این افراد بازی را در قسمت Library اکانت خود خواهند داشت. اگر قصد تجربه نسخه بازسازی شده این عنوان نقش آفرینی را دارید هنوز هم دیر نشده و می‌توانید با خرید نسخه اصلی نسخه بازسازی شده را به رایگان دریافت کنید. این بازی برای کنسول‌های نسل هشتم و رایانه‌های شخصی ارائه شده است.

بازی

Detroit: Become Human

پیچیده‌تر از دیگر عناوین کوانتیک دریم است

دیوید کیچ، کارگردان سرشناس بازی‌های ویدئویی در مصاحبه اخیر خود با GamesIndustry عنوان کرد که بازی جدید او یعنی Detroit: Become Human نسبت به دیگر عناوینی که ساخته است بسیار پیچیده‌تر است. او بر این باور است که این بازی بسیار بزرگ‌تر از دیگر ساخته‌هایشان است و اسکرپ آن فقط دو سال طول کشیده است. از طرفی او و تیمش در طول هفته شش روز کامل روی این پروژه کار می‌کردند. کیچ عقیده دارد که این بازی ۲۰ برابر بزرگ‌تر از دیگر بازی‌های استودیو کوانتیک دریم است و انرژی زیادی از آن‌ها گرفته است. هنوز مشخص نشده این عنوان فوق‌العاده و هیجان‌انگیز چه زمانی منتشر می‌شود، عنوانی که همانند دیگر محصولات کوانتیک دریم انحصاری پلی‌استیشن است.

عنوان

Final Fantasy 15

دارای بخش

چند نفره آنلاین

خواهد بود



نموده است. به نظر می‌رسد چنین هدفی از همان ابتدای کار روی فاینال فانتزی ۱۵ در ذهن سازندگان وجود داشته و آن‌ها مصمم بوده‌اند بعد از به پایان رسیدن مراحل ساخت بازی اصلی، از جهات مختلف دیگری نیز آن را گسترش دهند. آنچه که گمان می‌رود فرآیند توسعه محتویات اضافی بازی به‌صورت موازی با فرآیند ساخت بازی اصلی پیش می‌رود، اما این محتویات در اولویت بعدی سازندگان هستند و تیم جداگانه‌ای روی این محتویات داستان محور و همچنین بخش آنلاین چندنفره تمرکز خواهند کرد.

سازندگان عنوان Final Fantasy ۱۵ اعلام کردند که محتوای الحاقی این بازی بر خلاف سنت نسخه‌های قبلی، دارای محتوای بخش آنلاین چندنفره خواهد بود اما نه به وسعت عناوین MMO که امروزه تولید می‌شوند. مدت زمان نسبتاً زیادی بود که نسبت به وجود محتوای اضافی در این نسخه آگاهی داشتیم، اما حالا ناشر بازی یعنی شرکت اسکوتر انیکس این جزئیات سیزن پس بازی را تایید کرده و برنامه‌هایش برای محتوای اضافه دانلودی این بازی را مشخص

## نینتندو جدیدترین کنسول خود را معرفی کرد



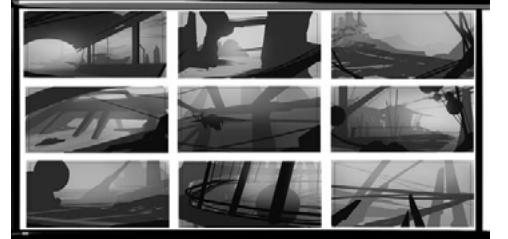
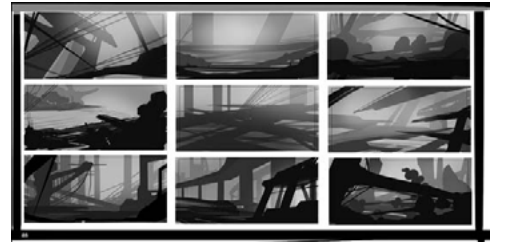
شرکت محبوب نینتندو نهایتاً از جدیدترین کنسول خود پرده برداری کرد که Nintendo Switch نام دارد. بر اساس ویدئوی کوتاهی که چندی پیش منتشر شد، نام Switch نام رسمی محصولی است که مدت‌ها با نام Nintendo NX شناخته می‌شد. همچنین کمپانی نینتندو اعلام کرد که این کنسول جدید از معماری گرافیکی ساخت شرکت انویدیا بهره خواهد برد. پردازنده گرافیکی که برای این محصول در نظر گرفته شده یک کارت گرافیک قدرتمند و پیشرفته با پردازنده‌های تکرار انویدیا خواهد بود که توسط همین شرکت ساخته می‌شود و قادر خواهد بود که به خوبی فیزیک انجین را پشتیبانی کرده و ابزارهای متنوعی را در اختیار بازی‌سازان قرار دهد. همچنین اعلام شده که این کنسول جدید مشابه Nintendo DS ۲ جدید نینتندو از کارت‌های حافظه Micro SDXC با ظرفیت ۱۲۸ گیگابایت بهره خواهد برد، اما یکی از منابع مرتبط با شرکت اعلام کرده که این کنسول به غیر از کارت حافظه اعلام شده از هارد درایوهای جانبی قابل حمل پشتیبانی نخواهد کرد. تحلیل گران اعلام کرده‌اند که اگر نینتندو می‌خواهد

بقای کنسول جدیدش در بازار رقابتی امروز را تأمین کند، قیمت آن نباید از ۳۰۰ دلار فراتر برود در غیر این صورت این کنسول در رقابت با محصولات جدید شرکت‌های سونی و مایکروسافت دچار مشکل خواهد شد. موضوع مهم بعدی مشخصات سخت‌افزاری این دستگاه است که به عقیده کارشناسان باید با قیمت آن در تعامل باشد و قیمت‌گذاری کنسول بر اساس مشخصات سخت‌افزاری آن انجام شود. همچنین گفته شده که طی رویداد زنده‌ای که قرار است ۱۲ ژانویه امسال برگزار شود، اطلاعاتی از قبیل تاریخ انتشار، قیمت و بازی‌هایی که به‌صورت اختصاصی برای این کنسول ارائه خواهند شد، اعلام می‌شود. طبق اعلام رسمی نینتندو این کنسول در ماه مارس سال ۲۰۱۷ به‌صورت رسمی عرضه خواهد شد.

## امپراطوری شوروی به بازی بتلفیلد ۱ اضافه می‌شود

دایس قبلاً اعلام کرده بود که ارتش فرانسه در قالب بخشی از محتوای دانلودی بازی به آن اضافه خواهد شد، حال به نظر می‌رسد که ارتش شوروی هم قرار است در این محتوای دانلودی بازی حضور داشته باشد. اگر این اتفاق محقق شود، ما شاهد بیشترین دسته‌بندی از شخصیت‌ها در این نسخه از سری بتلفیلد خواهیم بود. همچنین اعلام شده که به‌روزرسانی بعدی این بازی بخشی از باگ‌ها و مشکلات موجود در روند بازی، از جمله مشکل شلیک نکردن سلاح بعد از دوباره زنده شدن را رفع خواهد کرد و از سوی دیگر باگ دیگری که برای کلاس‌بندی بازیکنان مشکلاتی را به وجود آورده بود نیز طی به‌روزرسانی بعدی بازی حذف خواهد شد تا دیگر بازیکنان در این زمینه دچار مشکل نشوند. عنوان بتلفیلد ۱ در تاریخ ۲۱ ماه اکتبر سال جاری منتشر شد و انتظار می‌رود استقبال خوبی از آن صورت بگیرد.





علیرضا مرادی  
alirezamorgan1998@gmail.com

# ایجاد ایده های جدید

یکی از عواملی که باعث موفقیت می شود داشتن ایده است. یک ایده خوب و حساب شده می تواند تا حدود بسیار زیادی موفقیت شما را تضمین کند. پیدا کردن یک ایده خوب هم کار سختی است و هم آسان. مسئله مهم این است که از روش اصولی و درست به فکر پرداختن به یک ایده باشید.

**دفترچه ایده:** اولین کاری که من می کنم خواندن دفترچه ایده است. من همیشه یک دفترچه کوچک با خودم حمل می کنم تا ایده هایی که به ذهنم می رسد را در آن یادداشت کنم. هر چیزی که حتی ذره ای هم جذابیت داشته باشد ارزش نوشته شدن دارد. گاهی اوقات ایده های خودم را در دفترچه ام طراحی می کنم. لازم نیست که حتما طرح سطح بالایی باشید. همین که بتوانید طرحی از ایده خود را برای خودتان اجرا کنید کافی است.

**کانسپت آرت:** تعداد افراد با استعدادی که روزانه کارهای هنری جدیدی را ایجاد می کنند باورنکردنی است. تعداد زیادی هنرمند موفق هستند که هر روز کارهای خود را در وبسایت های مختلف به اشتراک می گذارند. یک پوزه در کامپیوتر خود ایجاد کنید و این کارهای هنری را در آن ذخیره کنید. انجام این پروسه به طور معمول شما را برای انجام کار مشتاق می کند.

**تجربه شخصی:** اگر شما به نقاط زیادی از دنیا سفر کرده اید می توانید ایده های زیادی از آن مکان ها بگیرید. سفر ذهن شما را باز می کند و به شما ایده های جدیدی ارائه می دهد. به جایی فکر کنید که تا به حال نرفته اید. لازم نیست حتما در شهر یا کشور دیگری قرار بگیرید. حتی ممکن است این مکان جایی در حیاط پشتی خانه شما باشد.

**محیط اطراف شما:** به دنیای اطراف خودتان نگاهی بیاندازید. هر جایی که از آن بازدید می کنید

می تواند ایده های برای یک نقشه جدید را در ذهن شما ایجاد کند. شاید زیادی در خانه خود احساس راحتی می کنید. سعی کنید تا با کنجکاوی یک کودک به محیط اطراف خود نگاه کنید و این سوال را از خود بپرسید که آیا این همان می تواند به یک محیط جدید تبدیل شود؟ حتی یک شی ساده نیز می تواند تبدیل به یک مرکز توجه برای یک محیط بزرگتر شود.

بهترین نکته این بخش این است که شما حق انتخاب دارید. اگر در یک استودیو بازی سازی مشغول به کار بودید توان انتخاب محیط دلخواه خود را نداشتید و شخص دیگری این محیط را برای شما انتخاب می کرد. پس به چیزهایی نگاه کنید که به آن ها علاقه دارید، تفریحات و احساساتتان. روحیه شما نقش پر رنگی در انتخاب نحوه طراحی شما دارد.

**فیلم ها:** فیلم ها تنوع گسترده ای از دنیاهایی زیبا ارائه می دهند. تماشای فیلم ها و نکته برداری از محیط های جالب آن ها می تواند تمرین بسیار موثری برای شما باشد. اولین فیلمی که به ذهن من خطور می کند فیلم Lord of the Rings ( ارباب حلقه ها ) است که دنیای بسیار بزرگ و زیبایی را به نمایش می کشد.

این مسئله فقط راجع محیط و دنیا نیست. گاهی اوقات این فیلم ها اتمسفر یا حس خاصی را به مخاطب ارائه می دهند. برخی اوقات شما می خواهید که این اتمسفر را به کار خود اضافه کنید. پس راجع اتمسفر و نورپردازی محیط مورد نظر تحقیق کافی داشته باشید.

**تاریخ:** تاریخ مجموعه گسترده ای از محیط ها را ارائه می دهد. از مایاها تا اهرام مصر. من عاشق تماشای مستندهای تاریخی هستم و همیشه هنگام تماشای آن ها دفترچه طراحی یا یادداشت خود را همراه دارم تا ایده های جدیدم را بنویسم یا طراحی کنم.

بخش تاریخ کتابخانه ها نیز می توانند ایده ها و

مرجع های زیادی را به شما ارائه دهند.

**بازی ها:** بازی کردن نیز یکی دیگر از راه های ایجاد ایده های جدید است. دنیای زیر آب بایوشاک، اورشلیم در فرقه قاتلین یا چرنوبیل در بازی استاکر. همه این محیط ها ایده های جدیدی را برای ساخت یک نقشه جدید فراهم می کنند. فقط کافی است که وارد سایت gamespot.com یا ign.com شوید تا با نگاه کردن بخش گالری اسکرین شات ها به صدها ایده جدید برسید.

**بزرگنمایی:** هر گونه بزرگنمایی برای ساخت یک محیط کارآمد است. به بزرگنمایی هر شی فکر کنید. مثلا قارچ ها. معمولا از کنار آن ها به راحتی رد می شویم اما چه می شود اگر یک نقشه جدید با مرکزیت قارچ ها ساخته شود؟ چه می شود اگر شخصیت اصلی ما یک مورچه باشد؟ می بینید؟ ایده ها همه جا هستند پس چشم و ذهن خود را باز کنید تا هیچ وقت از کمبود ایده رنج نبرید.

## انتخاب ایده:

چه محیطی توجه شما را جلب می کند؟ بازی در چه محیطی برای شما لذت بخش است؟ دوست دارید که دیگران چه چیزی را ببینند و یا تجربه کنند؟

وقتی که یک محیط جدید را خلق می کنید، ساخته شما چیزی را درباره شما به مخاطب می گوید. شما شخصیت و هویت خود را توسط ساخته خود به مردم ارائه می دهید. چه چیزی به شما احساس خوبی می دهد و می تواند شما را قانع کند که چند ماه آینده را صرف آن کنید؟ قصد به زندگی آوردن چه نوع دنیایی را دارید؟

**دیدگاه:** دیدگاه شما برای این نقشه چیست؟ شما نقشه خود را چگونه می بینید؟ سعی کنید نتیجه نهایی کار خود را در ذهنتان تصور کنید. خودتان را در حال قدم زدن در نقشه خود تصور کنید. ولی قبل از ایده کلی، استایل و ... همیشه اتمسفر قرار دارد. قلب نقشه شما اتمسفر است، به همین دلیل است که شما باید اتمسفر خود را قبل از انجام هر چیزی تعیین کنید.

**جمع آوری مرجع:** جمع آوری مرجع یکی از مهم ترین بخش های انجام کار است. شما هیچ وقت نمی توانید به اندازه کافی مرجع داشته باشید. هیچ کس همه چیز را نمی داند. ساخت یک شی از روی واقعیت همیشه راحت تر و موثرتر است بنابراین اگر یک شی را از واقعیت بسازید و سپس در آن تغییرات ایجاد کنید کار هنری شما همیشه قوی تر خواهد بود.

**نمای بالا و اسکیچ ها:** در این نقطه از کار من شروع به اسکیچ زدن ایده های خود می کنم. در این نقطه از کار من هیچ نگرانی راجع جزئیات و محل قرارگیری اشیا ندارم. مسیرهای خود را به یکدیگر وصل کنید. طراحی شما باید مانند عدد ۸ باشد نه پر از تعداد زیادی بن بست مثل یک صلیب. پس

از به دست آوردن کلیت مرحله باید جای اشیا مرحله مشخص شود. یکی از مهم ترین سوال ها در این بخش این است که: چه چیزی نقطه تمرکز این محیط است؟ یک شی؟ یک شهر؟

به طور معمول من نقشه خود را همانند یک بوم نقاشی می بینم. کوچک یا بزرگ هر نقشه ای به یک نقطه توجه نیاز دارد. نیازی نیست که وقت زیادی را صرف انجام این مرحله به صورت بی نقص هدر دهید. گاهی اوقات می توانید طراحی خود را اسکن کنید و با بردن آن به فتوشاپ یک نقشه پرجزئیات تر بسازید.

**تصحیح ایده:** برای تصحیح ایده نهایی من یک روش ساده با پرسش و پاسخ چند سوال برای خود ایجاد کردم. هر شخص می تواند بسته به هدف خود تعدادی سوال طراحی کند که با پاسخ دادن به آن ها اشکالات ایده خود را پیدا و برطرف کند.

داشتن ایده مشخص از نقشه یا مرحله خود یکی از مهم ترین بخش های پایپ لاین است شما باید در هر زمانی بتوانید خود را در حال قدم زدن در نقشه خود تصور کنید. ولی قبل از ایده کلی، استایل و ... همیشه اتمسفر قرار دارد. قلب نقشه شما اتمسفر است، به همین دلیل است که شما باید اتمسفر خود را قبل از انجام هر چیزی تعیین کنید.





ریچارد بارتل  
مترجم: فائزه خمیرانی  
faezeh.khomeyrani@gmail.com

# شخصیت شناسی بازیکنان

## برنده ها

ریچارد بارتل یکی از سازندگان بازی‌های سبک MUD (Multi-User Dungeon) است که بر اساس تحقیق و مشاهده بازیکنان این سبک، تئوری ای را در رابطه با تیپ‌های مختلف شخصیت بازیکنان مطرح کرد. این تئوری امروزه در حوزه‌های مختلف بازی‌ها گسترش داده شده و ابزاری مهم برای تشخیص رفتار مخاطبین در طراحی بازی‌ها به شمار می‌رود.

این تیپ‌ها بر اساس جنبه‌های روان‌شناختی شخصیت بازیکن‌ها و روشی که دوست دارند در دنیای مجازی بازی کنند، طبقه‌بندی شده است. از بازیکنان خواسته شده بود تا بگویند چه چیزی در بازی برای آن‌ها سرگرم‌کننده است و فکر می‌کنند دیگران در همان بازی از چه چیزهایی لذت می‌برند.

## رسیدن به موفقیت در محتوای بازی

بازیکنان در طول بازی برای خودشان هدف‌هایی تعیین می‌کنند و به شدت مشتاق‌اند تا به آن‌ها برسند. که به معنی جمع کردن و به دست آوردن مقدار زیادی از گنج‌ها و اشیای با ارزش یا کشتن همه دشمنان برای رسیدن به جایزه ای مشخص است.

## جستجو در دنیای بازی

بازیکنان سعی می‌کنند تا جایی که امکان دارد از دنیای مجازی بازی سر دریاورند. که شامل نقشه جغرافیایی و اکتشاف فیزیک بازی است. معاشرت با دیگران بازیکنان از ابزارهای ارتباط اجتماعی بازی برای نقش‌آفرینی و صحبت و تعامل با دیگر بازیکنان استفاده می‌کنند.

## تحلیل به دیگران

بازیکنان از عناصر بازی برای اذیت کردن دیگران و یا خراب کردن تجربه بازی آن‌ها استفاده می‌کنند. زمانی که بازی اجازه دهد، معمولاً سلاح‌های بازی را علیه دیگران به کار می‌برند. به طور خلاصه می‌توان ۴ تیپ شخصیتی را این‌گونه تعریف کرد:

## قاتل‌ها

دوست دارند شورش کنند. اگر بازیکنی در مقابلشان باشد، با او درگیر می‌شوند و اگر نه دست به تخریب دنیای بازی می‌زنند و این کار را تا جایی که بازی به آن‌ها اجازه دهد ادامه می‌دهند. هکرها، متقلب‌ها و کسانی که به جلب توجه علاقه دارند جزو این دسته‌اند. و تا زمانی که محدودیت‌ها و نقطه‌ضعف‌های بازی و بازیکنان را پیدا نکرده‌اند، آرام نمی‌شوند.

حرف‌هایی که قاتل‌ها می‌گویند:

"هه هه ، تو باختی!"

"ترسو"

"بمیر، بمیر"

(معمولاً آدم‌های کم‌حرفی هستند.)



## بازیکن‌های اجتماعی

ارتباط برقرار کردن با دیگر بازیکنان و دوست شدن با آن‌ها، برای این گروه مهم‌تر از تجربه خود بازی است. وجود این افراد باعث می‌شود تا بازی‌های حال و هوای انسانی‌تری به خود بگیرد و از خشکی قوانین کاسته شود. مهم‌ترین هدف این افراد، تجربه نقش‌آفرینی، تشکیل گروهی از دوستان و ارتباط با بازیکنان جدید است.

حرف‌هایی که از این گروه می‌شنوید:

های دیگر وارد بازی شوند، در حالی که جستجوگران دوست دارند با دنیای بازی تعامل داشته باشند و به بقیه کاری ندارند.

بارتل می‌گوید که همه ما به شکل پایه در یکی از این دسته‌ها نقش پررنگ‌تری داریم، اما برحسب زمان، حس و حالمان در آن لحظه از بازی، موقعیت و هدف مشخص شده بین گروه‌های دیگر متغیریم. با دسته‌بندی بازیکنان در گروه‌های مشخص و تماشای اهداف و واکنش‌های هرکدام در دنیای بازی، بارتل موفق شد تا به بالانس‌بهتری برای بازی برسد که برای همه رضایت‌بخش باشد.

یک بازی نقش‌آفرینی زمانی پایدار می‌شود که این چهار گروه با هم به تعادل برسند. این به این معنا نیست که در هر لحظه، تعداد یکسانی از بازیکنان در هر گروه وجود داشته باشد، بلکه باید در طول زمان نسبت بازیکن‌ها در چهار گروه ثابت باشد تا با یکدیگر به تعادل برسند.

تنظیم مکانیک‌های بازی برای افزایش یا کاهش تعداد بازیکنان در یک گروه خاص، بدون این که تعادل کل بازی از بین برود، دلیل اصلی پیدایش این تئوری و یکی از مهم‌ترین کاربردهای آن بود.

## نحوه تعامل بازیکنان با هم

### برنده‌ها در مقابل برنده‌ها

این افراد یکدیگر را به چشم رقیب می‌بینند، اگر کسی امتیازی بالاتر از آن‌ها بگیرد برایش احترام قائل می‌شوند، اما معمولاً این امتیاز را به حساب شانس خوب یا شرایط بازی آن‌ها می‌گذارند. به طور کلی برنده‌ها نیازی به حضور افراد دیگر در بازی ندارند. اگر تنها بازیکن آنجا باشند هم می‌توانند از اهداف بازی لذت ببرند، گرچه ترجیح می‌دهند گاهی موفقیت‌هایشان را به دیگران هم نشان دهند. از این نظر یک بازی آنلاین می‌تواند در یک زمان تعداد زیادی

از این گروه بازیکنان داشته باشد.

### برنده‌ها در مقابل جستجوگران

از نظر آن‌ها، جستجوگران بازنده‌اند، کسانی که بی‌هدف در محیط بازی می‌چرخند و به زمان و چالش‌ها کاری ندارند. البته زمانی که بخواهند سریع‌تر از چیزی سر دریاورند یا راه رسیدن به گنج‌ها را بدانند از آن‌ها کمک می‌گیرند. تعداد زیاد جستجوگران در بازی برای برنده‌ها خطرناک است، چون به این معنا است که آن‌ها همه چیزهای خوب و با ارزش را زودتر پیدا می‌کنند. در مقابل جستجوگران، برنده‌ها را افرادی می‌بینند که هنوز معنای حقیقی زندگی را پیدا نکرده‌اند و به دنبال اهداف بی‌معنی هستند و از این نظر دوست دارند مدام به آن‌ها کمک کنند و اطلاعاتشان را در اختیار آن‌ها بگذارند.

### برنده‌ها در مقابل بازیکنان اجتماعی

برنده‌ها، آن‌ها را به عنوان کسانی می‌شناسند که وقتشان را بیهوده تلف می‌کنند و بود و نبودشان در بازی تأثیری ندارد. هرچند گاهی برای سرگرمی یا اعلام موفقیت‌هایشان با آن‌ها صحبت می‌کنند ولی ترجیح می‌دهند که سر راهشان قرار نگرفته و مزاحم رسیدن به امتیازهای بالاتر نباشند. از نظر بازیکنان اجتماعی، برنده‌ها بازگیران اصلی این نمایش‌اند. آن‌ها ترجیح می‌دهند در گوشه‌ای با آرامش بنشینند، این نمایش را تماشا کنند و با دوستانشان در مورد کارهای آن‌ها صحبت کنند.

### برنده‌ها در مقابل قاتل‌ها

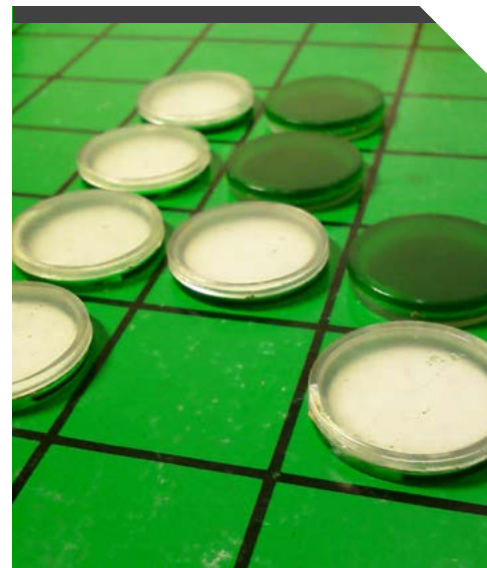
مشخص است که این دو گروه با هم نمی‌سازند. برنده‌ها می‌دانند که وجود قاتل‌ها برای معنادار بودن بازی ضروری است، رسیدن به هدف و برنده شدن بدون وجود چالش بی‌معنی است. ولی معمولاً دوست ندارند که وقتشان را صرف مبارزه با قاتل‌ها کنند یا زمانی که برای رسیدن به چیزی برنامه‌ریزی کرده‌اند غافلگیر شوند. نسبت این دو گروه در بازی از اهمیت زیادی برخوردار است. اگر تعداد هرکدام بیش از حد زیاد شود، باعث می‌شود تعادل بازی از بین برود و خیلی سخت یا خیلی آسان شود.

تأثیر این تئوری در طراحی بازی کجا است؟

این تئوری به ما یادآوری می‌کند که بازیکنان با سلیقه‌های مختلف، بازی‌ها را چطور می‌بینند، مخاطبین هدف ما چه کسانی هستند و از بازی چه انتظاری دارند. تا بر اساس آن، مکانیک‌هایی را طراحی کنیم که برای آن‌ها مناسب‌تر باشد. ولی به یاد داشته باشید که این تئوری بر اساس مشاهده بازیکنان سبک خاصی از بازی‌ها تعریف شده و ممکن است در بازی‌های دیگر دقت کم‌تری داشته باشد.

برای مطالعه بیشتر در این زمینه می‌توانید به مقاله ریچارد بارتل مراجعه کنید.  
<http://mud.co.uk/richard/hc/s.htm>  
و اگر دوست دارید بدانید که شما جزو کدام دسته قرار می‌گیرید، در این تست شخصیت‌شناسی شرکت کنید.  
<http://4you2learn.com/bartle/>



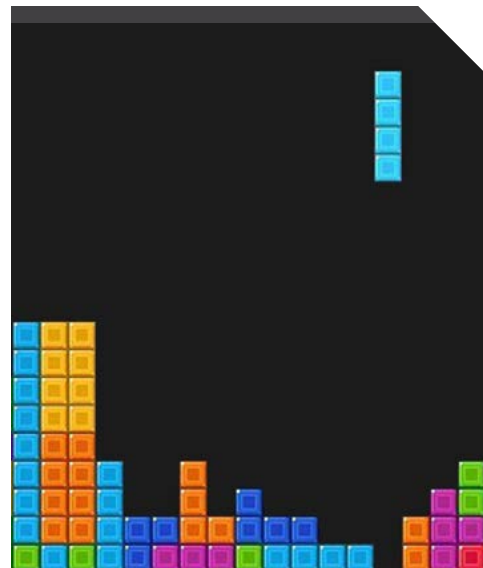


را از همان آغاز بحث طرح می‌کند. تقلید از کودکی در انسان امری طبیعی است. تقلید امری طبیعی و لذت‌بخش است زیرا روشی برای یادگیری است. تقلید با اصلاح و ساده سازی چیزها برای انسان شناخت و آگاهی به همراه می‌آورد.

### تقلید از عمل (کنش)

ارسطو به معنای تقلید عمق بیشتری می‌بخشد. نکته‌ای که ارسطو به افلاطون می‌افزاید این شرط است که تراژدی تقلید از عمل است. انگیزه اصلی او اقامه این استدلال علیه افلاطون است که تقلید می‌تواند موجه شناخت گردد. تمهید مقدمه ارسطو دقیقاً این است که تراژدی حوادث را به تصویر می‌کشد نه انفعالات را. تا حدودی شبیه نقاشی که مسئله‌اش عمداً خط است تا رنگ. ارسطو در مورد گزاره‌های مبتنی بر تعمیم تجربی رفتار انسان این گونه استدلال می‌کند: تقلید از عمل، معادل پیرنگ است. پس پیرنگ خوب به وضوح مبین عمل است. پیرنگ خود را به عملی واحد محدود می‌کند. حتی اگر به معنی تحقیر یا تکامل شخصیت‌ها باشد. این وحدت در پیوند منطقی میان اجزای پیرنگ وجود دارد. پس تراژدی که بازمانده عمل است حاوی حقیقتی کلی است. پس استدلال ارسطو مبتنی بر مفهوم تازه‌ای از تقلید است که عبارت است از روند فعال نمود گزینشی. می‌توانیم استدلال کنیم که ارسطو برای این بر موضوع پیرنگ تأکید می‌کند که انجام کاری را به شاعر واگذار کند. پیرنگ چیزی است که الزاماً ساخته می‌شود. پس تقلید متضمن فعالیت است. البته خود ارسطو فعالیت تقلیدی شاعر را برای ارائه حقایق عام کافی نمی‌داند. ارسطو می‌گوید شاعر نوعاً پیرنگ خود را ابداع نمی‌کند. پس ارزش پیرنگ خوب باید از منابع دیگری سواي پرداخت آگاهانه تأمین گردد. همین که تراژدی را تقلید از عمل تلقی کنیم به تراژدی ارزش شناختی می‌بخشد.

ارسطو با توجه به مفهوم پیرنگ افلاطون را از مقدمات ضدغایشی خود محروم می‌کند. تأکید فن شعر بر تقدم و اهمیت پیرنگ نسبت به شخصیت، زمینه را برای دفاع از شعر فراهم می‌کند. موضوع تقلید فی نفسه بازماندگی را به امری فلسفی تبدیل



قرار می‌دهد. تجزیه و تحلیل او از تراژدی تجلی مشاهدات ذهن به دست عالمی است زیست‌شناس که معیاری برای زیبایی شناسی نسل‌های بعد قرار می‌دهد. توضیحات ارسطو در عین حال حاکی از ستایش و تأیید است. تراژدی نه فقط مؤثر است که خوب هم اثر می‌کند.

حال برگردیم و ببینیم ارسطو باید چه اتهاماتی را از شعر می‌زدود. اتهامات افلاطون علیه شعر عبارتند از: نخست: تراژدی با حکمت سازگار نیست. زیرا شاعران جاهلند و متکی به الهامند. دوم: شاعران دروغ پردازند و شعر نمی‌تواند احکام کلی صادر کند. چرا که بیانگر مکنونات خصوصی شاعر است. سوم: شعر ویژگی‌های فردی را به نمایش می‌دهد. چهارم: شعر به سبب غرابتهای ذاتی خود خرد گریز است. ارسطو ابتدا تعریف خود را از هنر (در اینجا شعر) بیان می‌کند و ما با استفاده از کلیدواژه‌های او، ارزش تعریفی که به ما ارائه می‌دهد را بررسی می‌کنیم. بعد از آن با استفاده از این تعریف، به سوال اصلی خود بازمی‌گردیم. آیا بازی‌های دیجیتال و رومیزی هنر محسوب می‌شود یا نه؟

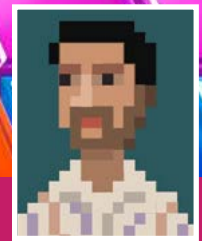
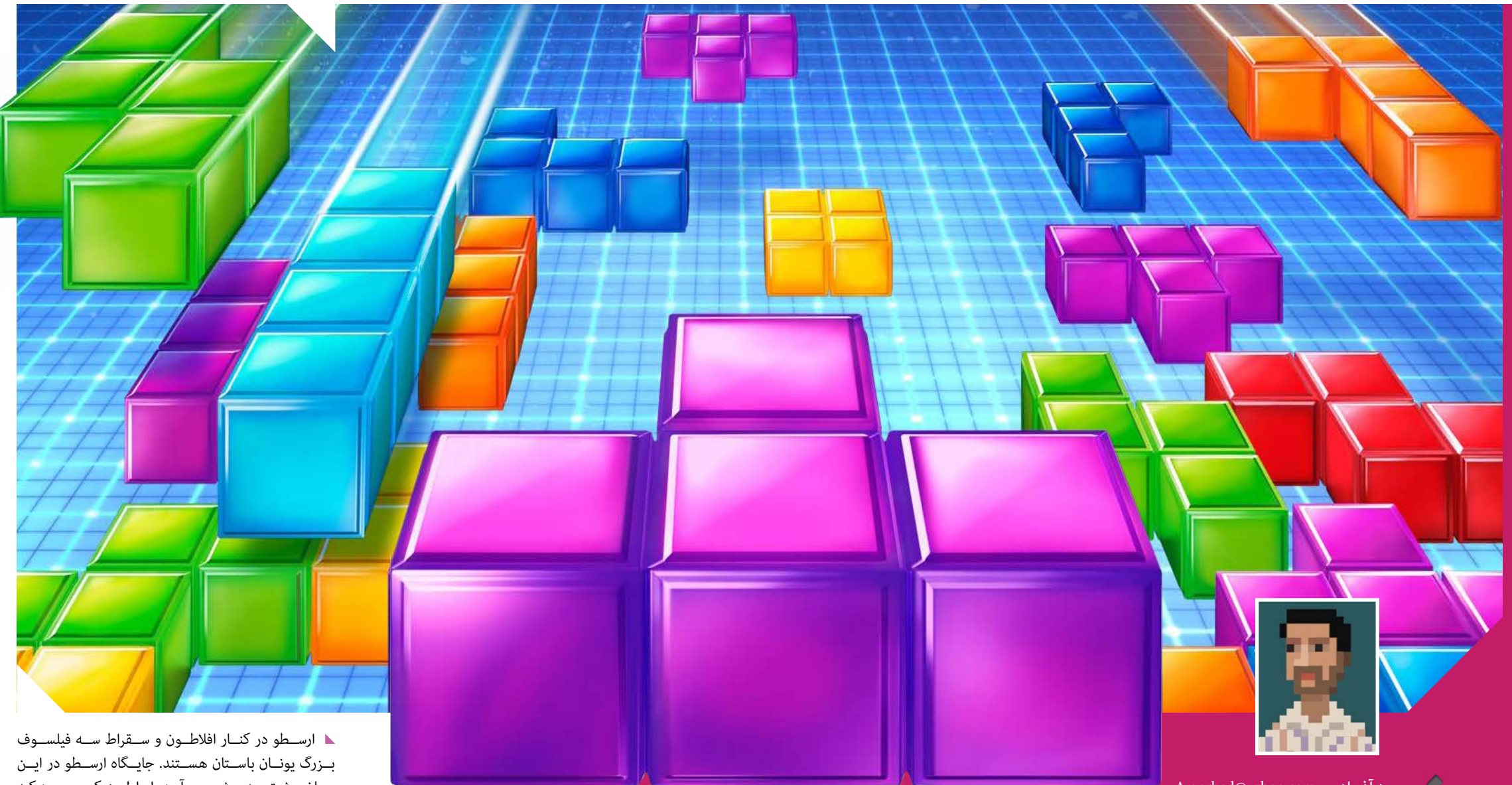
**تعریف ارسطو:** تراژدی تقلید است از کار و کرداری جدی و تمام به وسیله کلامی به انواع زینت‌ها آراسته در قالب غایش نه به صورت روایی؛ از طریق برانگیختن ترس و شفقت تزکیه چنین عواطفی را منجر می‌شود.

کلیدواژه‌های تعریف ارسطو جدیت، تقلید (محاکات)، عمل (کنش) و تزکیه (کاتارسیس) هستند.

### تقلید (محاکات)

افلاطون نسبت به مسئله تقلید بدبین است و برای آن ارزشی قائل نیست. بسیاری از مکالمات افلاطون هنر شعر را بدون هیچ دگری از عواطف متهم به خطا یا ابهام مخرب می‌کند.

در نظر او معرفت باید به صورت گزاره‌های کلی که گویای عالی‌ترین مرحله معرفت است، بیان شود. افلاطون معتقد است فرد تقلیدکننده فاقد چیزی است که به کار برنده و سازنده واجد آن است. پس افلاطون غیرعقلانی بودن شعر را به حساب پرداختن آن به امور جزئی می‌گذارد. اما کتاب فن شعر مسئله شناخت



Aazarbad@yahoo.com مسعود آذرباد

ارسطو در کنار افلاطون و سقراط سه فیلسوف بزرگ یونان باستان هستند. جایگاه ارسطو در این میان بیشتر به چشم می‌آید. او اولین کسی بود که علوم را طبقه‌بندی کرد و منظومه فکری او همه چیز را در برمی‌گیرد و برای هر علمی جایگاهی دارد.

در زمینه ادبیات، ارسطو کتاب فن شعر (بوطیقا) را نوشته است. کتابی که به اذعان همه جویبیه‌ای است به محکومیت هنر از دیدگاه افلاطون (البته اگر قائل باشیم که افلاطون همه جنبه‌های هنری را محکوم می‌کند) ارسطو کتاب فن شعر را در سال ۳۳۵ ق.م. یا بعد از نوشته است. آنچه از این کتاب باقی مانده است بالغ بر نیمه دفتر اول یا دفتر اول کتابی است که ارسطو نوشته و بحثی است در مورد تراژدی و شعر حماسی. و دفتر دوم که اکنون موجود نیست درباره کمدی است. کتاب ساختار محکمی دارد و خط فکری مشخصی را دنبال می‌کند و تا آنجا که خواننده ذهن خود را بر پرسش‌های کلیدی آن متمرکز کند دارای روش مستدل مناسبی است.

ارسطو در این کتاب بین نقد و نظر در حرکت است. او هم در مقام فیلسوف می‌نویسد و هم به عنوان کسی که شیفته شعر است. او برای بیان نظریاتش آثار غایشی موجود را نظر می‌گیرد. این مسئله را باید پیش چشم داشته باشیم که هنر به معنای امروزی آن، در غایش متبلور می‌شد. ارسطو آثار غایشی موجود را مبنایی برای تعمیم نظریاتش



ارسطو-فیلسوف یونانی

# مقدمه‌ای کوتاه بر جایگاه بازی‌های ویدئویی در فلسفه هنر یا بازی به مثابه فلسفه!



می‌کند. زیرا عمل به نمایش در آمده همچنان عملی فردی است. مهم این است که تقلید از عمل، به موجب اصول علی ناشی از آن عمل، گزاره‌ای عام به دست می‌دهد که تقلید از شخص چنین پیامدی ندارد. ماهیت عمل پایه و اسا قضیه کلی در تقلید است. و تأکید ارسطو بر اینکه تقلید به عمل می‌پردازد این نتیجه را تضمین می‌کند که تراژدی به نحو موثق موجب انتقال دانش فلسفی است.

### جدیدیت

اهمیت اخلاقی به این معنی است که ارسطو نمی‌خواهد تراژدی، رنج بی‌معنا را به نمایش بگذارد تراژدی باید برای شوربختی‌های انسان‌ها شایسته پیامدی شایسته و مناسب به بارآورد. در عین حال برای خطاهای آن‌ها مجازات تعیین نکند. از نظر او تراژدی از نمایش ابعاد ملایم لغزش اجتناب می‌کند زیرا اگر یک لغزش کوچک به بدبختی منتهی شود در این صورت به عنوان نمایشی که نافی رنج است محسوب خواهد شد. خطاهای کوچک متعلق به کمدی است. پیرنگ تراژدی واقعی در عین اینکه اخلاقیات مخاطب خود را بهبود می‌بخشد حامل شناخت و معرفت است.

درست است که بهره مندی از صفت جدید تراژدی را در مقابل ابتذال و عوام زدگی حفظ می‌کند اما انتقاد افلاطون این نبود. افلاطون می‌دانست که تراژدی زنان و مردان نیک را بازنمایی می‌کند: چیزی که مایه تأسف او بود مشاهده بدبختی دردناک آن‌ها بود.

عدالت شعری با این تنوع و گستردگی موجب نابودی تزکیه می‌گردد. زیرا اگر شخصیت‌های تراژدی به سبب رفتارهای مذموم اخلاقی موجب بدبختی خود می‌شوند ما باید ترس از آن را داشته باشیم که چنین چیزی بر سر خود ما بیاید.

پاسخ به این دو انتقاد را در قسمت تزکیه(کاتارسیس) به صورت مفصلتری بیان خواهیم کرد.

### تزکیه(کاتارسیس)

امروزه ما در زمینه زیبایی شناختی ارسطویی، برتعریف و عنصر مهمی تأکید می‌کنیم. نظریه تزکیه(کاتارسیس) اما در واقع ارسطو چیزی به نام نظریه تزکیه نداشته است. ولی با توجه به عادت او که معمولا از کلمات آخر برای بیان هدف و مقصود چیزی استفاده می‌کند متوجه می‌شویم در اینجا هم تزکیه را به چه علت آورده است.

شفقت و ترس دقیقا از طریق توصیف شخصیت‌ها و ماجراهای آن‌ها که این عواطف را به اوج خود می‌رسانند برانگیخته می‌شوند. قهرمان باید آنقدر شایستگی داشته باشد که بتواند شفقت دیگران را جلب کند اما نه آنقدر باشکوه که سزاوار بدبختی نباشد. در نتیجه به نظر می‌رسد که ارسطو تزکیه در مراحل بعدی را با لذت تراژیک اصیل که حاصل ترس و شفقت است یکی می‌داند. ترس ناشی از تراژدی خوب به ما امکان می‌دهد که هزاران ترس کوچک دیگر را که طبیعتا گرفتار آن هستیم رها کنیم. زیرا جهت‌گیری آن به سوی عواطفی است که

در روانشناسی زندگی روزمره مطرح است. «شما نمی‌توانید آن را درون زندانی کنید.» اما ارسطو بر این باور نیست که

عواطف به کمیت‌هایی تبدیل شوند که بتوان آن‌ها را آزاد یا سرکوب کرد. بر این اساس، ابراز عاطفه به تقویت و استحکام آن کمک می‌کند؛ پس کسی که دائما خشم خود را بروز می‌دهد عصبانی‌تر می‌شود نه این که خشم او کاهش یابد. پس نتیجه‌گیری فعلی ما در این قسمت مبتنی بر این امر است که اخلاق ارسطو نه به مهار کردن امیال توصیه می‌کند نه به تجلیل از آن‌ها، بلکه ابراز معتدل و منظم عواطف متوجه اوست. او درباره موسیقی معتقد است موسیقی به رشد و تربیت عواطف کمک می‌کند. زیر صداها حاوی صورت‌هایی خیالی دقیقی از خشم، شجاعت و منش‌های دیگرند. پس هنگامی که ما یک قطعه موسیقی را می‌شنویم شور و شعف حاصل از این تجربه، نفس را از رؤیت فضائل و ارزش‌های جهان واقعی متلذذ می‌کند.

اگر تحریک این عواطف به تزکیه منجر شود و این تحریکات ملکات اخلاقی به بار آورد در این صورت تزکیه دقیقا تعلیم و تربیت خصال اخلاقی است. تزکیه در واقع پالایش عواطف است. اصول اخلاقی ارسطو رفتار اخلاقی را با پرورش خوب عواطف مرتبط می‌داند.

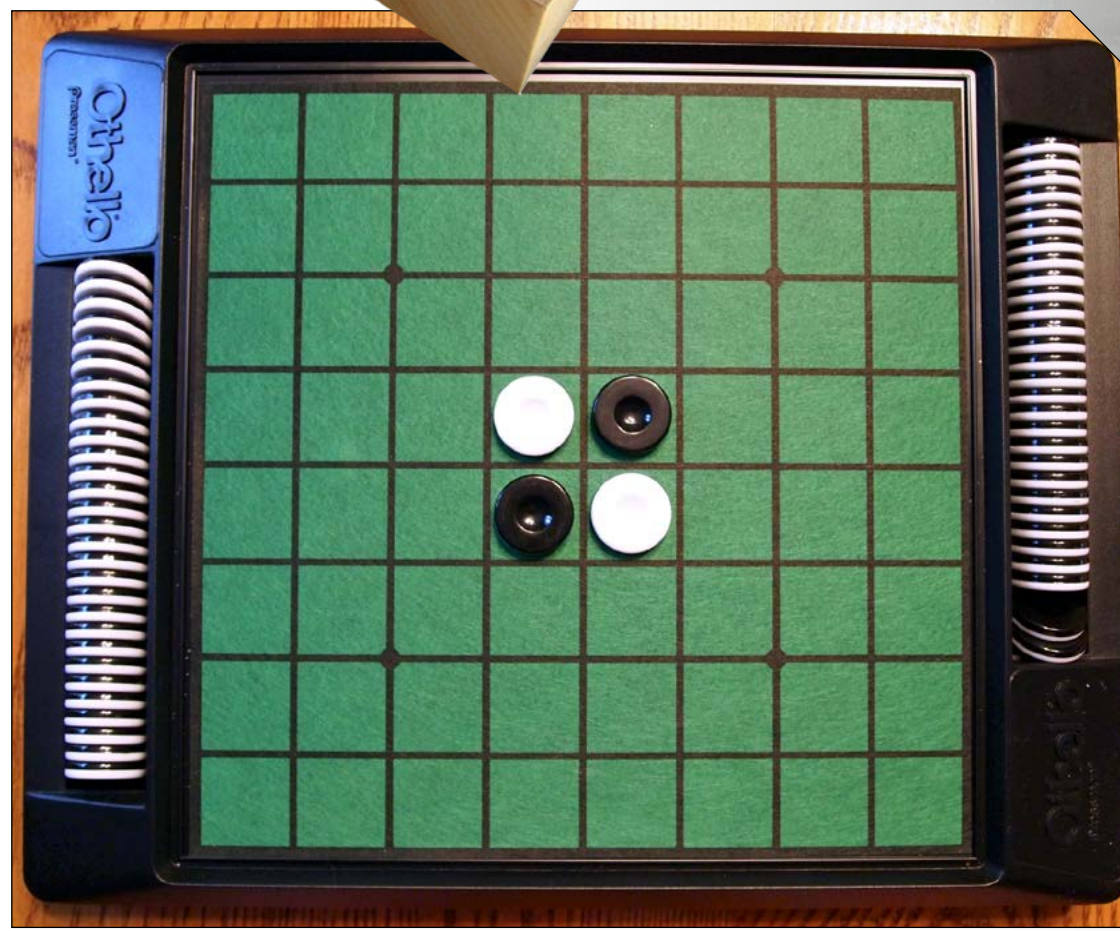
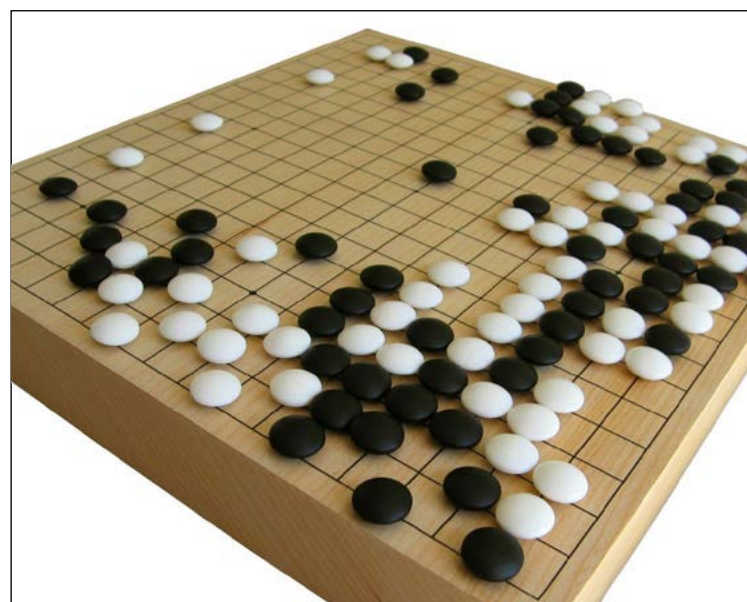


پس نظریه پالایش کمک می‌کند که زیبایی شناسی ارسطو با فلسفه اخلاق او مرتبط و هماهنگ باشد. همان‌طور که در ابتدای مقاله گفتیم منظومه فکری ارسطو همه چیز را در برمی‌گیرد. فلسفه هنر او با فلسفه اخلاق او در هم تنیده است. پس نباید تعجب کرد اگر در سخنان او درباره هنر دائما با مسائلی که خارج از حوزه زیبایی شناختی هستند-در اینجا اخلاق- برمی‌خوریم. گرچه فرمالیست‌ها دیدگاه‌های ارسطو را از این جهت که او برای موفقیت اثر هنری، به چیزهایی خارج از حوزه هنر توسل می‌جوید مورد حمله قرار می‌دهند. فارغ از این تدروی‌های افراطی می‌توان دیدگاه‌های معتدل‌تری را اتخاذ کرد. بگذریم. ارسطو معتقد است ما با عقل می‌توانیم در مورد عواطف استدلال کنیم و شکل معقول‌تری به آن‌ها ببخشیم. اگر پالایش نوعی روشنگری باشد این تفسیر به خوبی می‌تواند نشان دهد که شعر چگونه

موجب لذت قوه فاهمه می‌شود. پالایش بهترین راه تبیین تصفیه روانی است.

حال که به صورت خلاصه و موجز درباره عقاید زیبایی شناسی ارسطو آگاه شدیم اگر در روزگار او بازی‌های دیجیتالی یا رومی‌ری وجود داشت آن‌ها را چگونه دسته‌بندی می‌کرد؟ آیا بازی ساختن را کاری هنری و بازی کردن را لذت بردن از امر هنری می‌دانست؟ گفتن این نکته را هم ضروری می‌دانم. در دوران باستان، بازی‌هایی مانند تخته نرد، شطرنج و گو وجود داشته‌اند اما دوجنبه مهم بر آن‌ها اثر می‌گذاشت. اول آن که چنین بازی‌هایی، مانند

امروزه وسیله‌ای سرگرم‌کننده نبود. بیشتر ورزش بودند و نوعی وسیله برای آماده شدن با اتفاقات جامعه مانند گشوداری و لشگرداری. دوم طبیعی است با چنین دیدگاهی اغلب مردم به این بازی‌های دسترسی نداشته باشند یا به آن رغبت نشان ندهند. دنیای



وسیع بازی‌ها دیجیتال و رومی‌ری کار ما را سخت کرده است. تمام بازی‌ها، آن‌طور که ارسطو گفته است در تعریف ارسطو نمی‌گنجند. مثلاً بازی تتریس (Tetris) یا بازی اوتللو(Otello) آیا چیزی از واقعیت را برای ما بازنمایی می‌کنند؟ از طرف دیگر بازی‌هایی که مبتنی بر صحنه‌های شدیداً خشونت‌آمیز یا خلاف عفت عمومی جامعه هستند می‌توانند در ما تزکیه ایجاد کنند؟ البته دامنه تعریف دنیای مدرن نسبت به تعریف بازنمایی و تزکیه نسبت به ارسطو وسیع‌تر است اما باز هم دلیل نمی‌شود جواب ما به این سوالات مثبت باشد.

اما من این چنین افراطی به مسئله نگاه نمی‌کنم. تمام بازی‌های تولید شده سرشار از خشونت، رفتارهای ضداخلاقی و شکست حریم‌های گوناگون نیست. نه تنها مثال‌های خوب در این زمینه بسیار است که مثال‌های عالی هم شمار قابل اعتنائی دارند. از نمونه‌های عالی آخرین ما(Last of us) است. گرچه بازی آخرین ما، در زمان آخر زمانی روایت می‌شود اما در ما همان ترس و شفقت مورد بحث ارسطو را ایجاد می‌کند.

بازی‌های شیه‌ساز اگرچه برای افلاطون جذابیت زیادی داشتند اما از نظر ارسطو اگر در کنار این بازی‌ها منجر به تزکیه نشوند ارزش هنری چندانی ندارند. بازی‌های مسابقه‌ای اعم از شیه‌ساز و غیرشیه‌ساز، نیز اگر فقط احساسات ما را تخلیه کنند اما منجر به اعتدال و نظم بخشیدن به عواطف ما نشوند ارزش هنری والایی ندارند. بازی‌های رومی‌ری انتزاعی نیز چنین رویکردی دارند. آیا بازی‌هایی مانند تخته نرد، گو(Go)، هایو(Hive)، کویریدور(Quoridor) که بازی‌هایی انتزاعی هستند می‌توانند در گستره هنر قرار بگیرند؟ مطمئنا با توجه به تعریف هنر از دیدگاه ارسطو، جواب منفی است.

### نکته پایانی

همان‌طور که در مقاله مربوط به افلاطون گفتیم فیلسوفان گذشته علی‌رغم دسترسی کم و اندک به بازی‌ها، با چنین گستره امروزی‌بی با آن‌ها برخورد نداشته‌اند. در نتیجه طبیعی است که آن را صرفا برای مخاطب خردسال یا ابزارهایی کمک آموزشی برای شهرواران آینده بدانند. نظر ارسطو نیز همچون نظر استادش افلاطون کم یا زیاد، خوب یا بد برای اهل هنر و فیلسوفان قابل احترام است. اما به دلایلی که ذکر کرده‌ام کامل و بدون نقص نیست. نظر ارسطو کامل و جامع نیست. در نظر او فقط بازی‌های قصه محور با رویکرد کاملا اخلاق گرایانه و سرشار از آرایه‌های گرافیکی واقع گرایانه هنر محسوب می‌شوند. نظر او به ما کمک می‌کند تا بتوانیم چنین بازی‌هایی را از آنچه که هستند عمیق‌تر کنیم. بازی‌سازان علاقه‌مندند داستان‌های جذاب‌تری در بازی خود خلق کنند. ارسطو و نظریاتش که عموماً در بوطیقا بیان شده با وجود قدمت زیاد بسیار می‌توانند به ما کمک کنند.



## سایه در حلقه



## به یاد قهرمانان

میثم جوکار meysamjokar@gmail.com

هر سال هفته اول مهرماه فارغ از بحث شروع مدارس و دانشگاه‌ها و چیزهای این‌چنینی یک اتفاق بسیار مهم در دفتر تاریخ این مرز و بوم ثبت شده که با یک نگاه کوچک به تقویم متوجه آن می‌شویم. آغاز جنگ تحمیلی. این جنگ تأثیرات شگرفی بر ابعاد و جنبه‌های مختلف جامعه ایران از تجربیات جنگی و سختی‌های آن گرفته تا تأثیرات فرهنگی و هنری داشته. من هم به نوبه خودم بر آن شدم تا بخش ایده فرهنگی بازی‌سازی این شماره را به این مقوله اختصاص بدهم تا به قدر ذره‌ای به این بزرگمردان و این بخش غنی از تاریخ کشورم ادای دین کرده باشم.

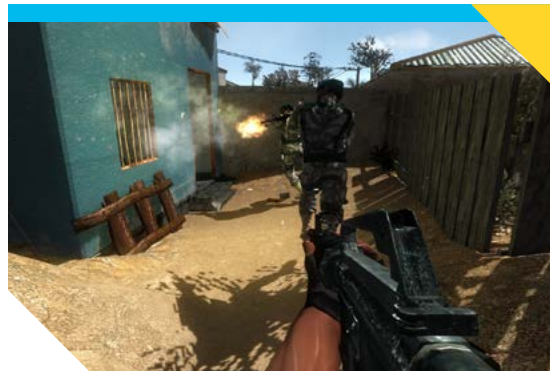
زمان‌هایی که در مورد بازی‌سازی پیرامون موضوع جنگ تحمیلی فکر می‌کنم واقعا متعجب می‌شوم که چطور اینقدر این موضوع با این همه جنبه مختلف مهجور مانده و بازی‌سازهای کشور عزیزم تا به حال کار خوبی در این مورد انجام نداده‌اند. شما یک حساب سر انگشتی کنید و بازی‌هایی که در مورد جنگ‌های کشور آمریکا با دیگر کشورهای دنیا را بشمارید، متوجه اهمیت این موضوع و جذابیت‌های آن خواهید شد. یک مثال کوچک برای این موضوع بزنم. در جنگی که در سال ۱۳۶۹ شمسی بین کشورهای عراق و کویت به علت بدهی عراق به کویت صورت گرفت عراق به کویت لشکرکشی کرد و این کشور را یک روزه گرفت. آمریکا هم که چون دلسوز کل جهان است سریعا به کویت و عراق حمله کرد و عراق را از کویت بیرون راند. کل این جنگ یک هفته بیشتر طول نکشید اما نزدیک به ۲۰ بازی برای کنسول‌های مختلف از سوی کشور آمریکا برای این بازی ساخته شد در ژانرهای مختلف و سبک‌های مختلف که از این میان بازی «جنگ خلیج» کنسول سگا در ایران بسیار پرفروار شد. این جنگ در قیاس با جنگ ما

که هشت به طول انجامید و در جبهه‌های مختلف و با اتفاقات مختلف تحت حمله نیروهای مختلف صورت گرفته واقعا هیچ به حساب می‌آید. و هنر ایدئولوژیست‌های غرب ساختن همه چیز از هیچ برای رشد فرهنگی و تمدنی کشور خودشان است. آن‌ها این گونه بازی‌ها را با نیت قهرمان‌سازی و قهرمان‌پروری تولید و عرضه می‌کنند و از طرفی از این طریق تاریخ را هم تحریف می‌کنند و به نفع خودشان می‌سازند. بارزترین نمونه این حرکات بازی Call of Duty هست که در شماره‌های مختلف این بازی شما در ابتدا به دشمنی خاص آمریکا با آلمان در جریان جنگ جهانی و نابرابری این جنگ و قدرت آلمان پی می‌برید و می‌بینید که چطور قهرمان‌های آمریکایی با گذشتن از جان خود این نابرابری را جبران می‌کنند و آلمان را شکست می‌دهند و البته طوری نشان داده می‌شود که کشور آمریکا نگران کل دنیاست و برای همه دنیا می‌جنگد و هرجا آه مظلومی بلند شود آمریکا به کمک آن مظلوم می‌شتابد. در ادامه و در چهارمین شماره از این سری بازی‌ها آمریکا به سراغ دشمن دیرینه و ابرقدرت دیگر دنیا یعنی روسیه می‌رود. در این قسمت متوجه خطر بزرگ روسیه و اینکه این کشور چه تأثیری بر دیگر کشورها دارد می‌شود. این بازی خطر روسیه را نه از جانب دولت آن که از جانب خوی تروریستی که در مردمان روسیه وجود دارد نشان می‌دهد. نکته جالبی که در این شماره می‌توان به آن اشاره کرد نوع خاص حمله آمریکا به عراق و برزیل و علتی که در این بازی وجود داشت است. در بخشی از این بازی که آمریکا به عراق حمله می‌کند

هم مردم عادی همه اسلحه به دست گرفته و با شما می‌جنگند. حتما اطلاع دارید که در واقع برزیل جزء کشورهایی است که از نظر اقتصادی و فرهنگی در چند سال اخیر بسیار پیشرفت کرده و البته ساز مخالفت با کشور آمریکا را هم دارد. با این تفاسیر وقتی یک نوجوان یا جوان در کشوری از دنیا که اطلاع چندانی از این شرایط و اوضاع ندارد و حتی یک تصویر از کشور عراق به چشم ندیده است این بازی را بازی می‌کند به نظر شما در پیش زمینه فکری این نوجوان چه تصویری از این کشورها و افراد و مردمان و تمدن آن‌ها نقش می‌بندد؟ این وجهت آمریکا به حدی بود که در بازی Battlefield و Medal of Honor ۲ به ایران حمله می‌کند و ایرانیان را بی فرهنگ و بی تمدن و تروریست نشان می‌دهد. و متاسفم از فقر فرهنگی حاکم بر جامعه که با توجه به ممنوع بودن تکیه و پخش این بازی عده‌ای از سایت‌های ایرانی چنان با شور و اشتیاق اقدام به تبلیغ و آپلود این بازی کردند و از طرفی مردم همیشه در صحنه ما که برای بازی کردن این بازی که از لحاظ تکنیکی هم در حد بازی‌های برتر دنیا نبود سر و دست می‌شکستند. به هر حال سخن را کوتاه می‌کنم و فقط خواستم با بیان مطالب بالا قدرت و اهمیت این موضوع را به شما عزیزان نشان دهم. به موضوع اصلی خودمان یعنی ایده بازی‌سازی فرهنگی برمی‌گردم. جنگ تحمیلی هشت ساله ما پتانسیل بسیار زیادی برای ساخت بازی و ایجاد فرهنگ قهرمان‌پروری و آرمان‌گرایی دارد. هم از بابت طولانی بودن مدت جنگ و اتفاقاتی که در این مدت افتاده، هم از بابت تعدد مناطق جغرافیایی که جنگ‌های ما در آن رخ داده و هم از بابت انواع یگان‌های درگیر جنگ یعنی سپاه و ارتش و بسیج که هرکدام هم شامل نیروهای مختلف زرهی و دریایی و هوایی و زمینی بوده‌اند. یعنی از دل هرکدام از موضوعاتی که گفتم می‌توان دنیا که نویسنده و کارگردان این آثار مجبور بوده‌اند با پرورش ذهنی خود موضوع را بیروارند.

## یک بازی استراتژیک تمام عیار

سبک استراتژیک در بازی‌سازی کامپیوتر سبک جامعی به حساب می‌آید. یعنی بازی‌های استراتژیک خوب به واسطه جامعیت و نوآوری ماندگار شده‌اند. در مقاله‌های گذشته ویژگی‌هایی که باعث می‌شود تا یک بازی استراتژیک خوب از آب در بیاید را شرح داده‌ام. جنگ تحمیلی ما یک نمونه بارزی است از اتفاقاتی که تمام نیازهای یک بازی استراتژیک را در خود دارد. مکان‌های





جغرافیایی مختلف، اتفاقات مختلف برای بازپس گیری مناطق جغرافیایی از کشور، حضور انواع نیروهای نظامی در کنار هم با استعدادهای مختلف نظامی و تجهیزات خاص خود، وجود فرماندهان خوب و بد در خلل حوادث جنگ و .... همه و همه می‌تواند برای ساخت یک بازی استراتژی خوب کافی باشد. سیر داستانی و حوادثی که آماده است، جغرافیای اتفاقات که واقعی و آماده طراحی هستند، اسم فرماندهان و قدرت هرکدام برای فرماندهی مشخص شده، تجهیزات نظامی هم که معلوم بوده و هست، نیروی دریایی و زرهی و زمینی و چریکی هم که داشتیم. دیگه برای ساخت یک بازی استراتژی باید دنبال چه چیزی بود؟ همت و پشتکار و تلاشی لازم است تا این بار بزرگ را به دوش بکشد و علاوه بر ساخت یک بازی مهیج و سرگرم‌کننده بتواند حق مطلب را ادا کند و علت وقوع جنگ و اتفاقات آن و نتایج که این جنگ برای ما در بر داشت را به خوبی نشان دهد. علاوه بر این موارد چقدر خوب می‌شود که نوجوان و جوان ما که جنگ و دوران آن را درک نکرده است به واسطه همچنین بازی هم درکی از جنگ پیدا کند و هم ناخودآگاه و به واسطه جذابیت‌های یک بازی رایانه‌ای، سیر جنگ و اتفاقات آن و نتایج آن را به ذهن بسپارد. با فرماندهان و نقش آن‌ها و از خود گذشتگی آن‌ها در جنگ برای به ثمر نشستن این پیروزی آشنا شود و برای نسل بعد از خود بازگو کند. به این وسیله همیشه یک باور پیروزمندان و قهرمان محور در جامعه وجود خواهد داشت و چنین جامعه‌ای هم ترسی از تهدیدات و ناملایمات نخواهد داشت و هم زیر بار زور نخواهد رفت و از طرفی همیشه با افتخار به گذشته خود زندگی خواهد کرد و شخص آرامش و امنیت کشورش را مدیون افرادی می‌داند که از جان خود برای خاک خود گذشته‌اند و این باور کلید پیشرفت و ترقی می‌تواند باشد و این دقیقا همان کاری هست که کشورهای ابرقدرت انجام می‌دهند.

### تکاورهای ایرانی افتخاری جهانی

یک بازی اول شخص خوب مثل Call of Duty در نظر بگیرید. دو نفر از شخصیت‌هایی که واقعا شخصیت پردازی خوب در این مجموعه داشتند Captain Price و Soap بودند که در بازی جز نیروهای نظامی انگلیس (SPSS) و همچنین آمریکا (MARINES) بودند. در بازی مهارت بالا و تجهیزات و توانایی‌های این نیروها شما را متحیر می‌کند. اما از تبحر این نیروها در دنیای واقعی و رقابت‌های ارتش‌های دنیا هم اطلاعی دارید؟ اینکه آموزش‌ها و تجهیزات این نیروها در دنیا حرف اول را می‌زند بحثی نیست اما فارغ از بحث تجهیزات و آموزش، توانایی‌های فردی و شجاعت خود افراد در نیروهای نظامی خصوصا نیروهای تکاوری و زمینی امری بسیار مهمتر از این موضوعات است. چیزی که در دنیای واقعی و رقابت‌های ورزشی و تخصصی که بین نیروهای ارتشی برگزار می‌شود کاملا نشان دهنده توانایی‌های نه چندان بالای این نیروهاست. اینکه برترین چتربازهای دنیا و رکورد بهترین پرش سقوط آزاد دنیا در اختیار تکاورهای ایرانی است و یا اینکه در رقابت‌های ورزشی ارتش‌های دنیا معمولا تکاورهای ایرانی و چینی و روسی مقام‌های برتر را کسب می‌کنند و یا در شبیه‌سازی‌های نظامی برترین عملکردها را تکاورهای آسیایی دارند و یا اینکه برای محافظت از ملکه انگلیس از نوعی نیروی تکاوری خاص از آسیای شرقی و منطقه تبت (بازی Far Cry هم برگرفته از همین تکاوران در منطقه تبت ساخته شده بود) استفاده می‌شود همه و همه نشان دهنده پوشالی بودن این میزان توانایی که در بازی‌های رایانه‌ای و فیلم‌های هالیوودی از تکاوران آمریکایی و انگلیسی می‌بینیم هست. حتما دستگیر شدن تکاوران SPSS به دست نیروی دریایی سپاه در خلیج فارس را فراموش نکرده‌اید که با چه وضع افتضاحی و ترس شدیدی به کشور خودشان بازگردانده شدند را به خاطر دارید. با این تفاسیر و با وجود این نیروهای تکاوری بسیار قوی و ماهری که در نیروی

زمینی ارتش (نوه‌د) و دریایی ارتش و نیروی دریایی سپاه کشور ما رخ نمایی می‌کنند آیا جای ساخت یک بازی اول شخص خوب در حد جهانی و با توجه به حضور همین نیروها در جنگ تحمیلی و رشادت‌ها و عملیات‌های موفقیت‌آمیزشان خالی نیست؟ آیا همه ما از رشادت‌ها و داستان‌هایی که هرکدام از این دلاورمردان در جنگ دارند خاطره‌ای نشنیده‌ایم؟ آیا هرکدام از فرماندهان این نیروها که در دوران جنگ با بروز نهایت شجاعت و استراتژی جنگی به شهادت رسیده‌اند یک شخصیت‌پردازی قوی به خودی خود ندارند؟ شما فکر کنید بازی ایرانی با جزئیات فراوان و مراحل متنوع و افرادی که هرکدام شخصیت پردازی خاص خود و توانایی‌های خاص خود دارند را ببینید که در مراحل و عملیات‌های مختلف جنگی نقش آفرینی کنند و در نهایت شما متوجه شوید که تمام این ساخته‌ها بر اساس واقعیت است. چقدر می‌تواند جذاب باشد که شما در نقش یک ایرانی که می‌تواند برادر یا پدر افرادی که در نزدیکی ما زندگی می‌کنند در جنگ و مراحل بزرگ نقش آفرینی کنید و افتخار کسب کنید. شما فکر کنید که این صحبت بنده چه تاثیر شگرفی بر یک ایرانی و بر روحیه و شجاعت آن دارد. البته همیشه نعمت فراوان کفران نعمت را به بار دارد و نساختن بازی، بهتر از ساختن بازی بی‌کیفیت است. با این عقبه بزرگی که بنده خدمت شما عرض کردم نه کسی سراغ این موضوعات می‌رود و اگر هم برود یک بازی نه چندان جالب و بی‌کیفیت طراحی می‌شود که در این صورت بازیکن را بدتر سرخورده و ناراحت و ناامید می‌کند. یک تجربه نسبتا خوب ولی بسیار پرمشکل از چیزی که بنده خدمت شما عرض می‌کنم بازی «مبارزه در خلیج عدن» بود که مردم با چه ذوقی برای بازی کردن یک بازی ایرانی اول شخص خوب اقدام کردند و با چه بازی کم کیفیتی مواجه شدند.

### بلندای آسمان جایگاه من است

عنوان این مطلب شعار نیروی هوایی ارتش جمهوری اسلامی ایران است. نیروی نظامی که افتخار ایران و ایرانی است. با خلبان‌های بسیار ماهر و عملیات‌های خاص و منحصربه‌فردی که در دوران دفاع مقدس از اعجوبه‌های نیروی هوایی شنیده‌ایم. حتی بعضی از این عملیات‌ها (مثل عملیات حمله به H۳ که بسیار عملیات خاص و منحصربه‌فردی هست و اگر مجال بود در مورد آن توضیح می‌دادم) هنوز بعد از گذشت سی سال در دانشگاه‌های نظامی هوایی دنیا مثل آمریکا تدریس می‌شوند. حتما شما هم مثل من از بازی کردن عنوان‌های هوایی‌مایی و هلکوپتری جنگی خوب و انجام عملیات رزمی در نقش یک خلبان جنگنده بسیار لذت برده‌اید. عناوین خوبی مثل Mig-۲۹, Falcumam, Hawax ۲-۱, Gunship, .... . چقدر خوب می‌شد که یک بازی هوایی‌مایی جنگی شبیه‌سازی البته با خط سیر داستانی و خلبان‌های که واقعا در جنگ حضور داشته‌اند که یا به شهادت رسیده‌اند و یا هنوز حاضر و شاهد هستند ساخته بشود و ما بتوانیم عملیات‌هایی که باعث پیروزی و افتخار کشورمان شده است را خودمان بازی و نقش آفرینی کنیم و لذت ببریم و این عملیات‌ها را ماندگار کنیم. مثلا همین عملیات حمله به پایگاه H۳ عراق و حرکت بین کوه‌های دو کشور سوریه و عراق و دوبار سوختگیری با هواپیمای مسافربری و حمله به پایگاه عراق در پشت این کشور یا حمله خلبان شهید عباس دوران به مقر هتل جلسه غیر متعدها زیر باران سنگین پدافند عراق و شهادت این خلبان چقدر می‌تواند حس غرور و آسایش به ما منتقل کند؟ پس ما در این زمینه هم پتانسیل زیاد و آماده ای برای ساختن یک بازی خوب و تمام عیار داریم.

### سخن آخر

صحبت من پیرامون موضوع این شماره مجله به اتمام رسیده اما با توجه به حجم زیاد مطلب و از



طرفی محدودیت‌های هر بخش از مجله برای ارایه متن سعی کردم تا عناوین جذاب‌تر را عنوان کنم تا مورد پسند شما خواننده عزیز واقع شود. واقعا هر چقدر در مورد این جنگ و فرهنگی که می‌تواند در جامعه ایجاد کند و رشد دهد صحبت بشود حق مطلب ادا نمی‌شود اما برای هر کار بزرگی نیاز به یک شروع کوچک اما مستمر و محکم هست. باشد که با این مطلب یک جایی جرقه‌ای برای یک شروع خوب حاصل شود.







ارکین زاهدی  
Erkinzahedi@outlook.com

## سبک شناسی

### اکشن: قسمت سوم

در دو قسمت پیشین سبک شناسی، ابتدا سبک محبوب و همه گیر اکشن را معرفی کرده و عناصر اصلی این سبک را بر شمردیم و سپس به بررسی اجمالی یکی از مهم ترین و گسترده ترین زیرسبک های اکشن یعنی تیراندازی اول شخص پرداختیم. به دلیل گستردگی و تنوع بی اندازه ی سبک اکشن، یافتن تعریفی جامع و کامل از آن کار بسیار دشواری است. به همین جهت ما در بازنامه خود دست به کار شده و سعی کردیم تا بهترین تعریفی که می توانیم را از این سبک ارائه دهیم. در نهایت ما به این نتیجه رسیدیم که در تمام بازی های اکشن: ۱) بازی باز هدایت یک آواتار را بر عهده داشته که ۲) با دشمن های مختلف روبه رو شده و باید ۳) با سلاح هایی که در اختیار دارد و ۴) با عکس العمل های سریع، دشمنان را در ۵) مبارزه های ۶) هم زمان شکست دهد. به دلیل تنوع زیرسبک های اکشن و گستردگی این سبک، قرار بر آن شد که در هر قسمت به یکی از این زیرسبک ها بپردازیم. به همین جهت، در قسمت پیشین سبک شناسی، زیرسبک فوق محبوب تیراندازی اول شخص را بررسی کرده و فهرستی را از عناوین درخور توجه این زیرسبک برای علاقه مندان ارائه دادیم. حال، در ادامه ی همین روند، در این قسمت سبک شناسی به سراغ یکی دیگر از زیرسبک های اصلی و مهم اکشن می رویم - زیرسبکی که می توان آن را در تمام دسته بندی های اهدای جوایز بازی های رایانه ای مشاهده کرد: زیرسبک «اکشن ماجراجویی».

در دو قسمت پیشین سبک شناسی، ابتدا سبک محبوب و همه گیر اکشن را معرفی کرده و عناصر اصلی این سبک را بر شمردیم و سپس به بررسی اجمالی یکی از مهم ترین و گسترده ترین زیرسبک های اکشن یعنی تیراندازی اول شخص پرداختیم. به دلیل گستردگی و تنوع بی اندازه ی سبک اکشن، یافتن تعریفی جامع و کامل از آن کار بسیار دشواری است. به همین جهت ما در بازنامه خود دست به کار شده و سعی کردیم تا بهترین تعریفی که می توانیم را از این سبک ارائه دهیم. در نهایت ما به این نتیجه رسیدیم که در تمام بازی های اکشن: ۱) بازی باز هدایت یک آواتار را بر عهده داشته که ۲) با دشمن های مختلف روبه رو شده و باید ۳) با سلاح هایی که در اختیار دارد و ۴) با عکس العمل های سریع، دشمنان را در ۵) مبارزه های ۶) هم زمان شکست دهد. به دلیل تنوع زیرسبک های اکشن و گستردگی این سبک، قرار بر آن شد که در هر قسمت به یکی از این زیرسبک ها بپردازیم. به همین جهت، در قسمت پیشین سبک شناسی، زیرسبک فوق محبوب تیراندازی اول شخص را بررسی کرده و فهرستی را از عناوین درخور توجه این زیرسبک برای علاقه مندان ارائه دادیم. حال، در ادامه ی همین روند، در این قسمت سبک شناسی به سراغ یکی دیگر از زیرسبک های اصلی و مهم اکشن می رویم - زیرسبکی که می توان آن را در تمام دسته بندی های اهدای جوایز بازی های رایانه ای مشاهده کرد: زیرسبک «اکشن ماجراجویی».

### تعریف زیرسبک اکشن ماجراجویی

اگر نگاهی به فهرست دسته بندی های پرمخاطب ترین مراسم اهدای جوایز بازی های

موفق «آنچارتد»، «فرقه ی اساسین» و «بتمن: آرکام» اشاره کرد. درخشش راک استار با عناوین جی تی ای و بازی فراموش نشدنی «رستگاری سرخپوست مرده» و ظهور بازی ها و مجموعه های جدیدی مانند «شیطان هم می گرید» (Devil May Cry)، «اسپلینترسل»، «خدای جنگ»، «هیتمن»، «سایه ی کلسوس»، «لبه ی آینه» (Mirror's Edge)، «دارک سایدز» (Darksiders) و چندین بازی و مجموعه ی جدید موجب شدند که اکنون زیرسبک اکشن ماجراجویی در اوج به سر برسد.

### زیرمجموعه های اکشن ماجراجویی

اگر یادتان باشد گفته بودیم که اکشن ماجراجویی یک دسته بندی بسیار کلی است که در بسیاری از مواقع می توان بازی های زیرسبک های دیگر را هم در آن گنجانند. در ادامه فهرستی از زیرسبک هایی را ارائه می دهیم که می توانند زیرمجموعه ای از زیرسبک اکشن نقش آفرینی باشند و بازی های درخور توجه هر زیرسبک را معرفی می کنیم.

- اکشن اول شخص
- اکشن دنیای باز
- اکشن سکوبازی
- اکشن مخفی کاری
- ترس و بقا

در قسمت بعدی، به توضیح و معرفی هر یک از زیر مجموعه های اکشن ماجراجویی خواهیم پرداخت.

### تاریخچه ی زیرسبک اکشن ماجراجویی

اگر بخواهیم به طور کامل تاریخچه ی زیرسبک اکشن ماجراجویی را بررسی کنیم باید برگردیم به سال ۱۹۷۶، سالی که اولین بازی ماجراجویی تاریخ یعنی «ماجراجوی غار بزرگ» (Colossal Cave Adventure) عرضه شد. اولین بازی اکشن ماجراجویی تاریخ از دل همین بازی سر بر آورد، زمانی که مدیران آتاری تصمیم گرفتند تا مکانیک های اکشن را هم وارد پورت آتاری ۲۶۰۰ این بازی کنند، که نتیجه اش شد اولین بازی اکشن ماجراجویی تاریخ با نام «ماجراجوی» (Adventure) که در سال ۱۹۷۹ عرضه شد. اما بدون شک پدر زیرسبک اکشن ماجراجویی عنوانی نیست جز «افسانه ی زلدا» (The Legend of Zelda) که ۳۰ سال پیش در سال ۱۹۸۶ پا به عرصه ی وجود گذاشت. این شاهکار فراموش نشدنی توانسته بود به خوبی عناصری را از سبک های مختلف با یکدیگر ترکیب کرده و تجربه ای ناب و لذت بخش را ارائه دهد. کمی بعد بازی های «متروید» و «کسلوانیا» توانستند با ترکیب اکشن سکوبازی با عناصر ماجراجویی و گشت و گذار و اکتشاف، زیرسبک مخصوص به خود یعنی «مترویدوانیا» را بنا نهاده و قدم بزرگی را در راه تکامل بازی های اکشن ماجراجویی بردارند. بازی هایی مانند «متال گیر» عناصر مخفی کاری را وارد این سبک کرده و در اواخر دهه ی ۱۹۸۰ میلادی، «شاهزاده ی پارس» توانست با انیمیشن های روان و حال و هوای سینمایی خود دل بسیاری از علاقه مندان به بازی های رایانه ای را به دست آورد.

دهه ی ۱۹۹۰ میلادی هم با اکشن ماجراجویی های سکوبازی مانند «دنیایی دیگر» (Another World) شروع شد. در سال ۱۹۹۲، بازی «تنها در تاریکی»

(Alone in the Dark) توانست با استفاده از گرافیک سه بعدی و معرفی سبک «وحشت و بقا» (survival horror) به بازی های رایانه ای، برگ جدیدی را از تاریخ این زیرسبک ورق بزند. این بازی الهام بخش مجموعه ای بود که چهار سال بعد تعریفی جدید را از بازی های رایانه ای ارائه داد: مجموعه ی «رزیدنت اوپل» که اولین قسمت اش در سال ۱۹۹۶ تبدیل به کابوس شبانه ی بسیاری از بازی بازها شد. در همین سال محبوب ترین شخصیت زن تاریخ بازی های رایانه ای یعنی سرکار خانم «لارا کرافت» هم با بازی «مهاجم مقبره» (Tomb Raider) قدم به عرصه ی وجود گذاشت. در اواخر دهه ی ۱۹۹۰ میلادی، انتشار قسمت های اول مجموعه های «متال گیر سالیید» و «جی تی ای» (GTA) هم در به اوج رسیدن زیرسبک اکشن ماجراجویی نقش به سزایی ایفا کرد. بدین ترتیب زیرسبک اکشن ماجراجویی روزبه روز شناخته شده تر و گسترده تر شد و بازی های اکشن ماجراجویی بسیاری منتشر شدند که هر کدام به سهم خود توانستند به پیشرفت و تکامل این زیرسبک کمک کنند. از عناوین دیگری که در دهه ی ۱۹۹۰ میلادی توانستند قدمی در راه تکامل این زیرسبک بردارند می توان به بازی های خاطره ساز «میراث کین» (Legacy of Kain) و «داینو کرایسیس» (Dino Crisis) اشاره کرد.

این زیرسبک در دهه های ۲۰۰۰ و ۲۰۱۰ میلادی به اوج تکامل و پختگی خود رسید. علاوه بر مجموعه های قدیمی که پیشرفته تر و بهتر می شدند، مجموعه های بسیار دیگری هم در این ۱۶ سال و اندی وارد دنیای بازی های رایانه ای شده و توانستند خیلی زود جای خود را در قلب دوست داران این سرگرمی جهانی پیدا کنند. از میان این عناوین می توان به مجموعه های بسیار

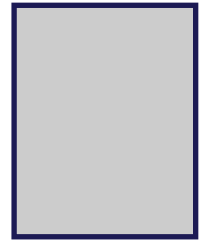




"مروری بر زندگی کن لوین"

قسمت دوم

# اگر نوام چامسکی بازی ساز می شد...



سید مجتبی محمودی

seyedmojtaba1375@gmail.com

پس از «نیروی آزادی»، ایرشنال گیمز کار ساخت چهارمین عنوان از سری Tribes با نام «قبیله‌ها: انتقام» (Tribes: Vengeance) را آغاز کرد. عنوانی در سبک تیراندازی اول‌شخص که لوین کار نگارش داستان آن را برعهده داشت. بازی در اکتبر ۲۰۰۴ میلادی برای رایانه‌های شخصی عرضه شد و توانست بازخورد مثبتی از سوی منتقدان دریافت کند. پس از آن ایرشنال ساخت ادامه بازی «نیروی آزادی» با نام «نیروی آزادی در برابر رایش سوم» را در دستور کار قرار داد که لوین در این پروژه نیز وظیفه نویسندگی را برعهده گرفته بود. این عنوان هم در سال ۲۰۰۵ منتشر شد و توانست موفقیت‌های عنوان قبلی خود را تکرار کند. پس از آن لوین وظیفه تهیه‌کنندگی یکی از بهترین اکشن تاکتیکی‌های دوران یعنی عنوان **SWAT 4** را برعهده گرفت. عنوانی که توسط ایرشنال گیمز ساخته و در سال ۲۰۰۵ عرضه شد و با طراحی مراحل عالی خود، تبدیل به یکی از بهترین بازی‌های سبک اکشن تاکتیکی شد.

اما درکنار ساخت تمام این عناوین، لوین رویای ساخت بازی دیگری را در ذهن داشت. پس از ساخت و عرضه «سیستم شاک ۲»، لوین پیشنهاد ساخت ادامه بازی را به ناشر بازی یعنی EA داد. اما با توجه به فروش پایین‌تر از انتظار بازی EA این پیشنهاد را رد کرد. اما خود لوین نتوانست از خیر این قضیه بگذرد و تصمیم بر ساخت بازی‌ای گرفت که حال و

هوایی مشابه «سیستم شاک ۲» اما روایتی عمیق‌تر و قدرتمندتر و فرم وسیع‌تری داشته‌باشد. اولین جرقه‌های شروع ساخت بازی در سال ۲۰۰۲ زده شد؛ جایی که لوین و تیم‌اش در ایرشنال گیمز برروی ایده‌هایی برای گیم‌پلی و داستان بازی کار می‌کردند. اما پس از مدتی کار به نتیجه دلخواه نرسیدند و تصمیم به کنارگذاشتن آن‌ها گرفتند. اما خبر ساخت مربوطه پخش شده بود و همین باعث شد که تیم کار ساخت را رها نکنند و در عوض، تصمیم به ایجاد تغییراتی بنیادین در ایده‌ها گرفتند. در سال ۲۰۰۴ بود که شرکت **2K Games** ایده بازی را پسندید و کار نشر بازی را برعهده گرفت و به اعضای ایرشنال آزادی کامل در ساخت بازی داد. بالاخره پس از تغییرات متعدد، بازی با عنوان «بایوشاک» در ۲۱ آگوست سال ۲۰۰۷ میلادی برای رایانه‌های شخصی، ایکس‌باکس ۳۶۰ و پلی‌استیشن ۳ منتشر شد و تکانی عظیم به صنعت بازی‌سازی داد. سیلی از ثمرات کامل روانه بازی شد و همگی از «بایوشاک» به عنوان یکی از بهترین بازی‌های تاریخ یاد کردند. بازی در انتهای سال بخش اعظمی از جوایز مختلف را به خود اختصاص داد و توانست در مجامع و جشنواره‌های مختلف از جمله جشنواره معتبر بفتا عنوان بهترین بازی سال را دریافت کند. عنوان «بایوشاک» که در سبک تیراندازی اول شخص ساخته شده، روایت‌گر داستان مردی به



دوران کنند. این بازی نه تنها تبدیل به بزرگ‌ترین موفقیت ایرشنال گیمز شد، بلکه نام کن لوین را به عنوان یکی از بهترین بازی‌سازها و قصه‌گوهای تاریخ بازی‌سازی ماندگار کرد. کن لوین که کارگردان اجرایی و نویسنده اصلی پروژه بود، پس از آن به یکی از نمادهای اصلی صنعت تبدیل شد. اما این پایان راه نبود و کن تازه کارش را آغاز کرده بود! پس از موفقیت عظیم «بایوشاک» شرکت **2K Games** پیشنهاد ساخت ادامه بازی را به ایرشنال گیمز داد؛ اما استودیو این پیشنهاد را رد کرد و در عوض کار بر روی یک نسخه جدید از بایوشاک اما با حال و هوایی متفاوت را آغاز کرد. شش ماه پس از عرضه «بایوشاک» پروژه ساخت نسخه جدید با نام اولیه «پروژه ایکاروس» (Project Icarus) آغاز شد و لوین باری دیگر رهبری تیم و کار نویسندگی داستان را برعهده گرفت. روند پیچیده و تغییرات متعدد در ایده‌ها باعث شد ساخت بازی پنج سال به طول بینجامد. اما بالاخره بازی با نام «بایوشاک بی‌کران» (Bioshock Infinite) در سال ۲۰۱۳ منتشر شد و موفقیت بسیار بزرگ دیگری را برای لوین و استودیو اش رقم زد. برگ برنده بازی داستان بسیار عمیق و چندلایه آن بود که تا چند ماه کانون بحث طرفداران بازی بود. بازی ثمرات بالایی دریافت کرد و موفق به کسب جوایز متعددی نیز شد. تا یک سال پس از انتشار بازی بسته‌های الحاقی مختلفی از جمله اپیزود اول و دوم **Burial At Sea** منتشر شد که به نوبه خود موفق بودند. اما پس از آن بود که شوک بزرگی به صنعت وارد شد. کن لوین در طی اعلامیه‌ای خیر از بسته‌شدن استودیوی ایرشنال گیمز داد و پس از آن به همراه ۱۵ نفر از اعضای استودیو به سراغ پروژه دیگری رفتند. در حال حاضر کن لوین به همراه تیم کوچک خود، مشغول ساخت عنوان جدیدی هستند که داستان‌محور خواهد بود و در فضایی جهان-باز اما در ابعادی کوچک جریان خواهد داشت.

کن لوین یکی از مخالفان سرسخت وجود میان‌پرده در بازی‌هاست و به عقیده او حتی در طی روایت داستان نیز نباید تعامل بازی‌کننده با دنیای بازی قطع شود. لوین با وجود اینکه غرق در دنیای هنر و سینما بزرگ شده، اما توجه بسیار زیادی به تاریخ و مسائل سیاسی، فرهنگی و اجتماعی دارد. در سری «بایوشاک» می‌توان به وضوح رویکرد او را نسبت به چنین مسائلی مشاهده کرد. وی در بستر داستان به انتقاد از تفکراتی همچون «نازیسم»، «فاشیسم»، «استثناگرایی» و «نژاد پرستی» می‌پردازد و برای باورپذیری هر چه بیشتر دنیای بازی به سراغ رویدادهای همچون جنگ داخلی آمریکا و جنگ‌های جهانی می‌رود. استفاده از سبک هنری «آرت دکو» و فضاسازی استیم‌پانک بایوشاک‌ها که برگرفته از مضامین سیاسی و اجتماعی نیمه اول قرن بیستم میلادی هستند هم بخش دیگری از این توجهات است. لوین در خارج از بازی‌سازی نیز شخص فعالی در زمینه مسائل سیاسی و اجتماعی است

و اگر وی را در شبکه‌های اجتماعی دنبال کنید به این موضوع پی خواهید برد. جالب است بدانید که در طی مصاحبه اخیر مجله معروف «رولینگ استون» با لوین، وی عنوان کرده که روند سنگین و طولانی ساخت «بایوشاک بی‌کران» برای او مشکلات فراوانی چه از لحاظ جسمی و چه روحی در پی داشته است. وی دلیل اصلی بستن استودیوی خود را این عنوان می‌کند که دیگر دلش نمی‌خواهد روی یک بایوشاک جدید کار کند؛ چرا که نه تنها نتیجه بازی خوبی از آب در نمی‌آید، بلکه حتی زندگی و ازدواج خود وی نیز از بین می‌رود.

با این که سرنوشت لوین با بازی‌های رایانه‌ای گره خورده، اما علاقه شدید او به سینما و موفقیت عظیم بایوشاک و شهرت فراوان وی باعث شد که شانس کار روی چند پروژه سینمایی را نیز داشته باشد. از جمله نوشتن فیلمنامه اثر سینمایی اقتباسی از رمان علمی تخیلی Logan's Run که البته متأسفانه در سال ۲۰۱۵ لوین اعلام کرد که کار روی این پروژه را رها کرده است.

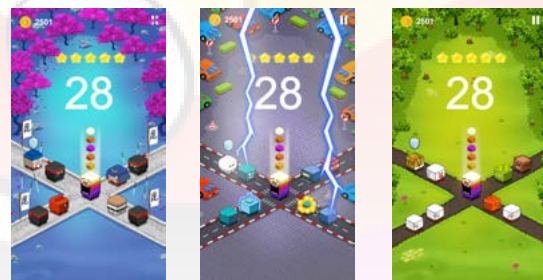
کن لوین بدون شک نه تنها جزو بزرگ‌ترین بازی‌سازهای تاریخ است، بلکه به جرئت می‌توان گفت جزو یکی از مهم‌ترین انسان‌های زمانه ماست. کسی که با خلق «بایوشاک» به دنیا ثابت کرد که بازی‌های رایانه‌ای به مانند سینما و ادبیات می‌توانند قدرتمند و تأثیرگذار باشند و در دل خود مضامین و اهداف مهمی را جای دهند. وی تنها یک بازی‌ساز و داستان‌گوی کم‌نظیر نیست؛ بلکه در دنیای امروز یک فعال سیاسی و اجتماعی قدرتمند به حساب می‌آید. پروژه بعدی لوین که فعلاً با نام **Narrative Legos** شناخته می‌شود، قرار است یک بازی تک‌نفره علمی تخیلی در دنیایی جهان-باز اما در ابعاد کوچک باشد و قرار است در آن به مانند سری بایوشاک با روایتی منحصر به فرد و نو روبه‌رو شویم. ما که به شدت منتظر اثر جدید کن لوین دوست‌داشتنی هستیم و امیدواریم که اثر جدید وی نیز مثل همیشه دنیا را تکان دهد.







از پاندو در مقابل هیولاهای مکعبی دفاع کنید



سپهر ترابی

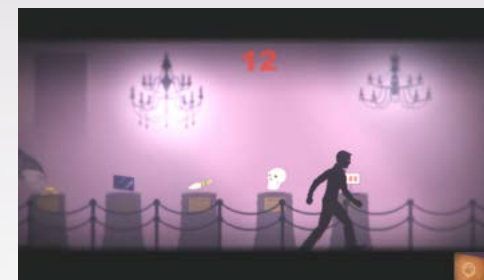
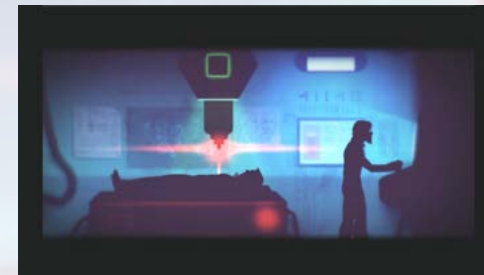
sephrtorabi1997@gmail.com

## زیبا در اوج سادگی، سرگرم کننده در اوج باحالی!

که واقعا خوب طراحی شده‌اند. دشمنان شما چند نوع هستند. نوع ساده با یک تیر از بین می‌رود اما دشمنی که سپر دارد باید دو تیر به سوی او شلیک کنید. نکته جالب اینجاست که برخی از دشمنان علیه هم کار می‌کنند. برای مثال نوعی از دشمنان وجود دارد که وقتی به آن شلیک می‌کنید روی دیگر دشمنان افتاده و حرکت آن‌ها را کند می‌کند. بازی با آپدیت‌هایی که همان روزهای اخیر داشت محدود ایراداتش هم رفع کرد و به یک عنوان تقریباً کامل تبدیل شد. با بروزرسانی‌های منتشر شده هم از سرعت دشمنان کاسته شده تا بازی به یک تعادل برسد و هم امتیاز گرفتن‌ها سیستم جدیدی پیدا کردند که کار بازیکن خیلی سخت نباشد. در مجموع پاندو را می‌توان یک بازی سرگرم‌کننده و دوست‌داشتنی نامید که می‌تواند تا ساعت‌ها شما را سرگرم کند.

شما فقط باید تیر بزنیید و مراقب باشید که گرفتار دشمنان نشوید. رفته رفته سرعت دشمنان بیشتر می‌شود و باید سریع‌تر واکنش نشان دهید. با کسب امتیاز لازم می‌توانید مراحل جدیدتر را آزاد کنید که هر یک از نظر زیبایی واقعا شگفت‌انگیز هستند. شما یک گرافیک ساده اما زیبا را در پاندو شاهد هستید. مراحل بازی از نظر محیطی تنوع بسیار خوبی دارند. مثلا مرحله اول در جنگل است، سپس به خیابان می‌روید، بعد از آن حتی به مریخ و باغ گیلاس‌های صورتی ژاپن هم سفر می‌کنید. جدا از طراحی محیط‌ها که متناسب با هر مرحله تغییر می‌کند، طراحی ظاهر دشمنان و البته برخی قابلیت‌هایشان نیز بنا به محیطی که در آن قرار دارید فرق پیدا می‌کند. در جنگل شما شاهد حیوانات مکعبی شکل هستید اما در مریخ آدم فضایی‌های مکعبی را می‌بینید. یا در باغ گیلاس‌های صورتی شاهد نینجاهای مکعبی هستید

پاندو یک بازی ساده است. از همان ابتدا تکلیفش با خودش مشخص شده و نمی‌خواهد هیچ کار اضافه‌ای انجام دهد. یک بازی موبایلی ساده که به هدفش رسیده و مخاطب را سرگرم می‌کند. نه میان‌پرده‌ای نه چیز خاصی. روی صفحه کلیک می‌کنید و وارد بازی می‌شوید. شما نقش پاندو را برعهده دارید که یک موجود مکعبی شکل است که از نظر ظاهری طراحی جالبی دارد. رنگ‌بندی تن پاندو و مدل چشم‌هایش چهره‌ای خاص و البته خنده‌دار به او داده است. پاندو در وسط یک چهارراه قرار دارد که از هر چهار طرف چهارراه دشمنان به او حمله می‌کنند. شرط پیروزی هم پرتاب تیرهای مکعبی به سمت دشمنان است. دشمنانی که مانند پاندو هر یک طراحی جالبی دارند. ایده مکعبی شکل بودن پاندو و دشمنانش واقعا ایده خوبی بوده و جذابیت خاصی به بازی بخشیده است. گیم‌پلی بازی به همان سادگی است که توصیفش



## ارتش یک نفره!

سپهر ترابی

sephrtorabi1997@gmail.com



ادامه دارد و امیدواریم در آینده شاهد اپیزودهای بیشتر آن باشیم. می‌توان ۴۱۱۴۸ را یک مجموعه کامل نامید که هر قسمت از دیگری بهتر بود و هر سری یک موضوعی به بلوغ رسیده است. مهدی فنائی، با ارتش یک نفره خودش یک بازی خوب و قابل قبول را در بازار بازی ایران ارائه داد که واقعا دوست‌داشتنی است و از هر نظر یک عنوان کامل است. ۴۱۱۴۸ با الگوبری‌های مناسب تبدیل به یکی از عناوین موفق ایرانی شد که قطعا در خاطر بازی‌بازهای ایرانی خواهند ماند. اگر عضو آن دسته از افراد هستید که هنوز این مجموعه را تجربه نکرده‌اید هرچه سریع‌تر به سراغ آن بروید.

قبلی طولانی‌تر است و میان‌پرده‌های بیشتری را در خود جای داده است. در این قسمت، سینا تنها بالاخره گذشته خودش را کامل به یاد می‌آورد و متوجه تمامی اتفاقات پیرامونش می‌شود. گیم‌پلی بازی به همان سبک و سیاق سابق است ولی معماهای بازی پیچیده‌تر از قبل شده و خیلی ساده نیستند. از طرفی دکمه‌زنی‌های سریع یا QTE‌های بیشتری را در بازی شاهد هستیم که جذابیت گیم‌پلی را دوچندان کرده است. پایان فرعی بازی نیز یک تیراندازی سخت و مفصل را به ارمغان می‌آورد که تجربه آن خالی از لطف نیست. نحوه روایت داستان و پیش‌پیش‌هایی که در طول آن به وجود می‌آید واقعا دوست‌داشتنی است و تا آخرین لحظه هم به دنبال خیلی چیزها هستید. صحنه پایانی بازی نیز یک غافل‌گیری بزرگ دارد که کمتر کسی فکرش را می‌کند. نحوه پایان‌بندی بازی نیز نوید آن را می‌دهد که این عنوان همچنان

در GDx ۱۰ اسم جالبی برای سخنرانی مهدی فنائی، سازنده مجموعه بازی ۴۱۱۴۸ انتخاب کرده بودند. آن‌ها در پوستر این رویداد نام «ارتش یک نفره» را برای سخنرانی این بازی‌ساز انتخاب کرده بودند. تا آن موقع هنوز اپیزود سوم و چهارم را تجربه نکرده بودم و تا حدودی با برگزیدن این اسم موافق بودم. وقتی اپیزود سوم را شروع کردم بیشتر به بچه‌های انستیتو بابت انتخاب چنین اسمی حق دادم و پس از تجربه اپیزود چهارم با خودم گفتم نام دیگری نمی‌توان برای این سخنرانی و البته برای مهدی فنائی انتخاب کرد! او نمونه بارز یک بازی‌ساز پرتلاش، خلاق و کاربلد است که با چهار قسمت ۴۱۱۴۸ نشان داد یک بازی ایرانی هم می‌تواند سریالی باشد و هر قسمت آن نیز فروش خوبی کند و طرفداران زیادی همچنان منتظر ادامه ساخت آن باشند. اپیزود چهارم بازی از هر نظر کامل است. این اپیزود نسبت به سایر قسمت‌های





# مسابقه‌های از جنس آسمان آبی!



سپهر ترابی

sephrtorabi1997@gmail.com



اضافه شدن پلیس‌های بیشتر با رفتارها و قابلیت‌های متفاوت، اضافه شدن فروشگاه و ... که هر یک از آن‌ها بازی را چیزی که الان هست دوست‌داشتنی‌تر می‌کند. از طرفی سازندگان بازی اعلام کردند که هیچ‌گاه در این بازی شاهد تبلیغات تصویری و ویدئویی نخواهیم بود. یکی از نکات بارز در مورد این بازی بخش گرافیک و موسیقی آن است. گرافیک بازی مثل ساخته قبلی استودیو آسمان آبی یعنی بازی کلاچ هست. از طرفی موسیقی‌های انتخاب شده واقعا فوق‌العاده هستند و حس و حال خوبی موقع انجام بازی به شما القا می‌کنند. سواک ریسر یک بازی است که فقط مناسب موبایل و در هر کجا می‌توانید خیلی سریع مشغول بازی با آن شوید و لذت ببرید.

باعث شوید تا پلیس به ماشین‌ها برخورد کند و از بین برود. هر دفعه که موفق شوید ماشین پلیس را نابود کنید امتیاز می‌گیرید. البته بلافاصله پس از نابودی یک ماشین پلیس، سر و کله‌ی ماشین دیگری پیدا می‌شود. شما دائما در کل بازی موظف هستید تا ماشین‌های پلیس‌هایی که دنبالتان هستند را نابود کنید تا امتیاز بیشتری بدست آورید. در این بین برخی ماشین‌ها به‌طور ناگهانی تغییر مسیر می‌دهند و شما را به چالش می‌کشند و باید مراقب باشید تا با آن‌ها برخورد نکنید. آپدیت‌های مختلفی در حال منتشر شدن برای بازی است که هرکدام قابلیت‌های جالبی به بازی اضافه می‌کند. قابلیت‌هایی از جمله؛ اضافه شدن سلاح‌های مختلف که روی ماشین سوار می‌شود و در بازی قابل استفاده خواهد بود، امکان شخصی‌سازی ماشین، اضافه شدن ماشین‌های مختلف به بازی، اضافه شدن لیدر بورد و امکانات آنلاین،

گاهی یک جرعه کوچک در ذهن، باعث شکل گرفتن یک ایده می‌شود. آن ایده هر چقدر هم ساده باشد اگر به خوبی پیاده‌سازی شود می‌تواند به یک ایده موفق تبدیل شود. بازی «سواک ریسر» دقیقا از آن دست عناوین ساده است که با یک ایده بسیار ساده شکل گرفته است و آن ایده ساده یک بازی سرگرم‌کننده را موجب شده است. سواک ریسر یک بازی جذاب و درعین حال ساده است که شما را برای مدت‌ها می‌تواند سرگرم نگه دارد. بازی یک جاده بی‌انتهای را نشان می‌دهد. شما کنترل یک ماشین را برعهده دارید که پلیس به دنبال آن است. با لمس کردن دو طرف صفحه می‌توانید ماشین را کنترل کنید. با لمس سمت راست صفحه ماشین به راست می‌رود و با لمس سمت چپ صفحه ماشین به چپ می‌رود. در راه ماشین‌های بی‌شماری وجود دارد که باید سعی کنید با حرکات ناگهانی و سریع خود



# کیو کیو بنگ بنگ

سپهر ترابی

sephrtorabi1997@gmail.com



ثبت می‌شود که در نوع خودش جالب است. کیوبنگ بازی جذابی است که هنوز جای کار دارد. انتظار می‌رود با انتشار پروژرسانی‌ها شاهد اضافه شدن قهرمانان و نقشه‌های بیشتری در بازی باشیم تا بعد از گذشت چند وقت بازی برایمان تکراری جلوه نکند.



کار را راحت‌تر می‌کند و می‌توانید دشمنان بیشتری را نابود کنید. با نابودی دشمنان آیتم‌ها، سلاح‌ها و سکه نصیبان می‌شود. آیتم‌ها را در طول بازی می‌توانید استفاده کنید و رکورد بیشتری را خود بجای بگذارید. البته هر دفعه که وارد می‌شوید اسلحه‌ها و آیتم‌های بارزشی همچون آرپی‌جی، شات‌گان و غیره به شما داده می‌شود که یک شروع طوفانی داشته باشید. متداول‌ترین سلاحی که در طول بازی یافت می‌کنید یوزی است سرعت تیراندازی بالایی دارد و با ارتقایش می‌توانید تعداد زیادی از مول‌ها را نیست و نابود کنید. آیتم‌های از جمله جان، کفش جادویی نیز در اختیارتان قرار می‌گیرد که کار را برایتان ساده‌تر می‌کند. در فروشگاه بازی می‌توانید قهرمانان، سلاح‌ها و آیتم‌ها را ارتقا دهید و با پرداخت درون‌برنامه‌ای نیز زودتر پیشرفت کنید. لیدربوردی نیز در نظر گرفته شده که رکورد دیگر بازی‌بازها در آن

مول‌ها به کره زمین آمده‌اند و لوس بازی‌های بی‌حد و اندازه‌شان باعث شده مردم به فکر چاره باشند. اما همه چیز ناگهان عوض می‌شود و مول‌ها که تنها هدفشان خندانن مردم با کارهای مسخره بود، از دست نخندیدن‌ها مردم عصبی می‌شوند و به آن‌ها حمله می‌کنند. این داستان بازی کیوبنگ است که این به یکی از بازی‌های پرطرفدار میان علاقه‌مندان بازی‌های موبایل تبدیل شده است. کیوبنگ شما را در نقش هاشم جمشیدپور قرار می‌دهد که یکی از اولین نفراتی است که به جنگ مول‌ها می‌رود. گیم‌پلی بازی به این صورت است که شما در نقشه قرار می‌گیرید و با آن‌ها مبارزه کنید. مختلف مول‌ها روبه‌رو شوید و با آن‌ها مبارزه کنید. با لمس سمت راست صفحه می‌توانید تیراندازی کنید و با لمس سمت چپ صفحه نیز می‌توانید راه بروید. حالت تیراندازی خودکار نیز در بازی وجود دارد که





فائزه خمیرانی

faezeh.khomeyrani@gmail.com

# دنیا را رنگی تر بینیم

ها را پیدا کنید، ممکن است راه حل معماها کمی تکراری به نظر برسد. با پیدا کردن همه رنگ ها، چالش های بازی بیش تر شده و آن وقت است که باید تصمیم بگیرید کدام رنگ را کجا به کار ببرید. رنگ ها به ما این انگیزه را می دهند که در بازی پیش برویم و تغییرات محیط را ببینیم، از ارتباط راوی با کاراکتر داستان و علت این اتفاقات سر در بیاوریم و محیط را شادتر کنیم.

گرافیک بازی ساده و زیباست، سیاه بودن کاراکترها و اشیاء باعث شده تا در هر مرحله دلنجان بخواهد رنگ های مختلف را امتحان کنید و از آن ها لذت ببرید. یکی از نکات قوت بازی، صدا و لحن راوی است که هماهنگی بسیار خوبی با داستان داشته و ما را به ادامه بازی تشویق می کند. شنیدن صدای راوی در طول مراحل به ما این اطمینان را می دهد که تنها نیستیم و در مسیر درستی قرار داریم.

پازل های بازی به خوبی با مکانیک تغییر رنگ ترکیب شده اند. برای از بین بردن لیزر قرمز، باید رنگ پس زمینه را قرمز کنید تا محو شود، برای دیدن سکوها مختلف باید رنگ محیط را تغییر دهید تا بتوانید رنگ سکو را ببینید، استفاده از جعبه ها، برداشتن موانع و باز کردن درها همه به کمک این مکانیک انجام می شوند.

فکر می کنید نقش داستان در یک بازی مستقل تا چه اندازه مهم است؟ Hue؟ بازی ای است که هماهنگی داستان و گیم پلی در آن حرف اول را می زند. داستان بازی از طریق حرف های راوی روایت می شود. شخصیت منفی داستان، دکتر خاکستری سعی کرده تا طیف رنگ ها را از این دنیا بگیرد و دنیا را سیاه و سفید باقی بگذارد. راوی تعریف می کند که چطور حلقه ای از رنگ های مختلف ساخته و آن را مخفی کرده ولی خودش در دنیا محو شده! حالا امیدوار است که ما بتوانیم پیدایش کنیم و رنگ ها را به دنیا برگردانیم.

بازی در دنیایی خاکستری شروع می شود. آسمان تیره و تار، باران در حال باریدن، صدای رعدوبرق و موسیقی ناامیدکننده، دنیایی که رنگ و شادی از آن رفته... تا لحظه ای که اولین رنگ پیدا می شود. آبی.

این رنگ ها در کنار هم حلقه رنگی راوی را می سازند که به کمک آن ها، پازل های بازی حل می شوند. ما باید در این دنیا پیش برویم و همه چیز را رنگی کنیم. به محض پیدا کردن اولین رنگ، می توانیم محیط را تغییر دهیم، آسمان آبی و صاف شده و موسیقی کمی شادتر می شود. با پیدا کردن رنگ های جدید یا از طریق جمع کردن پاکت های نامه در طول بازی، راوی با ما سخن می گوید.

حرف های راوی از تحلیل رنگ ها و ارتباط آن ها با ما جالب است. در جایی این سؤال را مطرح می کند که آیا شما هم آبی را همان طوری که من می بینم می بینید؟ درک ما از رنگ ها تا چه حد یکسان است؟ آیا ممکن است که در این دنیا همه آبی را به عنوان طیفی از خاکستری ببینند و برایشان تفاوتی نداشته باشد؟ پازل های بازی مانند سایر بازی های این سبک، شامل پریدن، دویدن، هل دادن جعبه ها و بازکردن درهاست. ولی شما یک ابزار ویژه در اختیار دارید و

آن هم رنگ هاست. در هر لحظه باید تصمیم بگیرید که از چه رنگی استفاده کنید و با تغییر رنگ محیط به رنگ مانع، آن را از سر راه بردارید. معماهای بازی تقریباً ساده اند و با کمی صبر و دقت حل می شوند. البته تا زمانی که همه رنگ



فائزه خمیرانی

faezeh.khomeyrani@gmail.com

# از زاویه دیگری بازی کنید

پیش روی شما می گذارد. طراحی مرحله به نحوی اجرا شده که گاهی راه حل مناسب در صفحه دیده نمی شود، باید کمی به عقب برگردید و مکان مورد نظر را پیدا کنید. هیچ سکویی در این بازی بی هدف قرار نگرفته و تقریباً امکان ندارد که از روی شانس و اقبال بتوانید راه حل را پیدا کنید. سازندگان گفته اند که این بازی به زمان شما احترام می گذارد. چالش های بازی به گونه ای نیست که شما را خسته کند، فقط با کمی دقت در محیط و درک فضا جواب را پیدا می کنید. برای مثال جایی که بین دو سکوی دور از هم هیچ مسیری برای راه رفتن وجود ندارد با قفل کردن صفحه در جای مناسب می توانید روی هوا راه بروید!

گرافیک بازی ساده و زیباست. مراحل بازی در طول ۴ فصل مختلف روایت می شوند و دیدن تغییرات هر فصل لذت بخش است. موسیقی بازی هم در کنار این گرافیک ساده باعث شده تا حس راحتی و آرامش بخشی را به مخاطب دهد. علاوه بر این، هر مرحله چالش جدیدی را ارائه می دهد. در یک مرحله با هر بار خارج شدن از صفحه، جاذبه هم برعکس می شود و باید موقعیت مناسب کاراکترها را برنامه ریزی کرد. یا در جایی دیگر تصویر به دو لایه جدا در جلو و عقب تقسیم می شود و نتایج حرکت در هر قسمت، روی تصویر دیگر تأثیر می گذارد.

سازندگان این بازی نشان دادند که در دنیای پازل های سکوبازی هنوز هم جا برای خلاقیت وجود دارد. تجربه این گیم پلی جالب را از دست ندهید.



این بازی ممکن است در نگاه اول بسیار ساده به نظر برسد. ولی کافی است چند دقیقه وقت صرف کنید تا ببینید که چطور مغزتان را به چالش می کشد. هدف اصلی تأکید روی گیم پلی بازی است و خبری از داستانی درام و تأثیرگذار در پشت پرده نیست. شاید وجود کاراکتر دختر و پسر این حس را القا کند که ما برای رساندن آن ها به هم تلاش می کنیم ولی سازندگان بازی این موضوع را به طور مستقیم نمایش نداده و برداشت را به عهده مخاطب گذاشته اند.

بازی Braid را به یاد دارید؟ یک سکوبازی ساده با مکانیکی جدید و منحصر به فرد. توانایی کنترل زمان در آن بازی باعث شده بود تا Braid را به یک بازی خاص و به یاد ماندنی تبدیل کند. Four Sided Fantasy هم از مکانیکی جالب به عنوان هسته اصلی گیم پلی استفاده کرده است. در هر لحظه که بخواهید با قفل کردن تصویر، کاراکتر شما می تواند از هر گوشه صفحه خارج شده و از سمت دیگر بیرون بیاید. شاید بگویید که این اولین بار نیست که از چنین تکنیکی در بازی های ویدیویی استفاده می شود. بسیاری از نسخه های بازی پک-من و مار قدیمی هم این قابلیت را داشتند. اما نحوه استفاده از این مکانیک در این بازی فراتر از هر چیزی بود که تا به حال دیده ام.

شما در این بازی کنترل دو کاراکتر را به عهده دارید. یک دختر و یک پسر. ولی این دو هرگز در یک زمان در صفحه نیستند. وقتی از یک گوشه صفحه خارج می شوید، کاراکتر دیگر در سمت مخالف دیده می شود. در هر نقطه از بازی با فشردن کلید کنترل، تصویر در حالت رکورد قفل شده و می توانید از هر گوشه از تصویر بیرون بروید. نکته اصلی پیدا کردن زمان و موقعیت مناسب برای قفل کردن تصویر است تا بتوانید به جایی که می خواهید برسید و برای این کار باید علاوه بر چپ و راست تصویر، بالا و پایین را هم در نظر بگیرید. این مکانیک نه تنها روی کاراکترها بلکه روی سکوها متحرک هم تأثیر می گذارد. و در این حالت باید زمان مناسب برای خروج سکو از صفحه را پیش بینی کرد.

خوشبختانه مردن در این بازی معنایی ندارد. تنها خطری که ما را تهدید می کند چیزی شبیه به برفک تلویزیون های قدیمی است که با برخورد به آن، کاراکتر از بین می رود و بلافاصله چند قدم عقب تر ظاهر می شود. اگر سیستم احیای بازی این گونه نبود و با هر بار مرگ جریمه بیش تری داشت، رد شدن از قسمت های تکراری بسیار خسته کننده می شد.

حتی زمانی که فکر می کنید همه چیز را یاد گرفته اید، بازی چالش جدیدی



# "برخورد نزدیک از نوع اول" Duck Hunt



امیرحسین کرمی

این روزها همه ما با اخبار مربوط به تکنولوژی و فناوری‌های اطلاعات، خصوصا در زمینه بازی‌های ویدئویی سر و کار زیادی داریم. در اینکه قرار است در آینده نزدیک تکنولوژی واقعیت مجازی و افزوده مثل بقیه فناوری‌های روز دنیا بخش مهمی از این صنعت گردد جای شک و شبهه‌ای نمی‌بینیم؛ اما باید بدانید که این علاقه به پیشرو بودن در تکنولوژی‌های مربوطه، خصوصا مسائل مربوط به فرمان‌های حرکتی و دستگاه‌های نظیر آن از دیرباز مورد توجه شرکت‌های قدیمی بازی‌سازی بوده است.

نیتندوی کهنه‌کار هم از این قاعده مستثنی نیست و همواره چنین برنامه‌هایی را بخشی از فرآیند توسعه خود می‌دانسته. گواه این ادعا عنوان قدیمی و خاطره‌انگیز Duck Hunt است که در سال ۱۹۸۴ برای کنسول محبوب فامیکام یا NES نیتندو منتشر شد که ما در ایران آن را با نام میکرو شناخته‌ایم و هنوز هم اگر قرار باشد نامی از کنسول‌های بازی خاطره‌انگیز عمرمان به میان آید، قطعا نام میکرو را از زبان خیلی از قدیمی‌های این عرصه خواهیم شنید.

اما وجه تمایز عنوان Duck Hunt چیست که اینقدر برای ما خاطره‌انگیز شده و همچنان در صندوقچه اسرار خاطراتمان جای خودش را حفظ کرده است؟

این سوال ساده در مورد یک بازی ساده شاید یک یا چند پاسخ ساده هم دارد که یکی از این جواب‌ها مطمئنا آن تفنگ جادویی بود که داخل جعبه این کنسول قرار داشت و برای اولین بار طعم استفاده از آن را با همین بازی چشیدیم.

این سلاح سری که نام اصلیش هم NES Zapper یا Beam Gun بود یکی از ابتدایی‌ترین نمونه‌های

سخت افزار جانبی نیتندو قلمداد می‌شد که مکمل این دستگاه به شمار می‌رفت و صد البته نوع عملکرد آن هم در آن زمان برای همه ما رازی سر به مهر بود. شاید بتوان این معما را اینگونه توجیه کرد که این سلاح دستی نه چندان دقیق! در قسمت جلوی اسلحه سنسورهای ریزی داشت که به طیف خاصی از امواج نوری که مختص رنگ بدن اردک‌های بخت برگشته بودند حساسیت نشان می‌داد و بدین ترتیب این بازتاب نوری ازطریق رنگ‌های از پیش تنظیم شده این قابلیت جادویی را به این اسلحه می‌داد که گاه و بیگاه شلیک کند.

Duck Hunt در سال ۱۹۸۴ مثل بقیه عناوینی که در آن بازه زمانی منتشر می‌شدند گیم‌پلی ساده‌ای داشت و خیلی خودش را جدی نمی‌گرفت، همه چیز در یک جمله ساده ولی دوست داشتنی خلاصه می‌شود؛ به اردک‌های پرنده شلیک کن!

بازی سه مد و حالت کلی داشت که در دو حالت اول از گیم‌پلی، شما انتخاب می‌کردید که می‌خواهید در هر مرحله به یک اردک شلیک کنید یا دو اردک، که در نهایت کلید انتقال شما به مرحله بعدی رسیدن به حد نصاب معینی از تعداد اردک‌های شکار شده بود.

اما حالت سوم کمی متفاوت‌تر عمل می‌کرد و به این صورت بود که اهداف شما اشیایی شبیه بشقاب‌های بی‌جان پرنده بودند که در تیررس شما قرار گرفته و بایستی بدون فوت وقت آن‌ها را متلاشی می‌کردید. اما نکته به یادماندنی دیگری که باعث می‌شود نتوانیم این بازی نوستالژیک را از یاد ببریم نقش سگ شکاری دست آموزی است که



"از قدیم نقل شده که زیبایی در سادگیست، شکار اردک هم از همین قاعده پیروی می‌کند و با همین سادگی گیم‌پلی خود، ساعت‌ها ما را پای کنسول بازی می‌خکوب می‌کرد"

مثلا قرار است طی انجام ماموریت‌ها به ما کمک کند. این سگ شکاری بی ادب(!) هنگام شروع هر مرحله در کادر تصویر قرار می‌گرفت تا هر وقت که شما اردکی را زدید مثل یک انسان شکارچی آن را با افتخار روی دست بگیرد و خنده‌ای از سر افتخار و مباحثات برای شما حواله کند. اما نکته آزاردهنده کار اینجاست که این سگ دقیقا هنگام عدم موفقیت در شکار اهداف، باز هم مشابه چنین واکنشی را به رخ شما می‌کشد که چندان خوش آیند نیست. نیشخندی که هنگام خطا رفتن تیرتان از این سگ موذی می‌بینید شاید در بادی امر چندان ناخوش آیند به نظر نرسد، ولی هر چه که پیشتر می‌روید و با نیشخندهای بیشتری روبه‌رو می‌شوید رشته‌های اعصاب‌تان آرام آرام به هم می‌خورند و کم کم این سگ موذی را هم در ذهن خود به اولویت‌های شکار خود اضافه می‌کنید! اگر همچنان کنسول میکرویی خود را نگه داشته اید که فیه المراء، بهتر است گرد و خاکی که بر سر و روی غم زده اش نشسته را پاک کنید و بار دیگر به بهانه همین بازی، همین خاطرات، همین اسلحه ماورایی و همین سگ دلکاش از میکرویی فراموش شده خود یادی کرده باشید و اگر سنتان به این چیزها قد نمی‌دهد یا با چنین خاطراتی برخورد نزدیک از نوع اول نداشته اید پس ما سعی کرده‌ایم با گنجاندن سری مقالات عتیقه شما را با این دست برخوردها بیشتر آشنا کنیم.

۱. در علم روان‌شناسی برخورد نزدیک از نوع اول به رویت یک یا چند شی پرنده ناشناس، شامل بشقاب‌های پرنده، نورهای عجیب و یا اشیای پرنده‌ای که به نظر نمی‌رسد ساخته دست بشر باشند گفته می‌شود.



# در کوچه تنهایی

آرتیست: فرید بحرالعلومی

Artist: Farbod Bahrololoomi

Tools: Photoshop

این کار یکی از بهترین کارهایی بود که من مورد مطالعه قرار دادم و مطالعه‌ای از روی یکی از کارهای استاد فراز شانبار است. البته این یک نظر شخصی است و کلا سبک و سیاق کارهای فراز شانبار یکی از سبک‌هایی است که به شخصه خیلی دوستش دارم و سعی می‌کنم که در آینده کارهایم را به این استایل نزدیک کنم.

# جوهر زنی و کمیک

آرتیست: فرید بحرالعلومی

Artist: Farbod Bahrololoomi

Tools: Photoshop, طراحی دستی

این‌ها یک سری از تمرین‌های طراحی بنده هست. طرح‌ها تمرین طراحی و اینک برای کمیک استریپ است. به شخصه کمیک استریپ یکی از علایق شخصی من هست که روی آن تمرین زیادی می‌کنم.



# مطالعه مجسمه

آرتیست: فرید بحرالعلومی

Artist: Farbod Bahrololoomi

Tools: Photoshop

مراحل کار روی یکی از مطالعات جدید بنده است که از پایه طرح‌ها و کارها را ذخیره کرده‌ام تا مراحل کار را با هم شاهد باشیم.



# سفینه به گِل نشسته

آرتیست: فرید بحرالعلومی

Artist: Farbod Bahrololoomi

Tools: Photoshop

این کار هم یکی دیگر از کارهایی بود که مورد مطالعه قرار دادم و بیشتر هدفم برای این مطالعه درک حس کار نور و متریال بود. همچنین کمی تغییر و طراحی دوباره روی طرح اصلی و تصویر پس‌زمینه انجام شده تا کار جلوه بهتری داشته باشد.





# تیشه به ریشه صنعت بازی سازی نزنیم!

بازی سازی، دنیایی بزرگ و بی انتها که هر روز در حال رشد است. این صنعت جوان و نوپا کم کم در اکثر کشورها در حال شکل گیری است و در آینده ای نه چندان دور شاهد آن خواهیم بود که بازی سازی به یکی از بزرگ ترین قطب های درآمدزایی و صنعت تبدیل خواهد شد. گرچه الان هم می توان آن را یکی از بزرگ ترین قطب ها در صنعت دانست. کشور ما، ایران نیز چند سالی است که در کورس بازی سازی افتاده و سعی دارد تا هرچه زودتر خود را به بازار جهانی ثابت کند. متأسفانه اکثراً بر این باور هستیم که تجربه بازی سازها و پیشرفته شدن ابزارهایمان باعث می شود تا با بازی های خوبی را بسازیم و خوش بدرخشیم. اما اگر اسم بازی سازی را صنعت گذاشته ایم و می خواهیم مثل کشورهای اروپایی و آمریکایی محصولات با کیفیت تهیه کنیم پس چرا از آن ها الگوبرداری نمی کنیم؟ صنعت یعنی مجموعه کارهای مختلفی که باعث ایجاد چرخه شده و پیشرفتی در آن حاصل شود نه اینکه یک بازی ساز یک کار انجام دهد، بازی ساز دیگر کار دیگر و رسانه های مرتبط با بازی نیز ساز خود را بزنند. خب مشخص است که این روند باعث شکل گیری هر چیزی می شود به غیر از صنعت بازی سازی. عوامل تاثیرگذار مانند رسانه ها و بازی سازها را که کنار بگذاریم به دیگر عواملی می رسیم که هیچ نقشی در این صنعت ندارند ولی تا دلتان بخواهد علاقه زیادی دارند تا بازی های رایانه ای را بد جلوه دهند. از همین رو تصمیم گرفتیم در پرونده این شماره به صنعت بازی سازی بپردازیم. صنعتی که اگر یان هنجارشکنی ها در آن پایان نیابد شاهد شکست آن خواهیم بود.



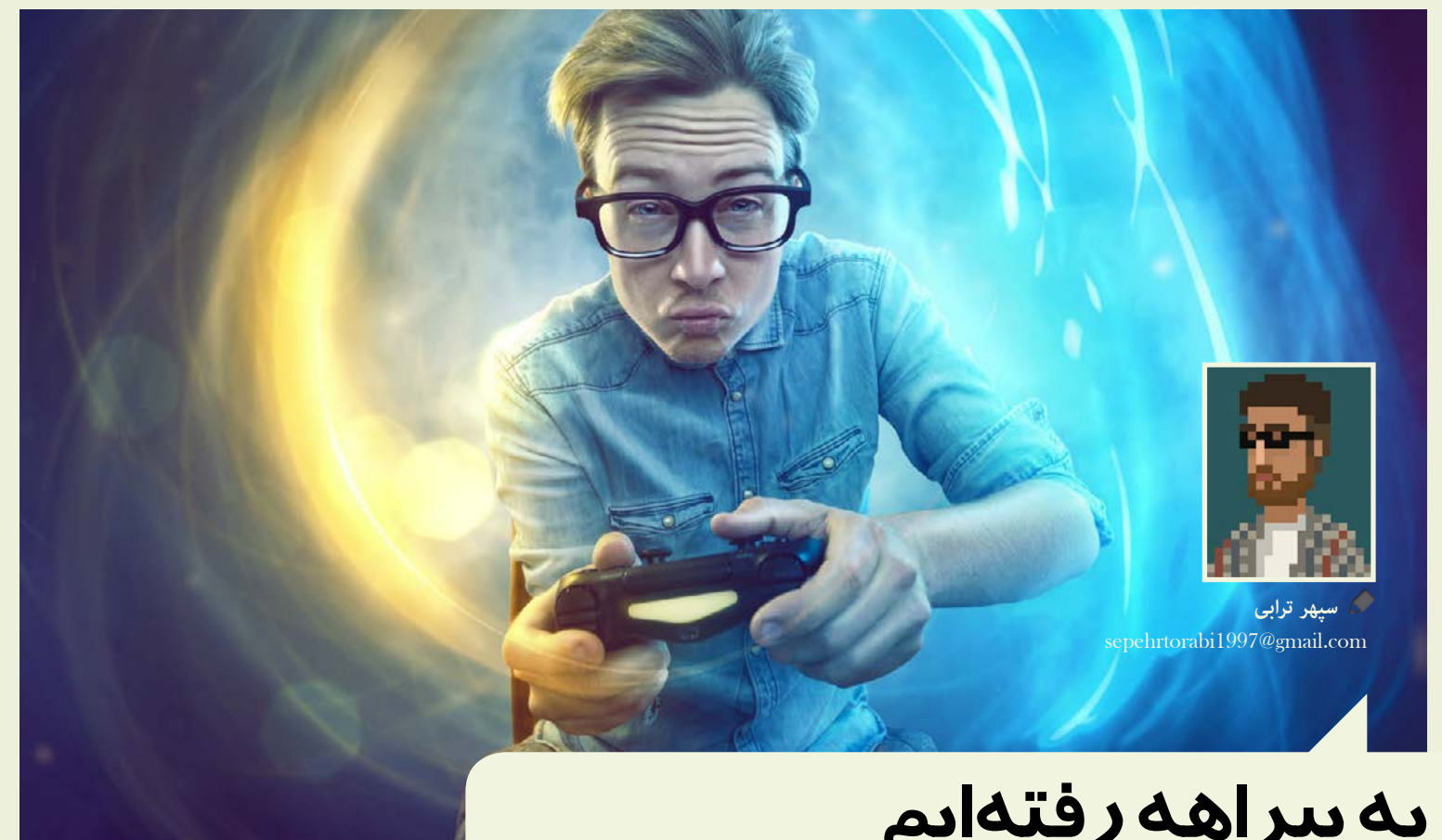


رقابت را شکل دهد و نتیجه این رقابت می‌شود پیشرفت صنعت بازی‌سازی. صنعت بازی‌سازی یک چیز واحد و تنها نیست، بلکه بخش‌های مختلفی دارد که باید همه آن‌ها فعال باشند. اگر این بخش‌ها در کنار هم باشند صنعت شکل می‌گیرد و شکل‌گیری درست آن باعث پیشرفت همه ما می‌شود. پس بیاید انقدر تیشه به ریشه صنعت بازی‌سازی نزنیم!



بدتر شود. جدا از این مسائل که همیشه وجود دارد و دلواپسانی که بازی را یک تهدید می‌بینند، مشکل بعدی خود بازی‌سازها و رسانه‌های مربوط به بازی هستند. متأسفانه یک همکاری و همدلی مناسب بین این دو قشر وجود ندارد. غیر از این دو قشر، بحث بعدی که باید به آن بپردازیم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است. بنیادی که در تلاش است اوضاع آشفته صنعت بازی‌سازی را بهبود ببخشد و کارهایی که در این چند وقت انجام داده است نشان از همین موضوع است. چیزی که می‌خواهم به آن اشاره کنم این است که همه ما خیلی بی‌انصاف هستیم. هم بازی‌سازها و هم رسانه‌های حوزه بازی. بازی‌سازها هیچگاه نخواستند با رسانه‌ها دوست باشند و آن‌ها را به نوعی زنگ خطر می‌بینند. از طرفی رسانه‌ها نیز گاهی فقط با دید تهاجمی به سراغ بازی‌های ایرانی می‌روند و فقط آن‌ها را تخریب می‌کنند. از سوی دیگر هم بازی‌سازها هم اهالی رسانه گاهی اوقات به سراغ بنیاد می‌روند و آن را هدف همه‌جمله‌های خود قرار می‌دهند. همه‌جمله‌هایی که شاید درست باشد ولی با انتقادهای شدید درست نمی‌شود. نه بازی‌سازها، نه اهالی رسانه و اعضای بنیاد هیچ کدام بدون عیب نیستند. اما اگر مسئله‌ای وجود دارد چرا عادت کرده‌ایم آن را به بدترین شکل ممکن به هم گوشزد کنیم؟ چرا نباید این را بپذیریم که صحبت منطقی نتیجه بهتری نسبت به شورش در شبکه‌های اجتماعی دارد! بیایید خیلی از ما منتظر شکست یکدیگر هستیم در صورتی که حضور دیگر رسانه‌ها و بازی‌سازها می‌تواند یک

و در عوض سه نفر دیگر آنچنان با قدرت بازی‌ها را تخریب می‌کنند که خود من نیز به خودم و صنعت بازی‌سازی شک کردم. در طرف مقابل نیز دو کودک را می‌بینیم که در مقابل تهاجم‌های عجیب این سه نفر هستند و سوال‌های عجیبی را می‌بینیم. یکی از آن سه خانم درجه کارشناسی را به اوج می‌رساند و سبک بازی کانتر استرایک را مبارزه تن به تن و نفر به نفر اعلام می‌کند. و پس از آن عجیب‌ترین و مضحک‌ترین سوال طول تاریخ پرسیده می‌شود. تا به حال شما بخواهید در دنیای واقعی هم مثل بازی دست به کشت مردم بزنید؟! این سوال کاملاً یک توهین آشکار است که در رسانه ملی صورت گرفته است. بعد از آن این خانم با نوع بیان خود کودک را مجاب می‌کند که به این سوال جواب مثبت بدهد. نتیجه‌گیری و جمع‌بندی پایانی نیز فوق‌العاده است و موسیقی نیز بالاخره ریتم آرامی به خود می‌گیرد و ما در نهایت متوجه می‌شویم بازی بد است! انتظار می‌رفت رسانه ملی بیشتر از این‌ها به این صنعت نوپا و جوان در کشور ما کمک کند نه اینکه بدتر باعث شود تا دید خانواده‌ها از این هست نسبت به آن



## به بیراهه رفته‌ایم

اعضای تیم به سراغ یک دست‌فروش بازی و فیلم می‌روند و پنهانی از او فیلم‌برداری می‌کنند. اصلاً به صحبت‌ها، واقعی بودن یا نبودن و هیچ چیز دیگر کاری ندارم. سوال من این است وقتی بازی مافیا ۳ در ۱۶ مهر عرضه شده، به چه شکلی در مستندی که شهریور ماه پخش شد، توسط دست‌فروش به فروش می‌رسد؟ این چه معنی می‌تواند داشته باشد؟ این هم فاجعه‌ای دیگر و مهر محکمی بر نداشتن دانش کافی و لازم اعضای سازنده مستند بیراهه که با سرعت زیادی خود را به بیراهه بردند. بخش پایانی مستند به اوج می‌رسد. چند خانم به همراه دو پسر بچه کم سن و سال در پارک نشسته‌اند و در مورد بازی‌های رایانه‌ای صحبت می‌کنند. این خانم‌ها یکی پس از دیگری نظرات بسیار پرمحتوایی می‌دهند و بازی‌ها را با قدرت هرچه بیشتر کارشناسی می‌کنند. سوال اینجاست که این خانم‌ها چرا مانند دیگر افراد معرفی نمی‌شوند؟ آیا آن‌ها اصلاً سواد لازم برای بیان نظر در مورد بازی‌های رایانه‌ای دارند؟ در بین این چهار نفر، یکی از آن‌ها به درستی در مورد بازی صحبت می‌کند و شمشیر را از رو نمی‌بندد اما به سرعت توسط کارگردان از قاب دوربین حذف می‌شود و دیگر به او اجازه صحبت نمی‌دهند

ندای وظیفه که در طول مستند هزاران بار نمایش داده می‌شود، مخصوص کودکان است؟ یا بازی سرعت بزرگ اتومبیل اگر استعمال دخانیات را نشان می‌دهد در پی آن قصد دارد تا موضوعات دیگری را مطرح کند و مخاطب بی‌چون و چرای آن بزرگسالان هستند نه کودکان. پس چرا کارشناس و متخصص بازی‌های این برنامه باید ایراد بگیرد؟ وقتی اساس و اصل کار ایراد دارد کسی حق ندارد بگوید بازی بد است! سازندگان مستند خود به بیراهه رفته‌اند و این نشان از این است که خود آن‌ها هم سواد از بازی‌های رایانه‌ای ندارند. که اگر داشتند هیچ‌گاه حرف‌های مختلفی و متناقضی از زبان کارشناسان آن‌ها زده نمی‌شد. رسانه ملی یکبار در قالب برنامه خبری اعلام می‌کند که هیجان‌ات موجود در بازی‌های رایانه‌ای به میزان کافی برای افراد مختلف لازم است و دانشمندان و محققان آن را تایید کرده‌اند و در مستند بیراهه کارشناس محترم اعلام می‌کند که هیجان‌ات موجود در بازی‌ها باعث اختلالات روانی می‌شود! در مدت زمان نیم ساعته این مستند شاهد آن هستیم که خبرنگاران با والدین مختلفی حرف می‌زنند و سوالاتی از آن‌ها می‌پرسند و به گونه‌ای آن‌ها را در برزخ قرار می‌دهند که بدترین جواب‌ها را بشنویید. مشخص است که کارگردان این قسمت کمر همت بسته تا بازی‌های رایانه‌ای را حتی خطرناک‌تر از مواد مخدر نشان دهد. ارزش و دقت نظر این مستند جایی نشان داده می‌شود که مثلاً

مستندی می‌سازیم به اسم بیراهه و قصدمان از ساخت آن این است که اجازه ندهیم برخی موضوعات ما را به بیراهه ببرند. اما ناگافل از آن که همین مستند ما را نه که به بیراهه بلکه به قهقرا می‌برد. مستند بیراهه، نام مجموعه مستندی است که از شبکه یک، یعنی رسانه ملی پخش می‌شود. برنامه‌ای که قصد دارد در طول نیم ساعت به یکی از معضلات اجتماعی بپردازد. معضلاتی همچون دزدی، استفاده از مواد مخدر همچون شیشه، مزاحمت برای نوامیس، ازدواج از طریق شبکه‌های اجتماعی و البته بازی‌های رایانه‌ای! بله بازی‌های رایانه‌ای نیز از دید کارشناسان (!) این برنامه یک معضل به‌شمار می‌رود. معضلی که باید در کنار استفاده از شیشه و دزدی طلافروشی به آن پرداخته شود. به دیگر قسمت‌های این مجموعه اصلاً کاری ندارم و قسمت مربوط به بازی‌های رایانه‌ای اصلاً تکلیفش با خودش مشخص نیست. افرادی که در این قسمت به عنوان کارشناس دعوت شده‌اند یکی پس از دیگری صحبت‌های یکدیگر را نقض می‌کنند. یک نفر نظر درستی می‌دهد و می‌گوید مشکل کشور ما اینجاست که والدین از سر ناآگاهی بازی‌های نامناسب برای فرزندان خود تهیه کنند و بلافاصله کارشناس دیگر می‌گوید این بازی‌ها می‌خواهند تا بدترین صحنه‌ها را به کودکان نمایش دهند. سوال اینجاست که اصلاً آن صحنه‌های بد برای کودکان ساخته شده است؟ آیا مراحل بازی



سپهر ترابی

sephrtorabi1997@gmail.com





امیر گلخانی

## ما را به نیمه‌ی پر لیوان چه کار...

### حکایت ما و بازی‌سازی که رسانه را مرجعی در برابر خود می‌بینند

۱ - «ما در کنار شما هستیم؛ نه در برابرتان». این جمله را دو سال و چند ماه پیش به مدیر یکی از استودیوهای بزرگ - بزرگ در مقیاس با دیگر تیم‌های هم‌رده - ایرانی گفتم و از دفترشان در حوالی مرکز شهر خارج شدم. با دبیر سرویس فناوری روزنامه تماس گرفتم و همه چیز را توضیح دادم؛ این‌که بازی در چه شرایطی است و استودیو انتظار دارد ما چه شرایطی را برای خوانندگان صفحه‌ی فناوری منعکس کنیم. نتیجه این شد که یک خبر کوتاه بنویسیم و به‌قول روزنامه‌نگارهای بازی همان «فکت شیت» بازی را با ادبیاتی متفاوت به‌خورد مخاطب از همه‌جا بی‌خبر بدهیم. کاری که هرگز دوست نداشتم و ندارم انجام دهد؛ اما همان زمان هم می‌دانستم که رسالت ما فقط تحلیل نیست و گه‌گاه همان اطلاع‌رسانی صرف هم کافی خواهد بود. چند روز بعد که تماس گرفتم و خبر را به دست مدیر استودیو رساندم، کله و شکایت که «آقا قرار ما چیز دیگری بود» و قص الی هذا... گفتم که ما یک نقد کامل از بازی خواهیم نوشت و هر آن‌چه دیدیم، منعکس می‌کنیم و قرار شد چند هفته‌ی بعد و قبل از عرضه‌ی رسمی هم در به‌اصطلاح «لانچ پارتی» دوستان استودیو مذکور را ببینیم. نتیجه این‌که پس از انتشار آن نقد، آقای بازی‌ساز دیگر نه جواب ما را داد و نه دیگر خودش را دیدیم.

۲ - یک سال و چند ماه پیش که نوشتن مستمر و روزانه برای روزنامه‌ها و مجلات را کنار گذاشتم و به بازی‌ها آمدم، فکرم را هم می‌کردم که روزی در این‌جا رفته‌ام و مدیر روابط عمومی و بازاریابی یک استودیو ایرانی شوم. اگر روزی خواستید سگرمه‌های رسانه‌ای‌های سینما و بازی را در هم کنید، بی‌مقدمه بگویید: «راستی فلانی! چرا برای فلان استودیو پی‌آر نمی‌کنی؟!». برای من هم در آن شرایط و بعد از چهار-پنج سال فعالیت رسانه‌ای، کارهای روابط عمومی و مارکتینگ و خصوصاً تعامل با رسانه‌ها، دشوار بود. از یک سو مدیران و کارمندان استودیو اصرار داشتند و دارند که کارشان به بهترین شکل ممکن در رسانه‌ها منعکس شود و از طرف دیگر، رسانه‌ها هم زیر بار نمی‌روند که چیزی خلاف واقعیت را پوشش دهند. در این شرایط، انتقال مستقیم آن‌چه در پشت صحنه به‌وقوع می‌پیوندد، کار دشواری است. این‌که مرز «تحلیل» و «اطلاع‌رسانی» را به دو طرف تفهیم کنی، کاری است که هنوز هم از عهده‌اش برنیامده‌ام.

۳ - این‌ها را گفتم که بگویم یک‌طرفه به قاضی نمی‌روم. شخصاً هم در جایگاه روزنامه‌نگار و هم شخصی که در یک استودیو بازی‌سازی مشغول به کار است، هرگز توانستم مسئله‌ی هم‌کاری متقابل بین رسانه و بازی‌ساز را برای هم‌کارانم تعریف کنم.

این‌که ما «در کنار هم هستیم و نه در برابر هم» مسئله‌ای است که نه برای بازی‌ساز به‌درستی جا افتاده و نه برای رسانه‌ها. اندک بازی‌سازی که کار خود را به نحو احسن انجام می‌دهند، آن‌قدر جایگاه رسانه را پایین در نظر می‌گیرند که حتی ارسال یک خبر کوتاه را کسر شان می‌دانند و در نقطه‌ی مقابل برخی رسانه‌ها آن‌قدر بازی‌سازها را دور از خود می‌بینند که حتی منعکس کردن چند خط را خارج از سیاست‌های کاری و رسالت‌شان می‌دانند. این در شرایطی است که همان کار را برای عنوان خارجی، با آب و تاب انجام می‌دهند و حتی ریالی هم در ازای آن دریافت نمی‌کنند. وقتی شرایط کاری اکثر رسانه‌ها با سطح حرفه‌ای فاصله دارد و وقتی بازی‌سازان هنوز هم در آرمان شهرهای دروغین ذهن‌هایشان پناه گرفته‌اند، رساندن این سطح تعامل به حد مطلوب نه تنها دور از ذهن؛ بلکه غیرممکن است. تا آن روز، ما مییم و بازی‌سازی که هم‌چنان سایت، روزنامه و مجله را مرجعی در برابر و ضد خود می‌بینند و البته نویسندگانی که روز به روز رغبت کم‌تری برای پوشش خبرهای بازی‌سازان داخلی خواهند داشت.



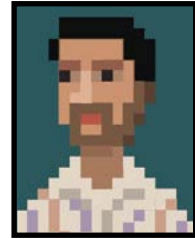


# انستیتو ملی بازی سازی: این داستان، دوره آنلاین!

انستیتو ملی بازی سازی تنها نهادی است که به صورت اصولی مشغول آموزش بازی سازی به علاقه مندان است. در شماره های پیشین به معرفی این مرکز آموزشی و همین طور مصاحبه با مدیر آن پرداختیم. مسئله ای که همواره وجود داشت، علاقه مندانی بودند که در شهرهای دیگر زندگی می کردند و ساکن تهران نبودند. به همین خاطر شرکت در کلاس های انستیتو برای آن ها سخت بود و منصرف می شدند. انستیتو ابتدا در نظر داشت تا حداقل در یکی از کلان شهرها شعبه بزند اما این کار میسر نبود. پس قرار بر این شد تا کلاس های انستیتو به صورت مجازی و آنلاین نیز برگزار شود. اینجا بود که ایده دوره های آنلاین شکل گرفت و آغاز به کار کرد. انستیتو ملی بازی سازی با همکاری دانشگاه علم و صنعت اقدام به برگزاری کلاس ها کرد و استقبال از آن ها نیز بسیار خوب بود. اواخر تابستون بود که ترم دوم این دوره های به پایان رسید و دانش پژوهان برای آشنایی با اساتید و همین طور برگزاری امتحان به انستیتو ملی بازی سازی دعوت شدند. از همین رو تصمیم گرفتیم تا این رویداد را بررسی کنیم و با اساتید و همین طور مدیر انستیتو مصاحبه ای داشته باشیم.



# گزارش اقلیت!



مسعود آذرباد Aazarbad@yahoo.com

و امیر میثمی، در کنار امیرسلامتی که از قبل بود باعث شد بچه ها از فرصت استفاده کنند و از دیدگاهها، دغدغهها، باورها و علایق خود به ایشان بگویند. در ابتدا فقط تعداد اندکی در این بحث و گفتگو شرکت می کردند اما کم کم یخ فضا شکست و تقریباً همه نظر خود را اعلام کردند. شهاب کشاورز، امیر میثمی و امیر سلامتی حرفهای بچهها را گوش کردند و

جدید به واژگان بچههای انستیتو وارد شد که برای آگاهی بیشتر باید به سراغ خودش و برگه های امتحانی رفت!

زمان استراحت فرا رسید و بچهها دور هم جمع شدند تا هم نفسی تازه کنند و هم از خود پذیرایی کنند. تصمیم گرفته شد تا زمان امتحان بعدی، یک بازی رومیزی را تجربه کنیم که امتحان سوم فرارسید. آزمون فتوشاپ استاد سامان مهرابی. سؤالات استاد به طرز غیرقابل باوری، قبل از رسیدن به جلسه داخل حافظه جانبی از بین رفته بود و استاد مجبور شده بودند سؤالاتی جدید طراحی کنند. سؤالات دوازده گانه علمی استاد سامان محمدی هم پشت سر گذاشته شده بود. فکر نمیکنم هیچ کدام از این گروه اقلیت چنین تجربه ای از پاسخگویی به سؤالات امتحان را داشته باشند. علی رغم ظاهر سختش، جذابیت و شیرین بودن خودش را هم حفظ کرد. اما واقعا انرژی برایمان مانده بود! حالا ظهر بود و وقت ناهار. نشستیم به خوردن ناهار و قسمتی دیگر به تجربه های دلانگیز این دوره می اضافه شد.

هنوز لذت خوردن ناهار و گرفتن انرژی دوباره در وجود گروه اقلیت به کمال خودش نرسیده بود که استاد امیر سلامتی داخل شدند و گروه هم فهمید نوبت امتحان طراحی بازی غیریچیتال فرا رسیده است. سؤالات چهارگزینه ای استاد در برابر ما قرار گرفت. سؤالاتی بسیار دقیق، هوشمندانه و سرشار از خلاقیت. علی رغم چهارگزینه ای بودن، پاسخ دادن به آنها نیاز به تفکر و دقت داشت!

البته لذت حضور در کلاس استاد سلامتی و رفتار مهربانانه و پر از صمیمیت او در برخورد با شاگردان، باعث می شد از امتحانش علی رغم پیچیده بودن، هراس به دل نیاید و امتحانش هم مانند یک بازی رومیزی با قوانین جالب برخورد شود.

بعد از امتحان امیر سلامتی ماند و طبق برنامه برای دانش پژوهان، فرصت بازی های رومیزی رسید. حالا تعداد دانش پژوهان به دوازده نفر می رسید. با توجه به نفرات، اولین بازی پیشنهادی، بازی سقوط جاسوس بود. بازی در سبک استنتاجی است. اکثریت باید تلاش کنند جاسوس را دستگیر کنند و جاسوس تلاش می کند تا کد رمز را کشف کند و بازی را ببرد. بازی برای بچهها بسیار جذاب بود و علی رغم اینکه جز امیرسلامتی بقیه تازه کار بودند لحظات لذت بخشی شکل گرفت. بعد از چند دور بازی، شهاب کشاورز و امیرمیثمی به جمع دانش پژوهان اضافه شدند. حضور شهاب کشاورز

تقریباً از ۱۲ شهریور ماه، اخبار و اعلامیه ها پیرامون دوره می انستیتو برای دانش پژوهان دوره آنلاین در وبسایت انستیتو و گروه های مجازی شبکه های اجتماعی منتشر شد. خبر کمی دیر به نظر می رسید. کمتر از یک هفته برای تصمیم گیری فرصت بود. این فرصت اندک هم بیشتر در سایه تهدید امتحانات بود. امتحاناتی که دانش پژوهان برای اتمام دوره و گرفتن مدرک باید به سؤالاتش پاسخ می دادند.

البته برای خود من چنین تجربه ای اتفاق نیفتاد. فقط می خواستم به تهران بروم و همکلاسی های دوره آنلاین را از نزدیک ببینم. البته مسئله بُعد مسافت برای اکثریت بچهها معضل بزرگی بود. باید مسیری طولانی را با اتوبوس یا قطار و در بهترین حالت با هواپیما طی کرد و به انستیتو آمد تا دو روزی اینجا ماند و آزمون ها را داد و برگشت. در این میان اگر پول کافی یا آشنایی در تهران نباشد شب در تهران ماندن سخت می شود. در نهایت هفدهم شهریور از راه رسید و بچهها یکی یکی از راه رسیدند. علی رغم میل باطنی همه مان واقعا فکر نمی کردیم از جمعیت زیاد بچه های دوره آنلاین، جمعیتی دوازده نفره فقط بیایند! اما همان کمبود زمان و استرس امتحانات و بُعد مسافت منجر شد به این اقلیت دوازده نفره!

اقلیت دوازده نفره برای اولین بار همدیگر را از نزدیک دیدند. آدم هایی که فقط یک اسم و عکس پروفایل از آنها دیده بودند حالا جان گرفته، سرزنده و سرحال جلوی همدیگر نشسته اند، باهم خوش و بش می کنند. البته ماجرا به همین راحتی و سادگی اتفاق نیفتاد! اوایلش فقط یک سلام و احوال پرسى ساده بود، کم کم یخها شکست و نرسیده به ظهر، انگار که همه با هم رفقای صدساله گرمابه و گلستان هستند! در بین همین سلام و احوال پرسى و شکستن یخ صحبت ها، آمدند و اعلام آغاز امتحانات کردند! کم از ۵ دقیقه دیگر در سالن امتحانات بودیم و برگه اولین امتحان، مبانی بازی سازی، در برابر چشمها قرار گرفت. شروع به نوشتن کردیم. گروه اقلیت در برابر سؤالات قرار گرفتند تا گزارش بدهند از آنچه در طی این مدت در کلاس استاد شهاب کشاورز آموخته اند. یکی یکی نوشتیم، کم و زیاد، کامل و ناقص.

اتفاق بعدی درست بعد از همین امتحان رخ داد. امتحان سبک شناسی! بلند نشده نشستیم تا امیر میثمی که در گروه تلگرامی بچهها عضو است و تکه کلامش: «سخت نگیر!» است از گروه اقلیت آزمون بگیرد. همانند که بعد از امتحان امیر میثمی، یک گزاره





# وقتی چهره های مجازی واقعی می شوند



فائزه خمیرانی faezeh.khomeyrani@gmail.com

کلاس ها خوشحال و از تمام شدنشان ناراحت می شدم! چرا همه کلاس ها این جذابیت را ندارند؟ و بعد از آن چه شد؟ البته که نمی شود عده ای بازی ساز را دور هم جمع کرد و از آن ها توقع داشت که بازی نکنند. پس ما هم بازی کردیم و بردیم و باختیم.

روز دوم بعد از امتحانی سخت و طاقت فرسا ( که مشکل از طاقت ما بود نه از امتحان) نوبت گردش در کاخ سعدآباد رسید. شاید بگویند که چه ربطی به بازی سازی دارد؟ اشتباه نکنید! خیلی از المان های بازی های ماجراجویی، معمایی، مدیریت زمان و حتی بقا و مخفی کاری را در این چند ساعت تجربه کردیم. ( خیلی وارد جزئیات نمی شوم چون فرصت نداریم) بعد از این که همه با موفقیت این ماموریت را تمام کردیم، به مرحله بعد و شرکت در GDX رسیدیم. و بعد از این همه متاسفانه این دو روز به پایان رسید. و باید بگویم که دیدن سایر هم کلاسی ها و اساتید و شنیدن نظرات و تجربه های همدیگر بسیار جالب بود. چه چیزی بهتر از این که عده ای افراد علاقه مند به بازی دور هم جمع شوند!؟



فیلم Her را دیده اید؟ صداهایی که از طریق کامپیوتر با آدم ها حرف می زدند. داستان ما هم تقریباً به همین شکل بود. ( البته نه آن قدر دراماتیک) بعد از دو ترم شرکت در کلاس های مجازی و شنیدن صدای اساتید، قرار بود به تهران برویم و همه چیز را از نزدیک ببینیم. قضیه در مورد هم کلاسی ها حتی هیجان انگیزتر هم بود. چرا که به جز اسم و عکس خبر دیگری از هم نداشتیم البته هدف اصلی از این برنامه را فراموش کردم بگویم، قرار بود در آزمون های این دوره شرکت کنیم تا اطلاعاتی که در این مدت به دست آوردیم را بسنجیم. بازی سازی رشته جذابی است با کلی سختی های پنهان که کسی در بیرون از آن ها خبر ندارد. وقتی به کسی می گویم که می خواهم بازی بسازم، یا لبخندی می زند به این معنا که هیچ ایده ای از چیزی که گفتم ندارد. یا این که لبخندش مشتاقانه تر می شود و در مورد کال آف دیوتی با من صحبت می کند!

خلاصه با کلی هیجان و کمی هم استرس راهی سفر شدم. در راه رسیدن به انستیتو، راننده که به مقصدی که می خواستم بروم علاقه مند شده بود و مثل مجری های رادیو، صبح به آن زودی بیش از حد سرحال بود، به من گفت که پسر ۸ ساله اش خیلی به بازی های جنگی و بکش بکش علاقه منده، سعی کنید بازی ای شبیه به قارچ خور قدیمی بسازید با ارزش های ایرانی! می خواستم بگویم که چرا برای بچه ۸ ساله از این بازی ها می گیرید و این که همین الان در دنیا کلی بازی مناسب و غیر بکش بکشی وجود دارد ولی حیف که به مقصد رسیده بودیم.

محیط انستیتو برای هرکسی که به بازی ها و این رسانه اندک علاقه ای داشته باشد، بسیار جالب است. تصاویری از کاراکترها و طراحی های جذاب روی دیوار، اتاق استراحت با مجله های مختلف و از همه جذاب تر، قفسه مربوط به بازی های رومیزی. این اتاق به قدری سرگرم کننده است که اگر کاری هم با انستیتو ندارید، پیشنهاد می کنم یک بار سری به آن جا بزنید. در ادامه روز زمان آزمون ها فرا رسید. حتی این قسمت هم هیجان انگیز بود. در یکی از این آزمون ها باید بازی ای را بررسی می کردیم و چه بازی ای بهتر از Inside؟ شاید اولین باری بود که دم می خواست یک آزمون تمام روز طول بکشد. بعد از این بخش با اساتید مختلف گفت وگو کردیم. دیدن اساتید از نزدیک و شنیدن تجربه های آن ها بسیار جالب بود. تنها دوره آموزشی ای بود که از رفتن سر



جی دی ایکس مراسمی است که به صورت ماهانه با تلاش انستیتو بازی سازی برگزار می شود و بازی سازان به صورت کنفرانس و ارائه، تجربه های خود را در اختیار دیگر علاقه مندان قرار می دهند.

در میانه جی دی ایکس و در هنگام پذیرایی، اعضا مدارک مربوط به اخذ نمره امتحانات را دریافت کردند و آخرین عکس های یادگاری به شهاب کشاورز، مدیر انستیتو بازی سازی گرفته شد تا برای همه خاطره این اتفاق تازه در یادگار بماند. بعد از پایان جی دی ایکس، اعضای دوره آنلاین از همان باغ زیبا، با انستیتو خداحافظی کردند و این رویداد ۴۸ ساعته به اتمام رسید.

متناسب با دغدغه آن ها، به سوالاتشان پاسخ می دادند. به نظر می رسید بزرگ ترین دغدغه دانش پژوهان، بحث حمایت انستیتو از فعالیت آن ها و گسترش دادن فعالیت های انستیتو به خارج از شهر تهران و کشیده شدن آن حداقل به کلانشهرهای ایران بود.

بعد از آن دوباره امیر سلامتی یک بازی رومیزی دیگر، در سبک توییچ معرفی کرد و بچه ها شروع به انجام دادن این بازی مفرح و جالب کردند. بعد از اتمام بازی که نسخه ایرانی آن به نام پاتک هم وجود دارد، جمعیت پراکنده شدند. برنامه فردا اعلام شد. چند نفری هم نشستند و به صورت دونفره و سه نفره مشغول بازی یا مطالعه یا گفتگو شدند.

ساعت ۷ عصر اکثریت دانش پژوهان آنلاین از انستیتو بازی سازی خارج شدند و اولین روز گردهمایی تمام شد.

روز بعد اولین نفرات، ساعت ۸ صبح وارد انستیتو شدند. کم کم بقیه هم آمدند و گرچه یکی دو نفر نیامده بودند اما اکثریت هنوز در انستیتو بودند. ساعت ۸:۳۰ آزمون برنامه نویسی سی شارپ برگزار شد. آزمون سی شارپ با توجه به اینکه جنبه های مهارتی آن بر جنبه های نظری می چربد زمان بیشتری به درازا کشید. ساعت ۹:۴۵ دقیقه آخرین نفر هم از آزمون بیرون آمد. بعد از صرف پذیرایی و کمی استراحت نوبت به تهران گردی رسید.

کاخ موزه سعدآباد مقصد بعدی دانش پژوهان بود. با راهنمایی خانم فتحی و امیر میثمی گروه به راه افتادند. نیم ساعت بعد، گروه، روبه روی کاخ موزه سعدآباد ایستاده بودند. بعد از خرید بلیط، اولین موزه، کاخ سبز انتخاب شد. در این میان موزه برادران امیدوار نظر اعضا را بسیار به خود جلب کرد. برادران امیدوار اولین جهانگردان معاصر ایرانی هستند. موزه و اشیای داخل آن حواس بچه ها را جمع کرده بود تا مبادا در این گشت و گذار چیزی را از دست بدهند.

بعد از آن نوبت به موزه نظامی رسید. در موزه نظامی ادوات و اسلحه ها از دوره باستان تا دوره معاصر به نمایش گذاشته شده است. اینجا برای بچه ها جذاب تر به نظر می رسید و از دیدن ابزارهای خاص بسیار شگفت زده شدند.

مقصد بعدی برای دیدن موزه ها، کاخ سفید بود. کاخ سفید تنها فرصتی بود که بچه ها توانستند با دوربین های عکاسی و دوربین تلفن همراه شان عکس بگیرند.

طبقه پایین کاخ سفید، مجموعه هنر ملل قرار داشت. این مجموعه که گالری شخصی فرح پهلوی، همسر محمدرضا شاه، بوده است به علت این که مجموعه زیادی از آثار هنرمندان تجسمی را در خود قرار داده است ارزش هنری زیادی دارد.

بعد از خروج از کاخ سفید، ساعت ۱۲:۳۰ ظهر را نشان می دهد. چقدر زمان زود گذشته است. البته خستگی و گرسنگی اعضا، نشان می دهد زمان آن طور که فکر می کرده اند زود هم نگذشته است! اعضا ناهار خود را در بیرون از محوطه کاخ موزه سعدآباد نوش جان کردند. بعد از آن طبق برنامه ریزی، راهی GDX شدند.





**کشاورز:** ما همین حالا نیز در حال تغییر و بهبود دوره‌ها هستیم و هر ترم جدید تلاش می‌کنیم تا بهتر شود. برای نمونه تغییر در سیلابس، زمان‌بندی کلاس‌ها، مواردی که برای دانش‌پژوهان باید آماده شود.

**بازینامه:** کلاس‌هایی مانند سبک‌شناسی، برنامه‌نویسی، طراحی بازی و از این دست در دوره‌های آنلاین قابل پیاده‌سازی است ولی در مورد کلاس‌های هتری چه برنامه‌ای دارید؟

**کشاورز:** طراحی دستی را در حال حاضر نمی‌توانیم داشته باشیم ولی درس‌هایی را داریم و خواهیم داشت که ابزار هستند همانند ۲ds Max، Photoshop، ZBrush و از این دست چرا که ما این‌ها را می‌توانیم درس بدهیم. چیزهایی مانند طراحی فیگوراتیو و پرسپکتیو را نمی‌توانیم آموزش دهیم.

**بازینامه:** پس درسی مثل نقاشی دیجیتال را خواهید داشت؟

**کشاورز:** این مورد هنوز قطعی نیست اما داریم در موردش صحبت می‌کنیم و اگر امکانات فنی اجازه دهد حتماً برگزار خواهیم کرد.

**بازینامه:** نظرتان در مورد بازینامه چیست و چه پیشنهادی در مورد گسترش بازینامه و همین‌طور آموزش بازی‌سازی دارید؟

**کشاورز:** چیزی که به نظر من مهم است، هدف‌گذاری مخاطب است. نخست باید بگوید آیا می‌خواهد مخاطب عام (سرگرمی) را پوشش بدهد یا مخاطب خاص (بازی‌سازان و علاقه‌مندان به بازی‌سازی). پس هرکدام مطالب و پوشش خاصی را می‌طلبند. من احساس می‌کنم بازینامه می‌خواهد مجله‌عام‌تری باشد ولی تبلیغات و مطالبی که ارائه می‌کند برای جامعه بازی‌سازهاست و این‌ها با هم تناقض دارد.

دیگر جدا از تجربه حضوری است. خیلی از افرادی که سابقه تدریس دارند و خوب هم تدریس می‌کنند نیز در مواجه با آموزش از راه دور فشار خیلی زیادی به آن‌ها وارد می‌شود. دانش‌پژوهان را نمی‌بینند، همه چیز را باید از دریچه صفحه نمایش ببینند و آنجا همه چیز را توضیح دهند. شاید شبیه پخش زنده رادیو می‌ماند. فشار روی آن‌ها بسیار زیاد است. نمی‌توانند از دانش‌پژوهان بازخورد بگیرند یا این که متوجه شوند آن‌ها در چه سطحی هستند. تمام این مشکلات باعث سخت‌تر شدن کارشان می‌شود. البته این مشکلات برای کسانی که در این دوره‌ها شرکت می‌کنند نیز وجود دارد. برای آن‌ها کلاس کند می‌گذرد، ممکن است توجه‌ها کافی را نداشته باشند، کلاس passive برگزار می‌شود و تعامل مستقیم ندارد. در آخر باز بودن این دوره‌ها در مقایسه با نبودش بهتر است.

**بازینامه:** اگر بخواهید نقطه قوت و نقطه‌ضعف این دوره‌ها را فهرست کنید به چه نکاتی اشاره می‌کنید؟

**کشاورز:** در خلال صحبت‌هایمان اشاره کردم اما اگر بخواهم کوتاه بگویم وجودش بهتر از نبودش است. بستری برای آموزش شهرستانی‌ها به وجود آمده و همین‌طور کسانی که به خاطر مشغله نمی‌توانند حضوری به جلسات بیایند. نقطه ضعف هم می‌تواند به همان تجربه نداشتن اشاره کرد برای نمونه با مشکلات فنی، سرعت کم اینترنت و مشکل در پلتفرم مواجه شدیم. اصلاً کم‌کم فهمیدیم سیلابس و درسی که در این دوره می‌دهیم باید مخصوص به خودش باشد و شبیه دوره‌های حضوری نمی‌توان اجرا کرد.

**بازینامه:** با توجه به تجربه‌ای که به دست آورده‌اید آیا قصد ادامه این دوره‌ها را دارید و یا تغییراتی در آن ایجاد کنید؟

**کشاورز:** اگر راستش را بگویم هیچ تصور اولیه‌ای نداشتیم چرا که ایران کشور بزرگی است و مقداری غیرقابل پیش‌بینی است که خودمان بدانیم این اتفاقات چگونه رخ خواهد داد. خودمان نیز می‌خواستیم بیشتر امتحان کنیم و بر اساس این امتحان نتیجه بگیریم. کاری که ما کردیم این بود که یک سری تبلیغات عمومی انجام دادیم و افرادی ابراز علاقه به بازی‌سازی کردند. با تک‌تک این افراد از طریق تلفن و ایمیل تماس گرفته شد که همین افراد پایه کار دوره آنلاین انستیتو ملی بازی‌سازی شدند و فکر می‌کنم این تجربه خوبی برای ما بود.

**بازینامه:** پس به اهدافی که مدنظر داشتید رسیدید **کشاورز:** بله، این دوره‌ها برای ما آزمایشی بود تا ببینیم با چه مشکلاتی روبه‌رو خواهیم شد چراکه همان‌طور که می‌دانید برگزاری این دوره‌ها برای ما ریسک بالای داشت. با سؤال‌های زیادی دست‌وپنجه نرم می‌کردیم برای نمونه، در آخر چه می‌شود یا این‌که ما در گذشته این دوره‌ها را نداشتیم و باید چرا برای خودمان در دسر جدید بتراشیم. ولی در پایان پای تمام این مشکلات ایستادیم و این دوره‌ها را شروع کردیم تا ببینیم می‌توانیم روی بحث آموزش از راه دور کار کنیم و آن را گسترش دهیم یا نه و به چه شکلی خواهد بود.

**بازینامه:** به نظر شما هتروجویان و اساتید از این دوره‌ها راضی بودند؟

**کشاورز:** ببینید، راضی بودن یک چیز نسبی است. برای نمونه وقتی هیچ چیزی پیش از آن وجود نداشته باشد هر کاری هم که انجام دهید باید راضی باشید. مثلاً بین صفر و یک اگر ۰/۱۰۰۰ هم باشد شما آن را ترجیح می‌دهید. برای ما مدیریت این موضوع بسیار سخت بود زیرا اصولاً آموزش آنلاین یک تجربه‌ای

**بازینامه:** کمی در مورد چگونگی شکل‌گیری دوره‌های آموزشی آنلاین بازی‌سازی توضیح دهید، چگونه شکل گرفت و به اینجا رسید؟

**کشاورز:** خیلی وقت بود ما برای برگزاری دوره برای شهرستان تحت‌فشار بودیم زیرا انستیتو ملی بازی‌سازی تنها در تهران است و بچه‌های شهرستانی همیشه فقدان برای آموزش بازی‌سازی احساس می‌کردند. همین‌طور افراد و آموزشگاه‌های زیادی به ما مراجعه کردند که خواهان برگزاری دوره‌های بازی‌سازی با مشارکت ما بودند یا از ما سؤال می‌کردند چرا در شهرستان شعبه نمی‌زنیم و یا خواهان ایجاد شعبه شهرستان انستیتو ملی بازی‌سازی بودند. خوب زمانی که با این‌ها مواجه می‌شدیم بسیار خوشحال بودیم که بازی‌سازی رشد و پیشرفت کرده و شاید امکان گسترش انستیتو باشد اما در عمل متوجه شدیم برای ما امکان‌پذیر نیست. برای نمونه با مشکل کمبود استاد مجرب مواجه هستیم حتی برای همین تهران هم مشکل داریم که استادها بیایند و تعدادشان کم است چه برسد به شهرستان. مشکل این بود اگر شعبه‌ای به عنوان انستیتو ملی بازی‌سازی یا زیر نظر برند برپا می‌شد، تسلطی و مدیریتی روی کیفیت آن‌ها نخواهیم داشت برای این که به هر حال دیدگاه کسانی که وارد می‌شوند بیشتر تجاری است درحالی‌که ما بیشتر دیدگاه آموزشی داریم. هرچقدر فکر می‌کردیم به راه‌حل مناسبی نمی‌رسیدیم تا جایی که به فکر دوره‌های آنلاین افتادیم تا سعی کنیم از همین اساتیدی که در تهران هستند و آموزش می‌دهند، ببینیم آیا می‌توانیم به‌صورت آنلاین نیز در اختیار شهرستانی‌ها قرار دهیم. این قضیه مقدمه‌ای شد تا روی دوره‌های آنلاین کار کنیم و آن را راه‌اندازی کنیم.

**بازینامه:** تصور اولیه شما از این اتفاق و دوره‌های آنلاین چگونه بود و به اهدافی که مدنظر داشتید رسیدید؟



# مصاحبه با امیرعباس میثمی

## استاد درس سبک‌شناسی و طراحی بازی‌های دیجیتال

ramhormozi.milad@gmail.com | میلاد رامهرمزی



کشور هستند به‌خصوص کسانی که به امکانات آموزشی دسترسی ندارند، بتوانند از طریق اینترنت به افرادی وصل شدند که در یک مرکز مستقل هستند و از تجربه آن‌ها استفاده کنند. امیدوارم این ضعف‌ها در دوره‌های بعد برطرف شود.

**بازینامه:** پس به نظر شما این آموزش‌ها واقعاً می‌تواند در بالا بردن سطح کیفی آموزش بازی‌سازی در ایران کارساز باشد؟

**میثمی:** صد البته، به علت کامل نبودن زیرساخت‌ها همانند همین اینترنت، استادها و وقت‌گذارانی با مشکلاتی روبه‌رو است. استاد به نسبت کلاس‌های حضوری انرژی و وقت بیشتری صرف خواهد کرد تا اینکه بنشینند و دو ساعت از راه دور آموزش بدهند.

**بازینامه:** به نظر شما مهم‌ترین نقطه قوت و نقطه ضعف این دوره‌ها چه هستند؟

**میثمی:** مزایای آن استفاده بچه‌ها از این آموزش‌ها حتی به‌صورت کمتر از حضوری است. برای نقطه ضعف هم که قبلاً توضیح دادم. به همین دلیل ما سرفصل‌ها را طوری تنظیم می‌کنیم که کلیاتی از مباحث گفته شود و برای جزئیات منابع در دسترس دانش‌پژوهان قرار خواهیم داد تا بتوانند خودشان به دنبال آن بروند.

**بازینامه:** اگر قرار باشد این روند ادامه پیدا کند شما به‌عنوان مربی چه پیشنهادهایی برای بهتر شدن این دوره‌ها دارید؟

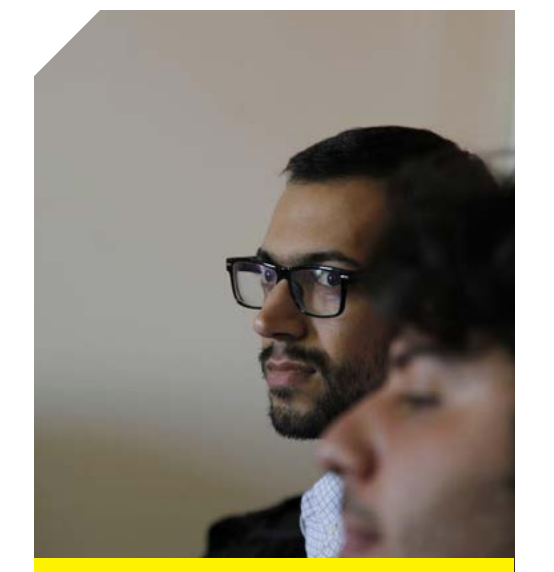
**میثمی:** اولین بحث این است که سعی کنیم دوره‌ها را به سمتی ببریم تا زیرساخت‌ها را درست کنیم. البته دانشگاه علم و صنعت با ما خیلی همکاری خوبی داشت و حتی مشکلاتی که وجود داشته را رفع کرده و دیگر در دوره‌های پس از آن دیده نشده است. اگر زیرساخت‌ها را درست کنیم و بچه‌ها بتوانند بر سر کلاس بهتر آموزش را دریافت کنند و اطلاعاتی که استاد در اختیارشان قرار می‌دهد را بگیرند می‌تواند باعث

**بازینامه:** لطفاً خودتان را معرفی کنید

**میثمی:** امیرعباس میثمی هستم. ۳۰ ساله. چهار پنج سال است که مشغول به بازی‌سازی هستم. تا الان چند بازی با همکاری گروه‌های مختلف ساخته‌ام که بعضی‌ها موفق و بعضی دیگر ناموفق بوده است. بیشتر بازی کوچک و موبایلی کار می‌کنم زیرا بنا به امکانات و وضعیت به این سمت سوق پیدا کردیم. تحصیلات دانشگاهی من مهندسی ساختمان است و کاری که اینجا انجام می‌دهم طراحی بازی است.

**بازینامه:** نظر شما درباره برگزاری دوره‌های آنلاین چیست؟

**میثمی:** طبیعتاً بودن این دوره‌ها بهتر از نبودنش است. درست است این سیستم دارای ضعف‌هایی هست و به اندازه کافی کامل نیست، به دلایل مختلف بعضی از سرفصل‌ها را پوشش نمی‌دهد ولی همین سیستم باعث شده افرادی که در نقاط دیگر



# مصاحبه با امیر سلامتی

## استاد درس طراحی بازی‌های غیردیجیتال

ramhormozi.milad@gmail.com | میلاد رامهرمزی



یک سری محتوا در قالب پاورپوینت آماده می‌کردم و آن را توضیح می‌دادم. در حین کلاس امتحان سریع و کوتاه نیز برای فعال ماندن کلاس می‌گرفتم. در آخر جلسه چالش را مطرح می‌کردم. سپس برای جلسه بعد یک پروپوزال طراحی می‌کردند که من بر اساس آن بازخورد می‌دادم.

**بازینامه:** به نظر شما آیا این آموزش‌ها واقعاً می‌تواند در بالا بردن سطح کیفی آموزش بازی‌سازی در ایران کارساز باشد؟

**سلامتی:** در حوزه بازی رومی‌تری به‌تنبهایی کافی نیست و در حد یک تلنگر است چرا که آن کاربرد را ندارد. سرعت، بازخورد و اثر مورد نیاز را ندارد چرا که مثلاً حضوری در عرض یک ماه عده‌ای می‌نشینند، بازی طراحی می‌کنند و باهم آن را آزمایش می‌کنند ولی در آموزش از راه دور این امکان وجود ندارد. برای دوره آنلاین شاید ۴ دوره مداوم نیاز باشد تا همان اثر یک ماه حضوری را انجام دهد.

**بازینامه:** تقریباً نقاط ضعف دوره آنلاین را توضیح دادید ولی نقاط قوت این دوره‌ها به نظر شما چیست؟

**سلامتی:** یکی از نقاط جالب و قوت آن (البته برای من) این بود که خیلی از این بچه‌ها دسترسی به بازی نداشتند و حتی مونوپولی بازی نکرده بودند بنابراین ایده‌هایشان، طرز فکر و نگاهشان به این قضیه بکتر بود. برای نمونه طراحی‌هایی که انجام می‌شد به نظر خالص می‌آمد. ذهن باز و خلاقانه‌ای داشتند. نقاط قوت آن کم نبود، بچه‌ها سعی کردند با همان امکاناتی که دارند کارهایی کنند مثلاً گروه راه انداختند، در کلاس بحث می‌کردند ولی به‌اندازه ۴۰ درصد یک کارگاه عملی بازدهی داشت.

**بازینامه:** آیا این دوره‌ها می‌تواند آن رابطه‌ای که به در دوره‌های حضوری میان استاد و شاگرد شکل می‌گیرد را به وجود آورد؟

**بازینامه:** لطفاً خودتان را معرفی کنید و به‌طور خلاصه در مورد سابقه کاری‌تان صحبت کنید

سلامتی: امیر سلامتی هستم. سابقه کاری اصلی من انیمیشن‌سازی است و حتی در بازی‌های رایانه‌ای مانند «گرشاسپی» نیز همکاری داشته‌ام و الان تمام تلاشم را می‌کنم تا کار اصلیم را به بازی‌های رومی‌تری و موبایل نزدیک کنم. بازی‌های رومی‌تری را از بچگی دوست داشتم. هم‌اکنون در انستیتو ملی بازی‌سازی ارائه‌دهنده درس «طراحی بازی غیر دیجیتال» هستم.

**بازینامه:** حوزه تخصصی شما در بازی‌سازی چیست؟

**سلامتی:** به طراحی بازی چه رومی‌تری و چه رایانه‌ای بسیار علاقه دارم و به غیر از آن هر کار دیگری که از دستم بریاید انجام می‌دهم. تخصص من انیمیشن بوده که در بازی‌سازی استفاده می‌کنم مثل طراحی رابط کاربری و انیمیت.

**بازینامه:** نظر شما در مورد دوره‌های آنلاین آموزش بازی‌سازی چیست؟

**سلامتی:** از همان اول که انستیتو ملی بازی‌سازی به من گفت بسیار با آن مشکل داشتم چون ذات آن حضوری و ملموس است. من هم به چشم یک‌جور کلاس طراحی بازی با محوریت رومی‌تری که بسیار هم خوب بود. احساس کردم این کلاس مانند تلنگری برایشان بود و آن‌ها علاقه‌مند شدند با اینکه از نزدیک با بازی‌های رومی‌تری سروکار نداشتند. یکسری چالش‌ها و تمرین‌ها بود که فعلاً انجام می‌دادند و بسیار جالب بود که دید طراحی نسبت به این چالش‌ها داشتند.

**بازینامه:** دوره‌های حضوری حالت کارگاهی دارد و در همان‌جا دانش‌پژوهان یک بازی را می‌سازند، در دوره آنلاین این اتفاق چگونه روی می‌داد؟

**سلامتی:** منابع از کتاب «Challenges for Game Designers» و «Eurogames» بود. برای هر جلسه



ramlhormozi.milad@gmail.com میلاد رامهرمی

# مصاحبه با سامان مهربابی

## استاد درس فتوشاپ

▶ **بازینامه:** لطفاً خودتان را معرفی کنید

**مهربابی:** سامان مهربابی هستم، رشته من نقشه‌کشی و طراحی صنعتی است. قضیه به این صورت است که در رشته خودم بسیار موفق بودم ولی علاقه زیادی نداشتم. بیشتر به طراحی صنعتی علاقه داشتم برای اینکه مدل‌سازی صنعتی انجام دهم نرم‌افزار 3ds Max یاد گرفتم. پس از مدتی احساس کردم در بخش صنعت جایگاهی ندارم و در همین حین کارهای 3 بعدی به من پیشنهاد شد، حالا چه صنعتی و چه معماری. از سال 84 تدریس را به‌صورت جدی شروع کردم ولی پیش از آن نیز به‌صورت محدود و خصوصی به دوستان و نزدیکانم درس می‌دادم. پس از آن نیز در شرکت‌های زیادی مشغول به کار شدم، برای نمونه «نسل اندیشه سبز» که انیمیشن «سلحشوران ایران زمین» بود یا شرکت‌های تبلیغاتی مثل «سیما پخش پیام»، «تصویر در تصویر» و «تیرازه فیلم»



چيست؟

**مهربابی:** برگزاري كلاس‌هاي آنلاين حركت نويني در ايران است و من از اين كار بسيار استقبال مي‌كنم. براي ما استادها درس دادن در اين شرايط بسيار سخت است چرا كه شاگردان را نمي‌بينيم و نمي‌توانيم بالاسر آنها برويم. رفع اشكال مقداري سخت است زيرا در كلاس حضوري بچه‌ها كار مي‌آوردند و مي‌گويند اينجا را مشكل داريم ولي در دوره آنلاين اين امكان وجود ندارد. ما فقط درس مي‌دهيم.

**بازينامه:** آيا امكان آيلود كارها و تمرين نيست كه شما تمرين‌ها بچه‌ها را بررسي كنيد و روي آن نظر دهيد؟

**مهربابی:** هنوز اين امكان براي ما وجود ندارد و مشكلات سرعت پايين اينترنت را نيز بايد در نظر گرفت. شما وقتي پشت صفحه نمايش مي‌نشينيد و شاگردان را نمي‌بينيد انرژي زيادي از شما مي‌گيرد. با اين حال وقتي كه شما حضوري نمي‌بينيد حال و هواي ديگري دارد يعني فضاي سنگيني حاكم است. مشكل ديگر نبود دانش‌پژوهان بر سر كلاس است.

**بازينامه:** به نظر شما مهم‌ترين نقطه قوت و نقطه ضعف اين دوره‌ها چه هستند؟

**مهربابی:** در مورد موارد منفي آن صحبت كرديم

ولي نقاط قوت آن دسترسي آسان از هر كجا است يعني هر فارسي زباني مي‌تواند دسترسي داشته باشد و مختص ايران نيز نباشد. باعث مي‌شود افراد در شهرهاي مختلف همديگر را بشناسند و باهم ارتباط بگيرند. هنر به اين شكل مختص شهرهاي بزرگ نخواهد بود و شهرهاي ديگر نيز مي‌تواند از آن بهره ببرند.

**بازينامه:** به نظر شما آيا اين آموزش‌ها واقعا مي‌تواند در بالا بردن سطح كيفي آموزش بازي‌سازي در ايران كارساز باشد؟

**مهربابی:** مسلماً مفيد خواهد بود و نمي‌توانيم بگويم مفيد نخواهد بود. بيشتر به دانش‌پژوه برمي‌گردد چرا كه ما دسترسي مستقيم به آنها نداريم و ممكن است كم‌كاري كنند؛ اگر خود دانش‌پژوه پشت آن را بگيرد و اهل جستجو باشد از اينترنت مي‌تواند مطالب مفيدي را بخواند به‌خصوص دوستاني كه زبان انگليسي را بهتر درك مي‌كنند. زبان انگليسي به پيشرفت بسيار كمك مي‌كند؛ بعضاً مي‌بينم كه شاگردهائي كه تسلط كافي به زبان ندارند محدود به كلاس مي‌شوند كه بسيار بد است.



▶ **بازينامه:** لطفاً خودتان را معرفي كنيد

**نوروزی:** رسول نوروزي هستم از كرمانشاه، شهرستان سرپل ذهاب كه خدمتتان رسيدم. تقريباً از سال 89 با انيميشن و دنياي بازي‌سازي آشنا شدم. يعني در واقع با نرم‌افزارهاي آن آشنا شدم. شغل اصلي خودم IT است و فقط به خاطر علاقه دنبال بازي‌سازي آمدم. خودم بيشتر به مدل‌سازي و برنامه‌نويسی بازي علاقه دارم.

**آريايي‌نژاد:** محمدرضا آريايي‌نژاد، 18 ساله هستم. ساكن اهواز. از 14 سالگي به دنبال بازي‌سازي بودم و حتي شغل من هم مرتبط با بازي است.

**صفاری:** علي صفاري هستم از مشهد و حدود چهار سال است كه مشغول به بازي‌سازي هستم و از اين مدت، يك سال است كه به‌صورت تخصصي فعاليت مي‌كنم. شروع كار من با ساخت يك‌سري انيميشن دوبعدي داستاني کوتاه بود و نه صرفاً بازي، حالا هم يك گروه چندنفره داريم كه مشغول ساخت بازي دوبعدي كوچك هستيم. دوست دارم درنهایت تبديل به مدير توليد (Creative Director) شوم.

**بازينامه:** شما چطور با دوره‌هاي آنلاين انستيتو ملي بازي‌سازي آشنا شديد؟

**آريايي‌نژاد:** سال پيش در رويداد جشنواره بازي‌هاي مستقل، سايت IGDF شركت كردم ولي مقامي نياوردم تا اينكه پس از مدتي با من تماس گرفته شد كه اگر دوست داريد مي‌توانيد در اين دوره‌ها شركت كنيد.



# مصاحبه با دانش‌پژوهان

## دوره‌های آنلاین انستیتو ملی بازی‌سازی

ramlhormozi.milad@gmail.com میلاد رامهرمی

▶ **بازينامه:** از كيفيت دوره‌ها راضي بوديد؟

**صفاری:** خب اين اولين دوره بود و مشكلاتي هم داشت ولي در كل خوب بود. براي نمونه سرعت متفاوت اينترنت باعث ايجاد مشكل مي‌شد.

**نوروزی:** بله، واقعا جا دارد تشكر ويژه از انستيتو ملي بازي‌سازي بابت اين دوره‌ها داشته باشم. براي من كه شهرستان زندگي مي‌كنم واقعا يك موقعيت خوب محسوب مي‌شود. حقيقتاً نمي‌توان به كلاس‌هاي اينجا بيايم زيرا مسافت خيلي دور است. واقعا چيز خوبي بود و ما استفاده كرديم. درست است مشكلاتي داشت ولي در كل راضي هستم.

**آريايي‌نژاد:** بسيار خوب بود چون هيچ نهاد يا موسسه‌اي براي آموزش بازي‌سازي وجود ندارد و در كل اين دوره‌ها براي من و بقيه بچه‌ها بسيار مفيد بود.

**بازينامه:** از اساتيد راضي بوديد؟ آموزش‌هايي كه با شما داده شد را چگونه ارزيابي مي‌كنيد؟

**صفاری:** بله، از كيفيت دوره و استادهاي اين دوره بسيار راضي بودم.

**نوروزی:** اساتيد هم كه راضي بوديم و داراي معلومات خوبي بودند. يك پيشنهادهم دارم اگر كتابي را در هر درسي به‌عنوان مرجع براي ما تازه‌كارها تدوين كنند خيلي خوب مي‌شود.

**بازينامه:** آيا اين دوره آموزشي آن چيزي را كه مدنظر شما بود به شما آموزش داده است؟

**نوروزی:** در آن دوره‌اي كه من بودم، راضي بودم چون بالاخره اساتيد از ما واردتر هستند.

**صفاری:** در كل بسيار خوب بود ولي انتظار من از بعضي درس‌ها مثل مباني بازي‌سازي بيشتر بود.

**بازينامه:** مهم‌ترين نقطه قوت و نقطه ضعف اين دوره‌ها را چه مي‌دانيد؟

**صفاری:** خب بزرگ‌ترين نقطه قوت اين دوره‌ها آموزش از راه دور است چون امكانات و آموزش



بازي‌سازي در ايران كم است، حتي مشهد هم ندارد. نقطه ضعف آن هم نديدن استاد و كمتر اجرا شدن كار عملي است. اين گردهمايي امروز اين نقطه ضعف را مقداري پوشش داد.

**نوروزی:** تقريباً نظرم مثل دوستم هست و او را تايبد مي‌كنم.

**بازينامه:** به‌عنوان هنرجوي اين دوره‌ها، چه پيشنهادهائي براي بهتر شدن دوره‌ها داريد؟

**نوروزی:** خود من شاغل هستم و در محل كار نيز دسترسي به اينترنت ندارم به همين خاطر در بيشتر كلاس‌ها حضور نداشتم. حالا نمي‌شود هم به استاد بگويم در عصر تدريس كند ولي اگر خود برنامه زماني در عصر و بعد از ساعت اداري باشد بهتر است زيرا افراد شاغل هم در اين دوره‌ها راحت‌تر شركت مي‌كنند.

**بازينامه:** نظر شما درباره مجله بازينامه چيست؟

**نوروزی:** مطالب خوبي دارد و خيلي جالب است.

**صفاری:** مجله بازينامه را از شماره يك تا به حال دنبال کرده‌ام و حتي مقالاتي مثل كالبدشناسي بازي‌هاي رایانه‌اي را در يك پوشه جداگانه ذخيره كردم كه دسترسي راحت‌تري داشته باشم. پيشنهاده من هم همين است كه بعد از تكميل يكسري مقالات آن را به‌صورت كامل منتشر كنيد. زماني‌كه به دنبال آموزش بازي‌سازي بودم به مجله بازينامه برخوردم از آن موقع مجله را مي‌خوانم.





Hugh Armitage

مترجم: احسان موسوی

Mr.ehsanmousavi@gmail.com

# هر آنچه که باید در مورد فیلم فرقه قاتلین بدانیم

## ASSASSIN'S CREED

### فرقه قاتلین، یک مجموعه

فوق‌العاده موفق در عرصه بازی‌سازی است و حالا می‌خواهد تبدیل به یک مجموعه فوق‌العاده موفق در حوزه فیلم بشود. با وجود این که تا قبل از آن هیچ اقتباس موفقی از بازی‌ها در سینما صورت نگرفته است.

البته، ما سری مهاجم مقبره با بازی آنجلینا جولی را دیده‌ایم اما استودیو یوبی‌سافت و فاکس قرن بیستم هدف بزرگ‌تری را در سر دارند و اطلاعات ذیل تمام شک‌های ما را برطرف می‌سازد.

### چه زمانی اکران می‌شود؟

فیلم فرقه قاتلین یکم دی ماه سال جاری به سینما می‌آید. بازی فرقه قاتلین: سندیکا آبان سال گذشته به بازار آمد ولی این دو را با هم قاطی نکنید، و اگر نه تماشاگر این فیلم تجربه خیلی ناامید کننده‌ای برای شما خواهد بود.

تولید فیلم شهریور سال گذشته کلید خورد و مکان‌های فیلم‌برداری شامل مالت، لندن و اسپانیا می‌شود. عوامل فیلم، به دلیل توجه بیش از حد رسانه‌ها مجبور بودند بسیار رازدار باشند تا هیچ عکسی توسط پاپاراتزی لو نرود. فیلم‌برداری تا سه ماه طول کشید و آبان سال گذشته به پایان رسید.

### چه کسانی در تولید فیلم دست دارند؟

نامزد اسکار، مایکل فسنبردر و برنده اسکار، ماریون کوتیار بازیگران نقش اول این فیلم هستند. کارگردان این فیلم، جاستین کروزل است که با این دو بازیگر در یکی از بهترین فیلم‌های سال اخیر که اقتباس رمان مکبث از شکسپیر بود، سابقه همکاری دارد.

مایکل کی ویلیامز با سابقه

حضور در سریال وایر، و آریین لاید تازه کار دیگر بازیگران این فیلم هستند. به همراه بازیگران ثابت شده‌ای مثل جرمی آیرونز و برندن گلیسون که اخیراً به آن‌ها پیوستند. کاراکتری که لاید در آن ایفای نقش می‌کند، ابتدا برای آلیشیا ویکاندر، بازیگر فیلم اکس ماشینا در نظر گرفته شده بود ولی او به خاطر بازی در فیلم برون ۵، این نقش را رد کرد.

به غیر از ایفای نقش، مایکل فسنبردر تهیه‌کنندگی این فیلم را نیز بر عهده دارد. همکاران تحسین برانگیزی همچون فرانک مارشال افسانه‌ای (مهاجمان صندوق گمشده، بازگشت به آینده) و ژان جولین بارونه، رئیس قسمت فیلم‌سازی یوبی‌سافت نیز او را همراهی می‌کنند.

بارونه به مجله فرانسوی فیلم پریمیر گفته است که "ما برند بزرگی داریم و می‌خواهیم فیلمی همچون بتمن آغاز می‌کند یا بلید رانر بسازیم." که به این معناست که تیم فرقه قاتلین اهداف بزرگی را نشانه رفته‌اند.

یوبی‌سافت سخت کار کرده است تا این پروژه به صورت خلاقانه‌ای ساماندهی شود و از سال ۲۰۱۲ سروصدای زیادی به پا کرده است. در طول این

سال‌ها، چهار نویسنده روی فیلمنامه کار کرده‌اند. بیل کلاژ، آدام کوپر، مایکل لزی و اسکات فرانک که به اخیراً به این تیم اضافه شده است.

### این فیلم راجع به چیست؟

با کاراکترهای کاملاً جدید که برای فیلم خلق شده‌اند ولی در همان دنیای ساخته شده در بازی‌ها حضور دارند، خلاصه داستان چیزی شبیه به این است: کالوم لینچ ( فسنبردر) به وسیله خاطرات ژنتیکی بازیابی شده‌اش متوجه می‌شود که یکی از نوادگان انجمن مخفی قاتلان است و می‌تواند ماجراجویی‌های جدش، آگیلار را در اسپانیا قرن ۱۵ دوباره تجربه کند. پس از به دست آوردن دانش فوق‌العاده و مهارت‌های مخصوص، او آماده است تا با شوالیه‌های تمپلار ستمگر در زمان حال روبه‌رو شود. با توجه به تریلر، ما متوجه می‌شویم که لینچ قرار است کشته شود اما به جای آن عاشق سوفیا ریکن با بازی کوتیار می‌شود که برای شرکت مرموز ایستروگو کار می‌کند، شرکتی که در مقابل تمپلارها قرار دارد.

به طور خلاصه: قاتلان خوب، تمپلارها بد. هر دو انجمن‌های مخفی برای قرن‌ها وجود داشته و در طول این سال‌ها در جنگی تمام نشدنی در حال تکه پاره کردن همدیگر بوده‌اند.

### عناصر بازی چگونه با فیلم ترکیب می‌شوند؟

شما احتمالاً باید راجع به چند نکته کلی درباره‌ی جزئیات بازی بدانید تا بتوانید خودتان را برای این دیوانگی و سفر در زمان آماده کنید: چیزی که لینچ را به گذشته می‌فرستد "آیموس" نام دارد. دستگاهی که به او اجازه می‌دهد خاطرات اجدادش را تجربه کند و موقعیت "تکه‌های عدن" را که هم قاتلین و هم تمپلارها به دنبال آن‌ها هستند کشف کند. احتمالاً، داستان فیلم حول محور پیدا کردن همین اجسام باستانی گسترش پیدا خواهد کرد.

یکی از عوارض جانبی سودمند استفاده از آیموس و دسترسی به خاطرات اجدادتان، توانایی دویدن و پریدن و چاقوکشی به سبک پدر پدر پدربزرگتان است که به خاطر پدیده‌ای به نام "اثر خونریزی" ممکن می‌شود. این به این معناست که فسنبردر می‌تواند در زمان حال هم، مثل زمان جدش جولان بدهد.

شاید باورنکردنی باشد، ولی یکی از مهارت‌هایی که کاراکترهای امروزی بازی‌های فرقه قاتلین بدست می‌آورند قابلیت "دید عقابی" است. قابلیتی که به شما اجازه می‌دهد تا دنیا را به صورت آبی سفید کارآگاه طوری ببینید که چیزهایی مثل آدم بدهای پشت دیوار و تمام ردپاهای روی زمین را برایتان سایه روشن می‌کند. با توجه به پوسته‌های منتشر شده از فیلم می‌توان به وجود این قابلیت جذاب در فیلم امیدوار بود.





# دانشگاه فول سیل

ramhormozi.milad@gmail.com میلاد رامهرمزی



طراحی و نورپردازی مرحله و توسعه یک پروژه بازی یاد داده می‌شود.

در دوره‌های طراحی بازی حضوری درس‌هایی همانند طراحی پژوهش محور، تضمین کیفیت، مدیریت و پویایی گروه، ابزارهای تولید بازی، اصول مدیریت تولید و روش‌های (متولوژی) تولید بازی تدریس می‌شود؛ همین‌طور دوره آنلاین طراحی بازی شامل طراحی مرحله، مکانیک‌های بازی، تولید نمونه اولیه، تحلیل طراحی و توسعه بازی، زیباشناسی و ابزارهای

طراحی را یاد خواهند داد. در دوره توسعه بازی به مسائلی همانند هوش مصنوعی، طراحی و توسعه موتور، شبکه کردن بازی، قانون‌های بازی، ساختار تولید بازی و مهندسی نرم‌افزار اشاره کرد.

دوره آنلاین بازی‌سازی موبایل نیز به مباحثی مثل توسعه بازی موبایل، طراحی رابط کاربری، برنامه‌نویسی پیشرفته، استوری برد و طراحی بازی، تئوری بازی و تحلیل صنعت بازی‌سازی می‌پردازند.

«دانشگاه فول سیل (Full Sail University)» یک دانشگاه خصوصی در نزدیکی «وینتر پارک» ایالت فلوریدا است. این دانشگاه برای اولین بار در سال ۱۹۷۹ به نام «کارگاه ضبط فول سیل» در نزدیکی «دالتون» ایالت اوهایو تأسیس شد. همچنین این دانشگاه دارای دوره‌های آنلاین نیز هست که از سال ۲۰۰۷ شروع کرده است.

دانشگاه فول سیل مقاطع کاردانی، کارشناسی و کارشناسی ارشد را ارائه می‌دهد. این دانشگاه با توجه ویژه به دنیای سرگرمی و صنعت‌های مرتبط با سرگرمی توانسته جایگاه مناسب و خوبی در این زمینه پیدا کند. همین‌طور دارای روابط خوبی با شرکت‌های مطرح در این زمینه است و با نهادها و انجمن‌های مختلف همانند IGDA رابطه تنگاتنگی دارند. رشته‌های اصلی این دانشگاه در زمینه صدا، فیلم، طراحی، پویانمایی رایانه‌ای، تجارت سرگرمی و دیگر زمینه‌ها است.

دانشجویان می‌توانند در ۲۵ کلوپ و سازمان مختلف که مربوط به صنعت سرگرمی و رسانه است، مشارکت و تعامل داشته باشند. این سازمان و کلوپ‌ها شامل فصل‌های دانش‌آموزی سازمان‌های DECA و AES، AIGA، Grammy U، IGDA، MEISA می‌شود.

این دانشگاه یکی از سرآمدان آموزش بازی در دنیا است که در ۵ گرایش اصلی خلاصه می‌شود.

۱. هنر بازی (Game Art) در مقطع کارشناسی به صورت دوره حضوری (۲۰ ماه) و آنلاین (۳۲ ماه) است

۲. طراحی بازی (Game Design) به صورت آنلاین، مقطع کارشناسی، طول مدت دوره ۲۰ ماه

۳. طراحی بازی (Game Design) به صورت حضوری، مقطع کارشناسی، طول مدت دوره ۳۲ ماه

۴. طراحی بازی (Game Design) به صورت حضوری، مقطع کارشناسی ارشد، طول مدت دوره ۱۲ ماه

۵. توسعه بازی (Game Development) در مقطع کارشناسی به صورت دوره حضوری ۲۰ ماه است

۶. بازی‌های موبایل (Mobile Gaming) در مقطع کارشناسی ارشد به صورت دوره آنلاین ۱۲ ماه است در دوره هنر بازی درس‌هایی همانند طراحی و خلق شخصیت، ساخت بافت، اصول ترکیب‌بندی،



**FULL SAIL**  
UNIVERSITY





# پیشنهاد ویژه



## Zootopia (شهر حیوانات)

انیمیشن جدید دیزنی، همین برای پیشنهاد کردن این فیلم کافی است. منتها از آن جایی که باید بیشتر بنویسم، تصمیم گرفتم راجع به ایده فوق العاده این فیلم که پتانسیل نسخه دوم و سوم آن هم به شدت وجود دارد صحبت کنم. دادن شخصیت انسانی به حیوانات، از اولین انیمیشن‌ها تا به امروز وجود داشته و زوتوپیا بدون شک کامل‌ترین و بهترین گزینه برای نشان دادن این سبک هنری است. شخصیت‌پردازی فوق العاده برای هر کدام از حیوانات بر اساس ویژگی‌هایشان به زیبایی هنری و داستانی این انیمیشن افزوده است. داستان کلی فیلم راجع به خرگوشی بی‌پروا و مصمم به نام جودی هاپس است که دوست دارد کارآگاه شود و به شهر زوتوپیا برود. کارآگاه شدن یک خرگوش، چیزی نیست که خیلی عادی باشد ولی فراموش نکنید که ما داریم یک فیلم از والت دیزنی می‌بینیم پس باید خودمان را برای ممکن کردن غیرممکن آماده کنیم. این پلیس جوان در اولین پرونده‌اش باید به کمک روباهی زیرک به نام نیک وایلند پرده از یک توطئه بزرگ که جان همه اعضای شهر را به خطر می‌اندازد جلوگیری کند. غیرممکن است نه؟



## Hateful Eight (هشت نفر تانگیز)

اصولا وقتی یک کار را چندبار تکرار می‌کنید، سعی می‌کنید هربار آن را بهتر از دفعه قبل انجام داده و ظریف کاری‌ها و جزئیات مهم را در انجام آن کار رعایت کنید. این روند تکامل، چیزی است که در فیلم‌سازی تارانتینو به وضوح مشاهده می‌شود. اگر پالپ فیکشن افسانه‌ای را فاکتور بگیریم، کونتینن قصه ما از جکی براون و ضدمرگ به جنگو و پست فطرت‌ها رسیده. حال او در هشتمین اثر هنری‌اش، سبک دوست داشتنی‌اش را به توان هشت رسانده و هشت نفر تانگیز را ساخته است. فیلمی به معنی واقعی تارانتینویی، که پر از معما، رمز و راز، و طبیعتا خون است. از ترکیب تارانتینو و غرب وحشی هم البته می‌توان انتظار غیر از این داشت. بازیگران این فیلم به طرز قابل توجهی عالی بازی می‌کنند ولی راجع به آن چیزی نگویم بهتر است. چه کسی جرعت دارد درباره سامونل ال جکسون در این فیلم چیزی بنویسد؟ توصیه می‌کنم اگر بیماری قلبی دارید، او را در این فیلم نبینید!



## American Crime (جرم آمریکایی)



این سریال بینندگان را به درون یکی از پربارترین پرونده‌های دادگاهی قرن بیستم، محاکمه او جی سیمسون به جرم قتل، آن هم از نگاه وکیلان پرونده می‌برد. اقتباس شده از کتابی به نام مردم علیه او جی سیمسون، این سریال ۱۰ قسمتی درباره پشت صحنه دادگاه و معاملات و رفت آمدهای شاکی‌ها و وکیل مدافعان است که هر دو در تلاش هستند تا هیئت منصفه را به سمت خود متمایل کنند. در محاکمه‌ای که از آن به عنوان محاکمه قرن یاد می‌شود، عنصر اصلی محاکمه جنگ همیشگی جامعه سیاه‌پوست آمریکا و پلیس در دهه ۹۰ میلادی لوس آنجلس و تباری‌ها و زد و بندهای آن‌هاست که به زیبایی توسط برنده اسکار کوبا گودینگ جونیور به عنوان بازیکن فوتبال آمریکایی بازنشسته، نامزد اسکار جان تراولتا در نقش رابرت شاپیرو و نیت لین در نقش لی بیلی نشان داده شده است. این سریال با ۲۲ نامزدی و ۹ جایزه امی یکی از موفق‌ترین سریال‌های چند سال اخیر است.

## The Hangover (خماری)



مهم‌ترین فاکتور موفقیت یک فیلم، این است که به هدفی که برای آن ساخته شده، دست یابد. فیلم‌های اکشن برای هیجان، فیلم‌های ترسناک برای ترس و فیلم‌های کمدی برای خنداندن. حال زمانی که یک فیلم در آن واحد به چند هدف می‌رسد، می‌فهمیم که فیلم با ارزشی است. مجموعه فیلم‌های خماری به کارگردانی تاد فیلیپس مخلوط زیبایی از خنده، معما و هیجان است که با بازی بسیار عالی بازیگرانی نظیر بردلی کوپر، اد هلمز و زک گالیفیانکیس به مجموعه‌ای متفاوت نسبت به فیلم‌های کمدی نازل هالیوود تبدیل شده است. زمانی که چهار دوست صمیمی تصمیم می‌گیرند یک مهمانی مجردی داشته باشند، اوضاع خوب پیش نمی‌رود و وقتی صبح از خواب پا می‌شوند، می‌فهمند که یکی از دوستانشان پیش آن‌ها نیست. اینجاست که این سه نفر باید ماجراجویی خود را برای پیدا کردن دوستانشان آن هم در لاس وگاس آغاز کنند و هرچه سریع‌تر او را به مراسم عروسی‌اش برسانند و در بین راه، شما را سرگرم کنند.



## Bear with me: Episode 1

اگر ویدیو یا عکس‌هایی از این بازی ببینید، اولین چیزی که توجه شما را جلب می‌کند، سبک هنری سیاه و سفید این بازی است. سبکی که در بسیاری از فیلم‌های ترسناک از آن استفاده می‌شود. ولی این بازی، تنها یک داستان ترسناک نیست. دیالوگ‌ها، ظاهر کاراکترها و اشیای موجود در اتاق، همه دارای طنزی پنهان هستند. مخصوصاً صدایی که برای کاراکترها در نظر گرفته شده به این قضیه کمک کرده است. خرس عروسکی‌ای را تصور کنید که کت و شلوار پوشیده و در نقش یک کارآگاه جدی با شما صحبت می‌کند. در اولین اپیزود از این بازی، شما باید به این دختر کمک کنید تا برادرش را پیدا کند و با جستجو در خانه از رازهایش آگاه شوید. هرچند اولین قسمت از این بازی بسیار کوتاه است، اما دیالوگ‌های جالب کاراکترها و نحوه تعاملشان با هم، باعث می‌شود تا در طول بازی لبخند به لب داشته باشید و برای دیدن ادامه داستان انگیزه پیدا کنید.



Virginia

در حل کردن این پرونده از دست ندهید. یادتان باشد که برای فهمیدن حقیقت، باید به همه چیز به دقت توجه کنید. اگر اهل داستان‌های پلیسی و معمایی باشید، این بازی قطعاً نظر شما را جلب می‌کند.

است که تمام داستان، بدون حتی یک خط دیالوگ و تنها از طریق گرافیک و انیمیشن کاراکترها روایت می‌شود. پی بردن به احساسات کاراکترها از طریق حالت صورت و یا نحوه راه رفتنشان و تلاش برای فهمیدن این که آیا به شما دروغ می‌گویند یا نه، از نکاتی است که تجربه بازی را لذت‌بخش کرده است. گرافیک بازی و طراحی محیط، نقش زیادی را در تاثیرگذاری داستان بر عهده دارد. ویرجینیا عنوانی نیست که به سرعت تماشش کنید. جزئیات محیط را

حاصله تحقیق در یک معماری پلیسی را دارید؟ ویرجینیا داستان زندگی یک مأمور اف‌بی‌آی را در حال جستجو برای یافتن پسر بچه‌ای گم شده روایت می‌کند. تا اینجا همه چیز عادی به نظر می‌رسد، یک روز کاری معمولی در کنار همکاران در شهری کوچک. ولی بعد از مدتی متوجه می‌شوید که اتفاق‌های عجیبی در این شهر در جریان است. آیا می‌توانید به همکار خود اعتماد کنید؟ تصمیم بر عهده شماست. نکته جالب در مورد این بازی این

## Core i5 6500



اینکه این پردازنده قابلیت پشتیبانی تنها از رم‌های ddr3 و ddr4 را دارد و البته از فناوری هایپر تردینگ پشتیبانی نمی‌کند. بهتر است بگوییم هیچ یک از core i5ها پشتیبانی نمی‌کنند که دلیل آن هم احتمالاً عدم حضور رقیب قدرتمند در این سطح از رقابت و مجبور بودن کاربران برای خرید پردازنده‌های اینتل است. این پردازنده غیر قابل اورکلاک بوده و تا ۶۴ گیگابایت حافظه‌ی رم را می‌تواند پشتیبانی کند. اگر بازی‌باز هستید باید بگوییم گرافیک مجتمع این پردازنده Intel HD Graphics 540 است و اصلاً برای انجام بازی‌های روز مناسب نیست اما توانایی پخش فیلم با رزولوشن ۴K را دارا است و شما می‌توانید همزمان سه مانیتور را بدون داشتن کارت گرافیک مجزا به آن وصل کرده و از انجام کارهای روزمره و گرافیکی سبک و بازی‌های آنلاین یا قدیمی روی آن لذت ببرید.

در جمع کردن یک کامپیوتر هیچ چیز مهم‌تر از انتخاب یک CPU مناسب و قدرتمند نیست؛ چه بخواهیم برای مصارف خانگی به انتخاب قطعات بپردازیم چه برای سیستم مخصوص بازی و چه سیستم مناسب برای رندرینگ. در میان شرکت‌های تکنولوژی کامپیوتری بی‌شمار دنیا تنها دو شرکت وجود دارند که قادرند به تولید چیپ‌های پردازشی یا همان CPU بپردازند که همان شرکت‌های نام‌آشنای Intel و AMD هستند. طی چند سال گذشته تقریباً از زمان معرفی CPUهای سری Core i اینتل شرکت AMD نتوانست همچون گذشته به رقابت با اینتل ادامه دهد و سهم خود از بازار را روزبه‌روز بیشتر به اینتل واگذار کرد. دلیل این شکست در قوی‌تر بودن هسته‌های پردازشی اینتل، کم‌صرف‌تر بودن آن‌ها و ابداع فناوری جدیدی تحت عنوان Hyper Threading بود. البته AMD هم بیکار ننشست و در نسل جدید چیپ‌های پردازشی خود موسوم به (Zen) قول کاهش قابل توجه مصرف انرژی و افزایش قدرت آن‌ها را داده است. ضمن اینکه با تأخیری تقریباً ۵ ساله نسبت رقیبش اینتل بالاخره به تکنولوژی مشابه Hyper Threading رسیده

و نام آن را Multi Threading گذاشته که این خود یعنی حداقل ۲۰ درصد نسبت به سایر پردازنده‌های AMD سریع‌تر شده است. با توجه به ارزان‌تر بودن علاقه داشتیم که در این بخش یکی از همین پردازنده‌ها را معرفی کنیم ولی افسوس که در سال ۲۰۱۷ به تولید انبوه می‌رسند؛ پس یک نمونه‌ی دوست‌داشتنی از اینتل را انتخاب کردم! Intel core i5 6500 یکی از پردازنده‌های نسل ششم اینتل است که با نام اسکای لیک شناخته می‌شود. این پردازنده‌ها از سوکت ۱۱۵۱ اینتل استفاده می‌کنند و دارای ۴ هسته‌ی پردازشی و ۴ رشته (Thread) هستند. سرعت کلک این پردازنده در حالت پایه به ۳.۲ گیگاهرتز می‌رسد که در هنگام پردازش‌های سنگین این فرکانس تا مرز ۳.۶ گیگاهرتز (boost) می‌شود. این همان نکته‌ای است که ارزش خرید این پردازنده را از مدل ارزان‌تر Core i5 6400 بیشتر می‌کند. مدل i5 6400 فرکانس پایه‌ی ۲.۷ گیگاهرتز را ۱۱ ارس‌ت که برای بازی‌های امروزی کمی پایین به نظر می‌رسد. از دیگر نقاط قوت این پردازنده می‌توان به مقدار حافظه‌ی نهان (cache) آن اشاره کرد که ۶ مگابایت است. ضمن

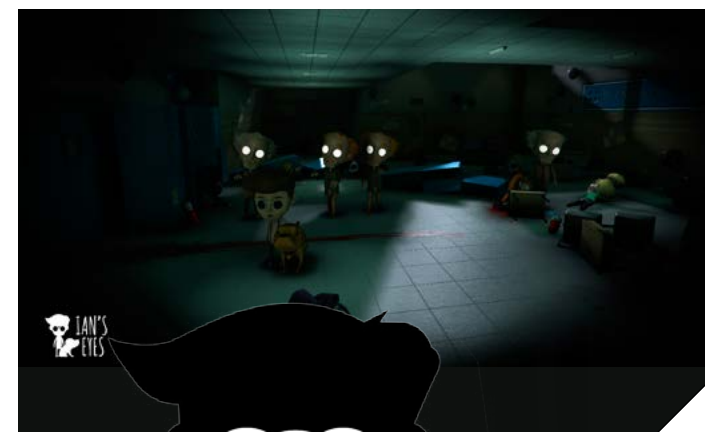


## Selma and the Wisp

سلما دختری است که از تاریکی می‌ترسد. یک شب وقتی مادرش از او می‌خواهد که بخوابد با بیرون آمدن هیولایی از زیر تختش بیدار می‌شود، چراغ کنار تختش می‌شکند و سلما به همراه نور چراغ گرفتار دنیای کابوس‌هایش می‌شود. از این لحظه این نور است که ما را به سمت روشنایی هدایت می‌کند و نقطه امید و رهایی از این دنیاست. در این بازی شما کنترل این نور شناور را به عهده دارید. با حرکت به چپ و راست، سلما هم به دنبال شما می‌آید. اگر بیش از حد از دور شوید یا منبع انرژی‌تان تمام شود، سلما وحشت‌زده شده و می‌میرد. برای جمع کردن انرژی باید به دنبال نقطه‌های نورانی کوچک در طول مراحل بگردید و به دقت از آن‌ها استفاده کنید. در کنار این‌ها، جذاب‌ترین بخش بازی، گرافیک آن است. خود کاراکتر سلما با چشم‌های نورانی و نور شناور در فضا در تضاد با محیط کم‌رنگ و بی‌نور، ترکیب جالبی ایجاد کرده است. کافی است ۲ ساعت زمان صرف کنید و با کابوس‌های سلما همراه شوید تا ببینید که در آخر چه اتفاقی می‌افتد.

## Ian's eyes

روز اول مدرسه برای همه ما سخت است ولی برای ایان می‌تواند مرگبار باشد! کاراکتر بازی پسر بچه‌ای نابیناست که در روز اول مدرسه با تعداد زیادی زامبی درگیر شده که می‌خواهند او را بگیرند. ولی ایان در این راه تنها نیست. ما در نقش سگ همراه ایان به او کمک می‌کنیم تا از پس این مشکل بر بیاید. این بازی بیش‌تر از این که در سبک ترسناک قرار بگیرد، مخفی‌کاری به حساب می‌آید. هیچ راهی برای مبارزه و یا کشتن زامبی‌ها وجود ندارد و تنها راه زنده ماندن، فرار کردن و دیده نشدن است. سگ ایان قابلیت‌های ویژه‌ای دارد که می‌تواند زامبی‌ها را دور کرده یا راه مخفی‌ای پیدا کند. مراقب باشید بیش از حد ایان را تنها نگذارید چون اگر درجه ترسش زیاد شود، ممکن است جانش را از دست بدهد. اگر اهل بازی‌های ترسناک هستید یا دل‌تان برای مدرسه تنگ شده (!) این بازی را تجربه کنید.





# Surface Pro 4

## بررسی جدیدترین و بهترین تبلت هیبریدی بازار



اما نکته‌ای که سرفیس پرو ۳ را از سایر تبلت‌ها و لپ‌تاپ‌ها مجزا می‌کند تبدیل پذیری بسیار بالای آنهاست. شما می‌توانید در هر زمان که خواستید داک کیبورد را از تبلت خود جدا کرده و از صفحه‌ی تاج آن لذت ببرید یا با دوربین جلو و عقب ۵ مگا پیکسلی آن عکس‌های خاطره‌انگیز برای خود و اطرافیان‌تان بگیرید یا اینکه بدون دغدغه‌ی خرابی کار دست خود را روی صفحه‌ی سرفیس گذاشته و مشغول طراحی یا نوشتن مطالب خود شوید.

پس از مقبولیت بسیار زیاد سرفیس پرو ۳، مایکروسافت از سرفیس ۳ روغمایی کرد. این تبلت از پردازنده‌ی اینتل اتم x7 چهار هسته‌ای استفاده می‌کند. دوربین پشتی این تبلت به هشت مگا پیکسل افزایش و دوربین جلوی آن نیز به ۳.۵ مگا پیکسل کاهش یافته است. روی این تبلت ویندوز ۱۰ مایکروسافت نصب شده و از مجموعه‌ی کامل آفیس با اشتراک یک ساله و یک تراپایت سرویس ابری One Drive پشتیبانی می‌کند.

در ۲۶ اکتبر سال ۲۰۱۵ میلادی بود که شرکت مایکروسافت تصمیم گرفت از نسل چهارم تبلت‌های هیبریدی خود با نام Surface Pro 4 روغمایی کند. نسل چهارم از تبلت‌های مایکروسافت نسبت به نسل قبلی خود یعنی Surface Pro 3 تغییر چندانی نکرده است. در واقع مایکروسافت در نسخه‌ی جدید محصول نوآورانه‌ی خود اقدام به رفع ایرادات و کاستی‌های نسخه‌ی قبلی کرده است که این امر باعث شده

سرفیس پرو ۴ واقعا کم‌نقص و دلربا ظاهر شود. ابتدا نگاهی کلی به مشخصات سخت‌افزاری این محصول می‌اندازیم:

- نسل ششم پردازنده‌ی ۲ هسته‌ای اینتل core m3 / core i5 / core i7  
- پردازنده‌ی گرافیکی اینتل hd graphics 515 / hd graphics 520 / iris graphics 540  
- رم ۴ / ۸ / ۱۶ گیگابایت  
- حافظه‌ی داخلی ۱۲۸ / ۲۵۶ / ۵۱۲ و یک تراپایت از نوع ssd با قابلیت نصب کارت حافظه‌ی جانبی از نوع sd تا ۱۲۸ گیگابایت  
- صفحه‌ی نمایش ۱۲.۳ اینچی با رزولوشن ۲۷۳۶ در ۱۸۲۴ و تراکم پیکسلی ۲۶۷ ppi (نسبت تصویر ۳ به ۲)  
- دوربین جلو ۸ مگا پیکسلی به همراه دوربین پشتی ۵ مگا پیکسلی با قابلیت فیلم‌برداری فول اچ دی - سیستم عامل ویندوز ۱۰ پرو ۶۴ بیتی

### طراحی

نکته‌ی بسیار خاص در این تبلت-لپ‌تاپ مایکروسافت ، زیبایی منحصر به فرد آن است که باعث شده در نگاه اول از سایر لپ‌تاپ‌ها و تبلت‌های بازار تشخیص داده شود. البته همان‌طور که قبلا گفتیم از نظر ظاهری بسیار به سرفیس پرو ۳ شباهت دارد؛ در واقع استفاده از آلیاژ منیزیم باعث شده این محصول به طور دلربایی زیبا جلوه کند. ضمن اینکه از طراحی ویژه‌ای که مهندسان مایکروسافت در ساخت آن بکار گرفته‌اند

می‌توان چشم‌پوشی کرد. در طراحی جدید سرفیس مایکروسافت توانسته بدون افزایش ابعاد دستگاه تنها با حذف دکمه‌ی هوم و کاهش حاشیه‌ی دستگاه اندازه‌ی صفحه‌ی آن را ۰.۳ اینچ افزایش داده و به ۱۲.۳ اینچ برساند که موفقیت خوبی محسوب می‌شود. در ضمن سرفیس ۴، ۰.۶ میلی‌متر باریک‌تر شده و توانسته به باریک‌ترین تبلت از سری سرفیس تبدیل شود. اما در هنگام خرید یک محصول کاربردی که از تمام محصولات هم‌رده‌ی خود گران‌تر است توجه به کیفیت ساخت امری ضروری است. مایکروسافت هم با آگاهی از این موضوع سعی کرده در این زمینه سنگ تمام بگذارد و بدنه‌ی یکپارچه و مستحکم آن که به خوبی تراش خورده شاهدی بر این مدعی است. نسبت تصویر در سرفیس جدید همانند سرفیس قبلی ۳ به ۲ می‌باشد تا بهترین تجربه‌ی کاری به کاربران هدیه داده شود. البته این موضوع منجر به تشکیل نوارهای سیاه در بالا و پایین صفحه در حین نمایش فیلم‌ها خواهد شد که با توجه به کیفیت بالای صفحه‌ی نمایش قابل چشم‌پوشی است.

خروجی‌های صدا در سرفیس از نوع استریو بوده و به صورت شیارهایی در دو طرف دستگاه تعبیه شده‌اند. همچنین خنک‌کننده‌های آن در طرفین و بالا قرار دارند. از نظر پورت‌های ورودی در قسمت پایین دستگاه تنها شیار اتصال کیبورد وجود دارد که به صورت مغناطیسی می‌تواند کیبورد را به خود جذب کرده و آن را نگه دارد. در سمت راست دستگاه یک



سال ۲۰۱۲ بود که شرکت مایکروسافت تصمیم گرفت با معرفی یک محصول جدید و نوآورانه سهم خود را از بازار سخت‌افزار جهان افزایش دهد. مایکروسافت در پی آن بود تا محصولی را به بازار معرفی کند که طیف وسیع‌تری از مخاطبان را پوشش داده و بتواند مردم را از خود راضی نگه دارد. محصولی فراتر از یک تبلت با توانایی انجام کارهایی که اغلب مردم از لپ‌تاپ‌ها انتظار دارند اما درست به سبکی و باریکی آن‌ها. مایکروسافت این محصول جدید را Surface نام‌گذاری کرد و طیف جدیدی از گجت‌ها را با عنوان تبلت‌های هیبریدی به ثبت رساند. این اولین بار بود که شرکتی چنین چیزی را می‌ساخت. اولین تبلت مایکروسافت یعنی Surface از بدنه‌ی تمام منیزیومی ساخته شده بود و تنها ۶۷۶ گرم وزن داشت ضخامت آن حدود ۹.۳ میلی‌متر بود و از سیستم عامل ویندوز ۸ بهره می‌برد. البته تبلت Surface در دو مدل وارد بازار شد. اولین مدل با پردازنده‌های ۲۲ نانومتری ivy bridge ساخته شده بود و مدل دوم از پردازنده‌های ساخت شرکت ARM بهره می‌برد و با سیستم عامل ویندوز RT ۸ راهی بازار شد. در پایین همان سال بود که ردموندی‌ها از تبلت دوم خود با نام‌های Surface ۲ و Surface Pro ۲ روغمایی کردند. در واقع این‌ها همان مدل‌های پیشین خود بودند که با پردازنده‌هایی سریع‌تر و باتری‌هایی با شارژدهی بیشتر جایگزین شده بودند و از سیستم عامل‌های

جدید یعنی ویندوز ۸.۱ و ۸.۱ آر تی بهره می‌بردند و در دو مدل رم ۴ گیگابایتی با حافظه‌های داخلی ۶۴ یا ۱۲۸ گیگابایت و نیز دو مدل رم ۸ گیگابایتی با ۲۵۶ یا ۵۱۲ گیگابایت حافظه‌ی داخلی به بازار برای فروش عرضه شدند. ضمن اینکه می‌توانستید بین مدل‌های بدون کیبورد یا کیبورددار یکی را انتخاب کنید. در روز بیستم ژوئن سال ۲۰۱۴ میلادی بود که مایکروسافت از تبلت جدید خود با عنوان Surface Pro ۳ روغمایی کرد. این تبلت جدید به قدری خوب بود که توسط مجله‌ی تایم به عنوان یکی از ۲۵ نوآوری برتر سال ۲۰۱۴ انتخاب شد. این نیمه تبلت نیمه لپ‌تاپ به نوعی تحقق رویای مایکروسافت درباره‌ی محصولات جدیدی با نام تبلت‌های هیبریدی است. Surface Pro ۳ مایکروسافت از یک صفحه نمایش ۱۲ اینچی با رزولوشن ۲۱۶۰ در ۱۴۴۰ بهره می‌برد و با اینکه از یک پردازنده‌ی core شرکت اینتل استفاده می‌کند تنها ۹.۱ میلی‌متر ضخامت دارد اما نکته مهم این است که این تبلت آمده بود تا جای نفس کشیدن را برای لپ‌تاپ‌ها تنگ‌تر از گذشته کند چرا که از پردازنده‌های نسل چهارم اینتل بهره می‌برد و می‌توانست برنامه‌های دستکاپ مورد علاقه‌ی شما به همراه سایر برنامه‌های حرفه‌ای نظیر فتوشاپ یا ویژوال استودیو را به خوبی اجرا کند. از نظر پورت‌ها هم تنوع خوبی از پورت‌های usb ۳.۰ و mini display port و کارت خوان micro sd را شاهد هستیم

علی خانعلی‌لو [alikhanalilou@gmail.com](mailto:alikhanalilou@gmail.com)





عدد پورت کامل usb ۳،۰، شارژر و یک پورت mini display تعیبه شده است اما طرز کار پورت شارژر دستگاه به گونه‌ای است که توسط شارژرهای دیگر نمی‌توانید آن را شارژ کنید و این امر دقت بیشتر شما در به همراه داشتن شارژر می‌طلبد. البته باید گفت با استفاده از پورت کامل usb ۳،۰ می‌توانید بدون استفاده از کابل otg دستگاه مورد نظر خود را به راحتی به تبلت متصل نمایید.

چک ۳.۵ میلی‌متری در سمت چپ دستگاه تعیبه شده تا بتوانید هدفون خود را به آن متصل کرده و از شنیدن موسیقی نهایت لذت را ببرید دکمه‌های پاور و تنظیم صدا هم در بالای دستگاه قرار دارند. در کل از نظر کیفیت ساخت، طراحی و زیبایی Surface Pro ۴ فوق‌العاده به نظر می‌رسد و دلیل اصلی گرانی آن هم به نظر همین موضوع است.

### اسپیکرها

اسپیکرها در سرفیس از کیفیت صدای کاملاً راضی کننده‌ای برخوردارند. صداهای خروجی از این اسپیکرها دارای شفافیت بالایی بوده و نویز کمی تولید می‌کنند.

### کیبورد، تاج پد و قلم

تمام سرفیس‌های مایکروسافت از سرفیس پرو ۳ به بعد از پایه‌های قابل تنظیم در تمام زوایا بهره می‌برند تا شما بتوانید به راحتی استفاده از لب تاپ از آن‌ها استفاده کنید. هر چند استفاده از استند مشکلات مخصوص خود را دارا خواهد بود.

کیبورد تولید شده برای سرفیس پرو ۴ با کیبوردهای قبلی این خانواده تفاوت‌های زیادی کرده است. البته بهتر است از کلمه‌ی تفاوت‌های اساسی استفاده کنم! ردموندی‌ها در این نسخه از کیبورد سرفیس‌ها اقدام به کوچک کردن دکمه‌های روی کیبورد کرده و در عوض فاصله‌ی بین دکمه‌ها را افزایش داده‌اند تا در هنگام تایپ با کم شدن فاصله‌ی بین دکمه‌ها

اشتباهات تاپی به حداقل خود برسد که در این امر موفق هم بوده‌اند و کیبورد این محصول در بین سایر نسخه‌ها بهترین است. البته بهترین، کلمه‌ی گول زنده‌ای خواهد بود چون اگر شما هم جزو افرادی هستید که بسیار با کیبورد کار می‌کنید و اولویت اصلی شما کیبورد دستگاهتان است هنوز کیبورد لب تاپ‌ها انتخاب بهتری است.

در نسل ۴ همانند نسل ۳، داک کیبورد به وسیله‌ی یک آهنربا به بدنه‌ی اصلی وصل می‌شود و شما می‌توانید بین دو حالت شیبدار و مسطح برای قرار گرفتن کیبورد روی زمین انتخاب کنید. در کنار موارد بالا این کیبوردها دارای یک حسگر تشخیص اثر انگشت نیز هستند که شما می‌توانید برای رمزگذاری دستگاه خود از آن هم استفاده کنید. البته برای خرید این نوع از کیبورد باید ۳۰ دلار بیشتر یعنی ۵۹ دلار هزینه کنید.

یکی از مهم‌ترین تغییرات نسخه چهارم از خانواده‌ی سرفیس نسبت به نسخه سوم آن بهبود بسیار زیاد قلم آن می‌باشد که این امر می‌تواند علاوه بر افراد عادی توجه طراحان را نیز به خود جلب کند چون قلم جدید مایکروسافت می‌تواند تا ۱۰۲۴ سطح فشار مختلف را تشخیص دهد که این در مقابل ۲۵۶ سطح فشار قلم سرفیس پرو ۳ بهبود بسیار خوبی به حساب می‌آید.

### واقعا چقدر دقیق؟

در پاسخ به این سؤال این جواب را می‌توانم به شما بدهم که اول باید نیازتان و خواسته‌ی خود را خوب بشناسید؛ اگر تنها به یک قلم احتیاج دارید تا با آن به یادداشت برداری بپردازید یا سر کلاس درس جزوه بنویسید و یا اگر نویسنده هستید این قلم چیزی است که به شدت به شما پیشنهاد می‌کنم. حس استفاده از این قلم بسیار شبیه به حس استفاده از مداد یا خودکار می‌باشد که با پاک‌کن سر قلم کمی هم

نوستالژیک شده و قابلیت تشخیص دست خط ویندوز در هنگام یادداشت برداری با زبان انگلیسی بسیار خوب کار می‌کند و تمام لغات شما را به تاپ تبدیل می‌کند. اما اگر جزو کسانی هستید که به صورت حرفه‌ای طراحی می‌کنند و با خریدن این تبلت انتظار کیفیت مشابهی را دارند باید بگوییم قلم این تبلت برای طراحان متوسط و تازه‌کار مناسب بوده و هرگز نمی‌تواند جایگزین قلم‌های حرفه‌ای شود.

### نمایشگر و تاج پد

صفحه‌ی لمسی سرفیس پرو ۴ از جنس شیشه بوده و در حین تماس انگشتان با آن حس خوبی را منتقل می‌کند ضمن اینکه جنس این شیشه به گونه‌ای است که کمترین اثر انگشت را به خود می‌گیرد.

نمایشگر این تبلت نسبت به تبلت قبلی خود ۰.۳ اینچ بزرگتر شده اما شما فقط با اندازه‌گیری دقیق قادر خواهید بود تا متوجه این تغییر شوید. نمایشگر سرفیس متوجه تغییرات دیگری نیز شده است. هر چند از دید کارشناسان هیچکدام این تغییرات لازم نبوده‌اند. رزولوشن صفحه‌ی نمایش از ۱۴۴۰ در ۲۱۶۰ به ۱۸۲۴ در ۲۷۳۶ افزایش پیدا کرده. همچنین تراکم پیکسلی در این تبلت به ۲۶۷ پیکسل بر اینچ رسیده است که این مقدار یعنی دو میلیون پیکسل بیشتر از Surface Pro ۳ با این حال هیچ یک از این تغییرات با چشم قابل رؤیت نیستند اما ردموندی‌ها اعتقاد دارند برای داشتن بهترین تجربه به عنوان یک لب تاپ، داشتن چنین صفحه نمایشی لازم است. استاندارد رنگ به کار رفته در نمایشگر هم rgb می‌باشد که با توجه به نوع صفحه نمایش انتخاب شده است.

نمایشگر بکار رفته در Surface Pro ۴ توسط گوریلا گلس ۴ محافظت می‌شود تا در برابر خط و خش‌های عادی جایی برای نگرانی وجود نداشته باشد. علاوه بر این بر طبق ادعای مایکروسافت این نمایشگر یکی از باریک‌ترین نمایشگرهای حال حاضر برای تبلت‌ها و

لب تاپ‌ها می‌باشد که این ادعا به لطف تکنولوژی Pixel Sense به واقعیت بدل شده. باریک بودن صفحه‌ی نمایش خصوصاً در حین کار با قلم اهمیت خود را به شما نشان خواهد داد.

### دوربین

یکی از بهبودهای انجام شده در آخرین نسخه از تبلت‌های مایکروسافت مربوط به دوربین جلوی آن است. رزولوشن عکس برداری در این نسخه ۸ مگاپیکسل است که از نسخه‌ی قبلی ۳ مگا پیکسل بیشتر است. البته نباید از دوربین این تبلت گران قیمت همان انتظاری را داشته باشید که از گوشی‌های پرچم‌دار بازار دارید چون سرفیس‌ها برای عکس‌برداری حرفه‌ای ساخته نشده‌اند اما کیفیت عکس‌برداری آن شما را راضی نگه خواهد داشت. دقت رنگ‌ها و پردازش تصاویر به گونه‌ای است که اگر نور محیط مساعد باشد می‌توانید عکس‌های فوق‌العاده‌ای را با آن ثبت کنید. دوربین جلو یا سلفی این تبلت کیفیتی مشابه دوربین اصلی دارد و مانند آن می‌تواند با کیفیت ۱۰۸۰p به ضبط تصاویر شما بپردازد.

### عملکرد سخت افزاری و باتری

Surface Pro ۴ از پردازنده‌های سریع‌تری نسبت به Surface Pro ۳ بهره می‌برد. پردازنده‌های بکار گرفته شده در این محصول از خانواده‌ی اسکای لیک

### نرم افزار

یکی از بهترین بخش‌های کار با سرفیس پرو ۴ کار کردن با ویندوز ۱۰ است. شاید در نسخه‌های نخستین این سیستم عامل باگ‌هایی وجود داشت که می‌توانست تجربه‌ی کار با این دستگاه دل فریب را خراب کند اما اکنون به لطف بروزرسانی‌های مایکروسافت این مشکلات به حداقل خود رسیده‌اند و تجربه‌ای کاملاً لذت‌بخش در انتظار استفاده کنندگان و با برنامه‌های Adobe Photoshop CC3 و Adobe Lightroom و Core i5 برای کسانی که با Microsoft Office کار می‌کنند، به بازی‌های رایانه‌ای علاقه دارند و برای کسانی که به‌طور حرفه‌ای با نرم افزارهای AutoCAD یا Adobe Premier CC3 کار می‌کنند، استفاده کرده است. از نظر سرعت حافظه‌ی کمکی نیز این دستگاه در بین سریع‌ترین‌ها جای خواهد داشت و خیالتان باید از نظر سرعت بوت شدن ویندوز و اجرای برنامه‌ها راحت باشد.

اینترنت بوده و توان پردازشی بالایی دارند. مایکروسافت در این محصول از پردازنده‌ی اینتل Core M3 برای کسانی که می‌خواهند مانند یک لب تاپ از تبلت خود استفاده کنند اما توقع آن‌ها تنها پخش فیلم، گوش دادن به موسیقی و اجرای برنامه‌های معمولی است. اینتل Core i5 برای کسانی که با Microsoft Office کار می‌کنند، به بازی‌های رایانه‌ای علاقه دارند و با برنامه‌های Adobe Photoshop CC3 و Adobe Lightroom و Core i7 برای کسانی که به‌طور حرفه‌ای با نرم افزارهای AutoCAD یا Adobe Premier CC3 کار می‌کنند، استفاده کرده است. از نظر سرعت حافظه‌ی کمکی نیز این دستگاه در بین سریع‌ترین‌ها جای خواهد داشت و خیالتان باید از نظر سرعت بوت شدن ویندوز و اجرای برنامه‌ها راحت باشد.

باتری Surface Pro ۴ به‌طور متوسط در کارهای روزانه ۶ تا ۸ ساعت پاسخگو خواهد بود که این مقدار در هنگام تماشای فیلم به ۶ ساعت می‌رسد که از عدد اعلام شده توسط مایکروسافت کم‌تر است. در نهایت باید گفت باتری سرفیس از نوع متوسط بوده و خیلی نمی‌توانید بدون شارژر روی آن حساب کنید. برای شارژ شدن این دستگاه باید حدود ۱۵۵ دقیقه منتظر بمانید.



دوره های تخصصی

# آموزش بازی سازی

در رشته های هنری، فنی و طراحی بازی



انستیتوت بازی سازی  
IRAN GAME DEVELOPMENT INSTITUTE

info@irangdi.com

www.irangdi.com

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

۸۸ ۳۰ ۵۹۰۴ ۸۸ ۳۰ ۵۹۰۵



# پازل

اتفاقی نو در راه است...

نشریه ای برای علاقه مندان به  
ویدیو گیم، سینما و فناوری



شما می توانید با اسکن کد، شماره دوم  
ماهنامه پازل را به صورت کاملاً رایگان دانلود کنید

همچنین برای اطلاع از آخرین اخبار، با اسکن کد  
عضو کانال تلگرام پازل شوید همواره به روز باشید



WWW.PUZZMAG.COM





تنها مرجع مرتبط با شرکت‌ها و سازندگان خارجی

■ تازه‌ترین اخبار دنیای بازی و تکنولوژی

■ نقد و بررسی جدیدترین عناوین روز

■ مقالات و آیت‌های ویدیویی

■ ترجمه جدیدترین مقالات مراجع معتبر جهان

■ دارای جامع‌ترین آرشیو موسیقی متن و تریلر بازی‌ها

# مهر فایفا

وبسایت خبری/تحلیلی بازی‌های ویدئویی

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

پوشش خبری ثانیه به ثانیه دنیای بازی



نقد و بررسی برترین بازی‌های روز



مجله الکترونیکی جذاب و خواندنی



مجله ویدئویی ماهانه



پیش‌نمایش و اولین نگاه به جدیدترین بازی‌های معرفی شده





# بخش مشاغل وبسایت بازینامه

زین پس می‌توانید به صورت رایگان در بخش مشاغل وبسایت بازینامه به آدرس [jobs.bazinameh.org](http://jobs.bazinameh.org) اقدام به درج آگهی استخدام کنید.

## ۱. رایگان منتشر کنید

بدون هیچ هزینه‌ای و به صورت رایگان آگهی‌های استخدام خود را در این بخش منتشر کنید و نیروی مد نظر خود را به سرعت پیدا کنید. به راحتی و با چند کلیک ساده، آگهی شما در بخش مشاغل وبسایت بازینامه ثبت می‌شود.

## ۲. نشر آگهی در شبکه‌های اجتماعی

بازینامه متعهد می‌شود از تمام درگاه‌های تبلیغاتی و ارتباطی خود از جمله سایت، صفحات فیس‌بوک، توییتر، اینستاگرام و کانال تلگرام خود که مجموعه بیش از ۱۷ 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.

## ۳. امکانات جدید

در تلاش هستیم تا این بخش هرچه زودتر کامل‌تر شود و ویژگی‌های بیشتری به آن اضافه گردد. در نظر داریم تا افراد جویای کار در زمینه بازی‌سازی نیز بتوانند در این بخش، آگهی‌های خود را ثبت کنند و توانایی‌هایشان معرفی شود. همین‌طور سیستم این بخش قرار است به چه شکلی باشد که اگر تخصص فرد جویای کار و نیرویی که شرکت نیاز دارد یکی بود، توسط ایمیل، آن‌ها را به صورت خودکار به یکدیگر معرفی کند.

