بازینامه

ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی

شماره سیزدهم | اسفند ماه ۱۳۹۵

INTERNATIONAL TABLETOP DAY 2017

شوالیه‌های بردگیم

گزارش ویژه روز بازی‌های رومیزی و مسابقه‌طراحی بردگیم

راه خیلی داغ

پرونده هات‌لاین میامی ۱ و ۲

بهاران خجسته باد

بررسی بازی «مزرعه بهاری»

همه جای ایران سرای گیم است

نخستین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای جنوب کشور

نخستین دورۀ مسابقات
بـازی های رایانـه ای
جنوب کشــور
همراه با
هفتاد میلیون ریال
جوایز نقدی و غیر نقدی
برای ۱۰ نفر
زمان: ۷ الی ۹ تیرماه ۱۳۹۶
مکان: مجتمع فرهنگی رفاهی دانشگاه شیراز، خیابان ساحل غربی
جمهوری اسلامی ایران
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان فارس
اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان شیراز
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
مجتمع فرهنگی دیجیتال
استان فارس حضرت الزهرا(س)
توسعه تجارت همایش آفرینان
عصر جدید ایرانیان
ثبت نام و اطلاعات تکمیلی در سایت:
www.gamesexpo.ir
Www.shirazevent.ir/gamesexpo1

مجتمع فرهنگی دیجیتال
استان فارس حضرت الزهرا(س)

جمهوری اسلامی ایران
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان فارس
اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان شیراز

نخستین جشنواره بازی های رایانه‌ای جنوب کشور

شیراز - ۷ الی ۹ تیر ماه ۱۳۹۶

همایش و نمایشگاه تخصصی آخرین دستاوردهای بازی های رایانه ای

مکان: مجتمع فرهنگی رفاهی دانشگاه شیراز (جهاد دانشگاهی سابق)

مجری طرح:

مجتمع فرهنگی دیجیتال حضرت زهرا (س) / شرکت عصر جدید ایرانیان

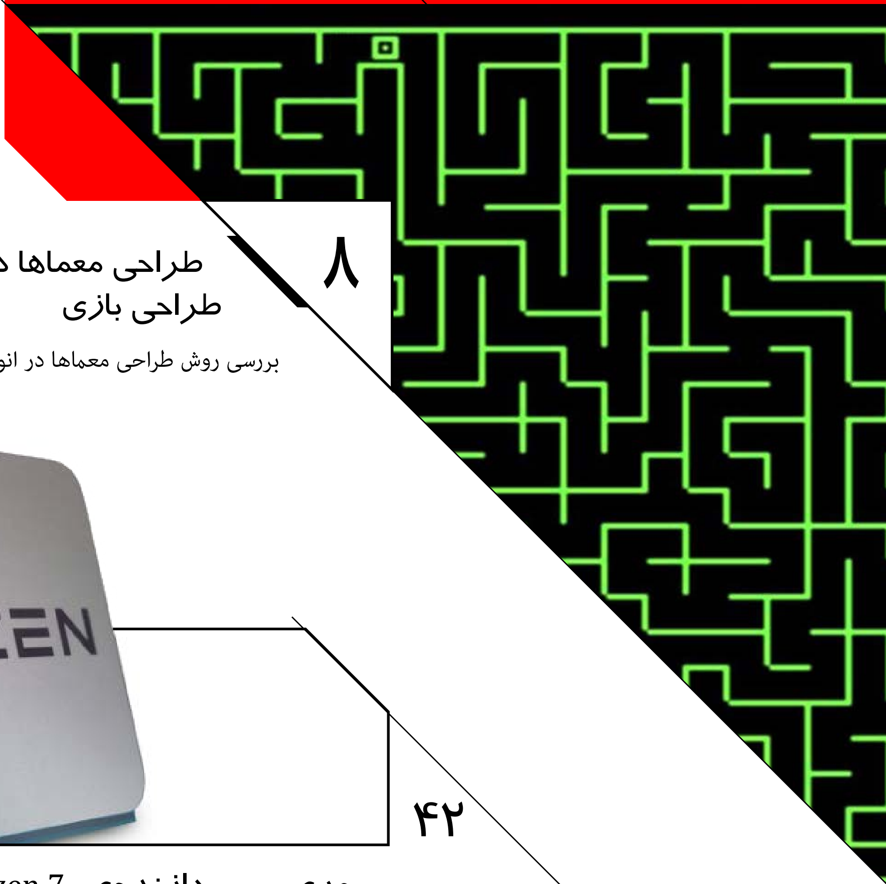
شیراز، خیابان زند ، روبروی هتل بین المللی پارس ،ساختمان ۴۹۰ طبقه سوم واحد ۱۶
تلفن: ۳۲۳۱۸۳۱۹ - ۰۷۱ فکس: ۳۲۳۴۳۷۸۴ - ۰۷۱
www.gamesexpo.ir www.iraniansnewtime.com

توسعه تجارت همایش آفرینان
عصر جدید ایرانیان

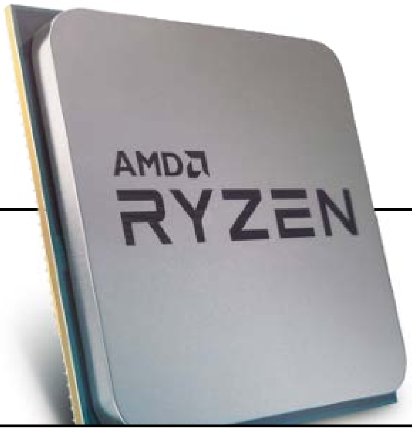
ماهنامه اینترنتی آموزشی، اطلاع‌رسانی و فرهنگی بازینامه
سال دوم، شماره چهاردهم، اردیبهشت ۹۶
صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی
سردبیر: آرش فریدی
صفحه‌آرا و طراح جلد: آرمان محمودی
تحریریه: ارکین زاهدی، میلاد رامهرمزی، امین نخعی، میثم جوکار، احسان موسوی، امیرحسین کرمی، علی خانعلی‌لو، سید مجتبی محمودی، مسعود آذرباد، علیرضا مرادی، حسین جوان‌رای، محسن صفری لنگرودی، فائزه خمیرانی، طناز کمندی، دانیال عبدالهی، عاطفه بهسام، شایان کرمی، میلاد بنکدار سخی، امیرحسین نظری و فواد امیری
با تشکر از تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.
مسئول روابط عمومی: میلاد رامهرمزی
مسئول تبلیغات: امیرحسین کرمی
مدیر وب‌سایت: حسام پورغلامعلی
وب سایت: www.bazinameh.org
پست الکترونیک: info@bazinameh.org

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

فهرست



۸ طراحی معماها در بازی‌های ویدئویی | طراحی بازی
بررسی روش طراحی معماها در انواع بازی‌ها



۴۲ مروری بر پردازنده‌ی AMD Ryzen 7 1800X | تکنولوژی
موشکافی پردازنده جدید AMD

۱۸ چاق ثروتمند | آقای بازی‌ساز
مروری بر زندگی گیب نیول

سرمقاله

قبل از هر چیز باید بگوییم دوری از شما واقعا سخت است! فکرش را نمی‌کردیم یک ماه مجله نداشتن انقدر حال و هوای عجیبی در بین همه ما ایجاد کند. اما در عوض تصمیم‌های خیلی خوبی گرفتیم تا اتفاقات خوبی را با حمایت شما رقم بزنیم. اتفاقاتی که در تلاش هستیم تا در دومین سالگرد تاسیس مجله عملی شوند. در این شماره همان‌طور که از جلد هم مشخص است نگاهی به اتفاقات حوزه بازی‌های بردگیم در کشور انداختیم و سعی کردیم آن‌ها را پوشش دهیم. پیش نگاهی هم به اولین جشنواره تخصصی بازی‌های رایانه‌ای جنوب کشور انداختیم که در نوع خودش حرکت مثبتی است. علاوه بر این گزارش‌ها، مقالات آموزشی و بررسی بازی‌ها نیز به قوت خود باقی هستند و امیدواریم با کمک شما و نظراتتان بتوانیم سالیان سال این مسیر را ادامه بدهیم.

سپهر ترابی

۱۴ سبک‌شناسی
مرور قسمت‌های پیشین سبک‌شناسی و ادامه بررسی سبک اکشن

۱۰ مکانیک بردار و تحویل بده | بازی‌های رومیزی
نگاهی به یکی از مکانیک‌های رایج بردگیم

۶ اخبار

۸ طراحی معماها در بازی‌های ویدئویی | طراحی بازی

۱۰ مکانیک بردار و تحویل بده | بازی‌های رومیزی

۱۴ سبک‌شناسی

۱۶ پنج چیزی که در مورد توسعه بازی نمی‌دانستیم (قسمت دوم) | جانبی

۱۸ چاق ثروتمند | آقای بازی‌ساز

۲۰ بازی‌های موبایل

۲۲ مستقلیزم

۲۴ عتیقه

۲۶ ترکیب نوستالژی ۱۶ بیتی با داستان‌سرایی مدرن | پرونده بازی هات‌لاین میامی ۱ و ۲

۳۰ بهاران خجسته باد | بررسی بازی «مزرعه بهاری»

۳۴ همه جای ایران سرای گیم است | پیش نگاهی به نخستین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای جنوب کشور

۳۶ شوالیه‌های بردگیم | گزارش روز جهانی بازی‌های رومیزی و مسابقه طراحی بردگیم

۴۲ مروری بر پردازنده‌ی AMD Ryzen ۷ ۱۸۰۰X | تکنولوژی

عناوین Farcry 5، The Crew 2 و قسمت بعدی Assassin's Creed به زودی معرفی خواهند شد

چندی پیش، کمپانی یوبی‌سافت بعد از انتشار گزارش مالی خود در سه ماهه آتی، خبر انتشار نسخه‌های جدید از سه عنوان محبوب خود تا پایان سال جاری شمسی را تایید کرد. عناوین Farcry ۵، The Crew و قسمت بعدی Assassin's Creed که هنوز بر سر نام پسوند آن اختلاف نظر وجود دارد، در جریان رویداد E۳ و در طی روزهای آتی معرفی و اطلاعات جدیدی از این عناوین منتشر خواهد شد. شایعات منتشر شده پیرامون این بازی‌ها حاکی از این است که نسخه جدید Farcry در دوران غرب وحشی اتفاق افتاده و داستان جدید فرقه قاتلین، ما را به مصر باستان خواهد برد. البته هیچکدام از شایعات ذکر شده، هنوز توسط یوبی‌سافت تایید و تکذیب نشده و به نظر می‌رسد برای انتشار اطلاعات جدید از بازی، باید تا روز کنفرانس یوبی‌سافت در E۳ صبر کرد.

ایران در رتبه ۲۴ام برترین کشورها از نظر بیشترین درآمد حاصل از بازی‌های ویدئویی قرار گرفت

بنگاه خبری Newzoo به تازگی گزارش جدیدی از فهرست درآمد کشورها در صنعت بازی‌های ویدئویی منتشر کرده است. مطابق انتظار، چین با درآمد بیش از ۲۷ میلیارد دلاری حاصل از بازی‌های خود در رتبه اول قرار گرفته و ایالات متحده با ۲۵ میلیارد و ژاپن با ۱۲ میلیارد دلار، در رتبه‌های بعدی قرار دارند. آمار امسال در حالی منتشر شده که فاصله پولی میان دو کشور چین و ایالات متحده در این زمینه به بیشترین حد خود در سال‌های اخیر رسیده که البته با توجه به جمعیت ۱ میلیارد و ۳۰۰ میلیون نفری چین و گسترش روزافزون صنعت بازی‌های رایانه‌ای در این کشور، اتفاقی قابل پیش‌بینی است. لازم به ذکر است که این آمار شامل قراردادهای میان دو بنگاه تجاری و فروش سخت‌افزاری نشده و این دو مورد مهم در این لیست در نظر گرفته نشده‌اند. ایران نیز با افزایش درآمد و رسیدن به مبلغ تخمینی ۴۳۱ میلیون دلار، رشد صعودی مناسبی را در این رده‌بندی تجربه می‌کند که البته در مقایسه با سایر کشورهای آسیایی هم تراز، جای پیشرفت بیشتری به خود دیده و با توجه به جمعیت فعال و بازار دست نخورده خود در منطقه منا، بازار بسیار مناسبی برای ورود سرمایه‌گذاران خارجی معتبر محسوب می‌شود. در ادامه این گزارش به بررسی جمعیت فعالین اینترنتی کشورها پرداخته شده که باز هم چین و ایالات متحده به ترتیب در دو رده اول قرار گرفته‌اند. همچنین ایران با داشتن نزدیک به ۴۲ میلیون کابر اینترنتی فعال، در رتبه ۲۴ام جمعیت اینترنتی دنیا قرار گرفته است.

خالق The Last Guardian در راه خلق آثار جدید

فامیتو اوئدا که پیش از این تجربه موفق خلق عناوین خاطر انگیزی چون Shadow of The Colossus را در کارنامه خود دارد. از ساخت عناوین جدیدی تحت نظارت و کارگردانی خود خبر داده و اطلاعات جدیدی را از پروژه بعدی خود منتشر کرده است. اوئدا از آغاز تصویرسازی و نگارش طرح جدید بازی خود سخن گفته و به گفته او، این مرحله، سخت‌ترین قسمت پروژه برای رسیدن به تصویری از یک عنوان ایده‌آل برای او است. بسیاری از طرح‌های ذهنی او ابتدا در قالب طراحی ارائه شده و پس از مدتی به همراه سایر تیم ایده‌پرداز استودیو، رنگ و بوی داستانی به خود می‌گیرند. اوئدا از علاقه خود به داستان‌پردازی و طراحی نامفهوم بسیاری از ایده‌های خود گفته و دلیل این کار را، باز گذاشتن دست مخاطبین خلاق برای تعریف ادامه و تکمیل داستان بازی می‌داند. پس از واکنش‌های متفاوت و روند طولانی عرضه عنوان The Last Guardian، باید منتظر ماند و دید که خیالات اوئدا، این بار گیمرها را به چه سمتی هدایت خواهد کرد.

عنوان Bloodborne 2 به زودی معرفی خواهد شد

استودیو From Software چندی پیش اعلام کرده بود که برنامه‌ای برای عرضه دنباله‌ای برای سری Souls را ندارد. به نظر می‌رسد این به معنای بیکاری این استودیو موفق نیست و اعضای فرام‌سافتور در حال تدارک نسخه بعدی از فرانچایز محبوب Bloodborne بوده و به احتمال بسیار بالا، این بازی در طی رویداد E۳ سال جاری میلادی، رونمایی خواهد شد. شایعات مربوط به عرضه این بازی زمانی قوت گرفت که آقای توماس هالر، بازی‌ساز و از سازندگان عنوان خوش‌ساخت Ori and Blind Forest از احتمال رونمایی بالای این بازی در طی E۳ سخن گفته و پاسخ یکی از هواداران بازی مبنی بر ساخت ادامه دنباله بازی را داد. البته هنوز هیچکدام از اعضای فرام‌سافتور خبری مبنی بر صحت اخبار فوق نداده و ممکن است پاسخ توماس هالر به هواداران، تنها شوخی از جانب وی باشد. قسمت اول Bloodborne در هنگام عرضه انحصاری خود برای کنسول PS۴، به گفته بسیاری از منتقدین، دلیلی محکمی برای ورود مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای به نسل هشتم بوده و تا به امروز، رکوردهای زیادی را به نام خود ثبت کرده است.

سریال The Witcher ساخته خواهد شد

شبکه Netflix چندی‌ست که با ساخت مجموعه‌های تلویزیونی، مخاطبین زیادی را در بین هواداران سریال‌های تلویزیونی پیدا کرده است. حال این شبکه خبر از ساخت سریالی بر اساس کتاب‌ها و بازی‌های The Witcher را داده است. قرار است تا نویسنده کتاب‌های هشت‌گانه این سری نیز، تحت عنوان مشاور در کنار تیم تولید سریال حضور داشته باشد. لازم به ذکر است که آقای توماس باگینسکی به عنوان سازنده ویدئوهای سینماتیک سری The Witcher، کارگردانی حداقل یک قسمت از فصل‌های مختلف این سریال را برعهده داشته و در ساخت سریال شریک خواهد بود. البته هنوز اطلاعاتی مبنی بر تمرکز سریال بر کدام یک از رمان‌ها مشخص نشده و طبق گفته سازندگان، پیغام‌ها و بدنه اصلی رمان‌ها در سریال حفظ خواهد شد. هنوز جزییات بیشتری از تاریخ پخش این سریال و بازیگران و تهیه‌کنندگان سریال علام نشده و این مجموعه در حال حاضر در مرحله نگارش فیلمنامه قرار دارد.

چندی پیش استودیو CD Projekt خبر از به جریان افتادن روند ساخت یکی دیگر از عناوین خودش یعنی بازی Cyberpunk ۲۰۷۷ را داده بود. این عنوان که مدت زیادی از معرفی آن می‌گذرد، مدت زیادی را در بی خبری سپری کرده و حال و پس از اتمام سه گانه Witcher به هدف اصلی این استودیو تبدیل شده، به طوری که نزدیک به ۳۰۰ نفر از اعضای این استودیو به‌طور مستقیم در حال انجام مراحل ساخت بازی Cyberpunk ۲۰۷۷ هستند. به نظر می‌رسد این بازی هنوز در مراحل ابتدایی ساخت خود به سر برده و به احتمال زیاد برای انتشار در سال ۲۰۱۹ میلادی آماده می‌شود. البته سازندگان تاریخ دقیقی را برای انتشار این عنوان ذکر نکرده و زمان بیشتری را از هواداران خود درخواست کرده‌اند.

اتمام Prey در کمتر از ۲۰ دقیقه!

پس از کش و قوس‌های فراوان، سرانجام عنوان Prey وارد بازار و با استقبال خوب منتقدان و هواداران، همراه شد. به نظر می‌رسد محیط وسیع و جزییات بالای بازی، شامل مسیرهای مختلف مخفی زیادی برای رد کردن مراحل بازی در کمترین زمان ممکن بوده، به طوری که هر روزه شاهد منتشر شدن رکوردهای جدید از سرعت اتمام این بازی هستیم. در یکی از آخرین رکوردها، با توجه به ویدیو آپلود شده کاربری در یوتیوب، امکان اتمام بازی در زمان کمتر از ۱۸ دقیقه، ممکن خواهد بود. البته اتمام بازی در این زمان کم مبرم به استفاده از گلیچ‌های بازی و اسلحه مخصوص Gold Cannon خواهد بود. آن‌طور که مشخص است، باید در آینده‌ای نه چندان دور منتظر انتشار اطلاعات جدید از بخش‌های مخفی بازی و رکوردهای زمانی جدید، باشیم.

سری Call of Duty به جنگ جهانی دوم می‌رود

پس از موفقیت سری Battlefield که با بازگشت این فرانچایز به جنگ جهانی اول رقم خورد، حال به نظر می‌رسد اکتیویژن نیز از جنگاوری‌های مدرن دست کشیده و مطابق نسخه‌های ابتدایی این مجموعه، به دوره جنگ جهانی دوم، بازگشته‌اند. اکتیویژن به‌طور رسمی از Call of Duty: WWII رونمایی کرده و این عنوان در پاییز سال جاری میلادی به دست استودیو اسلج‌همر که پیش از سابقه ساخت بازی Advanced Warfare و مشارکت در ساخت Modern Warfare ۳ را در کارنامه خود دارد، ساخته و عرضه خواهد شد. خالقان سری در ادامه از بازگشت این بازی به ریشه‌ها سخن گفته و نسخه جدید را فرصتی برای طرفداران قدیمی این سری دانسته است. لازم به ذکر است که بعد ازانتشار اولین تریلر Call of Duty: WWII، این عنوان بر خلاف نسخه قبلی خود یعنی Call of Duty: Infinite Warfare مواجه نشده و با استقبال اکثریت طرفدران این سری مواجه شده است. این ویدئو تاکنون به بیش از یک میلیون لایک در یوتیوب دست یافته و علاقه طرفداران به بازگشت به ریشه‌های این سری را به خوبی نشان می‌دهد.

همچنین سازندگان بازی خبر از استفاده از سربازان مونث در بخش چندنفره بازی را داده که در قالب ارتش دفاع فرانسه در جنگ جهانی دوم، در بازی تعبیه شده‌اند. بازی به طور کلی از درمان خودکار نوار سلامت پشتیبانی نکرده و برای بازیابی نوار سلامت خود به استفاده از کیت‌های درمانی متوسل خواهید شد. امکان استفاده از کمک‌های هم تیمی در بهبود سلامت نیز در بازی گنجانده شده تا حس همکاری تیمی در پایان رساندن ماموریت‌ها بیش از گذشته نمود پیدا کند. هنوز اطلاعات کمی از بخش‌های مختلف ندای وظیفه جدید منتشر نشده اما سازندگان از تحقیق ۳ ساله خود برای خلق یک تجربه متفاوت خبر داده اند. عنوان Call of Duty: WWII در تاریخ ۳ نوامبر سال جاری میلادی و ۱۲ آبان ماه سال جاری شمسی برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های نسل هشتم عرضه خواهد شد.

نسخه دوم Life is Strange تایید شد

بازیLife is Strange از آن دست عناوینی بود که با توجه به تب عرضه بازی‌های اپیزودیک عرضه و با استفاده از خلاقیت‌های زیاد در داستان سرایی موفق به جذب مخاطبین زیادی شد. حال به نظر می‌رسد استودیو Dontnod Entertainment سازنده بازی، در حساب کاربری توییترشان خبر از ساخت قسمت دوم این فرانچایز داده‌اند. البته هنوز اطلاعات خاصی در رابطه با بخش داستانی و گیم‌پلی بازی منتشر نشده و به نظر می‌رسد برای مشاهده اطلاعات بیشتر از بازی، باید تا رویداد E۳ منتظر ماند. نسخه اول Life is Strange در سال ۲۰۱۵ میلادی برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های هر دونسل منتشر شد.

طراحی معماها در بازی‌های ویدئویی

فائزه خمیرانی
faezeh.khomeyrani@gmail.com

معماهای خوب، به تنهایی باعث ساخت یک بازی ماجرایی خوب نمی‌شوند، برای این کار به داستان قوی، شخصیت‌پردازی مناسب کاراکترها، روایت هماهنگ با گیم‌پلی و مقدار زیادی طنز نیاز داریم. ولی بیایید برای چند لحظه همه این‌ها را فراموش کنیم و در مورد معماها صحبت کنیم.

تئوری در مقابل عمل

مطالب زیادی در مورد تعریف معماها وجود دارد و هر طراح بازی ماجرایی، باید اول از همه در این باره اطلاعات کافی داشته باشد. ولی در این جا می‌خواهیم معماهای مختلفی را که می‌توان در طراحی بازی‌ها از آن‌ها استفاده کرد، به صورت عملی دسته‌بندی کنیم. این دسته‌بندی بر اساس هدفی که معما می‌خواهد بازیکن را به آن برساند انجام نشده، بلکه بر اساس نوع کارهایی است که بازیکن باید برای حل معما آن‌ها را انجام دهد. در این حالت، حتی معماهای تکراری که نتیجه‌ای یکسان داشته باشند، از بازیکن روش حل متفاوتی را انتظار دارند.

انواع معماها:

معامله یا تعویض آیتم‌ها:

ساده‌ترین نوع از معماها، در این حالت بازیکن نیاز به وسیله‌ای خاص دارد که برای رسیدن به آن، باید وسیله دیگری را معامله کند یا به دست بیاورد. برای مثال کاراکتری در بازی، از شما تقاضایی دارد که در صورت کمک کردن به او، هدف مورد نظرتان را به شما می‌دهد. اگر تعداد این معماها در بازی زیاد باشد، ممکن است بازی خسته‌کننده شود، برای جلوگیری از این مساله، می‌توانید از تکنیک‌هایی استفاده کنید. مستقیما وسیله مورد نیاز را به بازیکن معرفی نکنید، به جای این کار نشانه‌هایی را سر راهش قرار دهید یا راهنمایی مبهمی در صحبت‌های کاراکترهای دیگر بگذارید. علاوه براین بهتر است از این نوع معماها درترکیب با مدل‌های دیگر استفاده کنید.

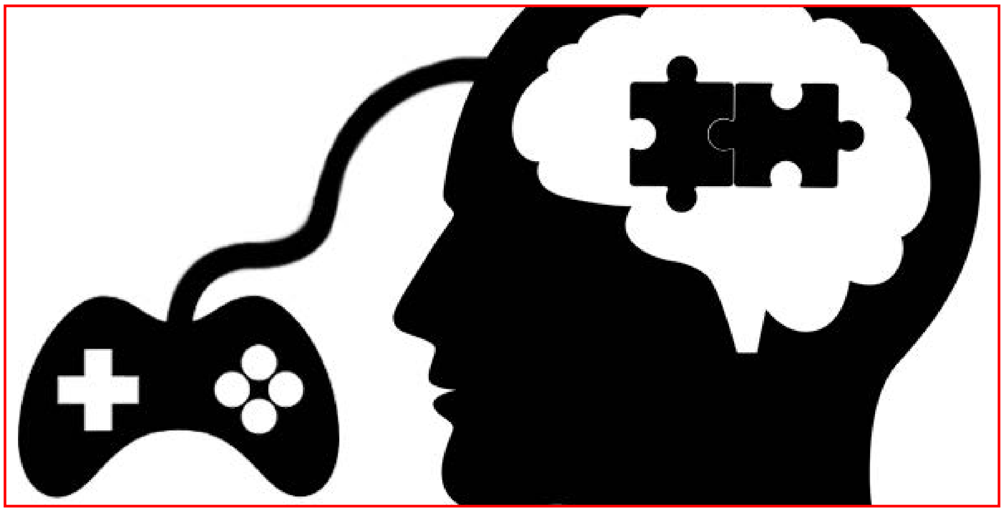
ترکیب آیتم‌ها:

در اکثر بازی‌های ماجرایی، چیزی شبیه به کوله‌پشتی در اختیار بازیکن است که تمام وسایلی که در طول بازی جمع کرده را در آن نگهداری می‌کند. طراحی یک معمای خوب بر اساس ترکیب این ابزارها، کار سختی است. چرا که این ترکیب باید منطقی باشد ولی خیلی هم واضح نباشد (مثل استفاده از چراغ قوه و باتری) و نباید به قدری پیچیده باشد که بازیکن هر دفعه، تمام ابزارها را به طور شانسی با هم امتحان کند تا به ترکیب درست برسد. برای جلوگیری از این اتفاق، می‌توانید برای هر آیتم راهنمایی به عنوان کاربردهای احتمالی تعریف کنید و در صورتی که بازیکن تلاش کند ترکیب های تصادفی درست کند، با دادن جملاتی طنز، با او شوخی کنید. همیشه برای حل معماها به بازیکن پاداش دهید.

حل هر معما، باید پاداشی در پی داشته باشد. مثلا یک دیالوگ شاد یا غافلگیرکننده، یک انیمیشن جدید، رسیدن به مکانی تازه، رسیدن به کاراکتری جدید با وجود این پاداش‌ها، بازیکن تشویق می‌شود تا بخواهد معماهای بیشتری حل کند و به پاداش بیشتری برسد.

معماهای زمانی:

منظور از این معماها، اتفاقاتی در طول بازی است که در صورت فعال شدن، زمانی را برای انجام کار یا رسیدن از جایی به جای دیگر در اختیار شما می‌گذارد و شما برای انجام آن کار فرصت کمی در اختیار دارید. این معماها با وجود سادگی، جذابیت زیادی به گیم‌پلی اضافه می‌کنند و حل کردن آن‌ها برای بازیکن، هیجان‌انگیز می‌شود. مساله مهم در مورد



طراحی این معماها، این است که زمان لازم برای حل معما باید به دقت تعیین شود تا بیش از حد ساده یا پیچیده نباشد و این تعادل در زمان تست بازی مشخص می‌شود.

هزارتوها:

از قدیمی‌ترین نوع معماها در بازی‌های ماجرایی، گیر انداختن بازیکن در داخل یک هزارتو است. ولی مراقب باشید، استفاده نادرست از هزارتو، می‌تواند به راحتی باعث دلسردی بازیکن‌ها و خروج از بازی شود. هیچ‌کس دوست ندارد مدتی طولانی در بازی راه برود بدون اینکه بداند به هدفش می‌رسد یا نه. اگر می‌خواهید از این نوع معما استفاده کنید، حتما یادتان باشد که نشانه‌ها و راهنمایی‌هایی در طول مسیر قرار دهید. پیدا کردن قسمت‌هایی از نقشه، همراه داشتن طوطی یا کاراکتری دیگر، به جا گذاشتن ردپا در مسیرهای تکراری و ... از جمله کارهایی است که می‌توانید برای هدایت بازیکن استفاده کنید.

معماهای‌فرار:

قهرمان بازی در داخل اتاقی با زنجیر بسته شده و اتاق در حال سوختن است. باید قبل از اینکه شعله‌های آتش به شما برسد از اینجا فرار کنید. در این نوع معماها، ابزارهای لازم برای فرار معمولا در همان نزدیکی قرار دارند و تنها مساله، تشخیص روش استفاده از آن‌هاست. اینجا می‌توانید از معماهای پیچیده‌تر استفاده کنید یا حتی بهتر، چند راه حل در اختیار بازیکن قرار دهید و اگر برای مدتی طولانی در جایی گیر کرد، می‌توانید با یک دیالوگ مناسب او را راهنمایی کنید.

تغییرقیافه:

در این نوع معما، بازیکن باید برای رسیدن به مکانی خاص یا رد شدن از دری بسته، ظاهرش را تغییر بدهد. یک راه ساده برای اینکار این است که لباس یا ماسکی را سر راهش قرار بدهید، ولی اگر می‌خواهید معمای بهتری خلق کنید، بهتر است از بازیکن بخواهید با وسایلی که در اختیار دارد راهی برای تغییر قیافه پیدا کند.

معماهای‌حافظه:

این نوع معماها از بازیکن انتظار دارند تا مجموعه‌ای از اتفاقات یا اطلاعات را در حافظه‌اش ذخیره کند و بعد در جای مناسب از آن‌ها استفاده کند. بهتر است اطلاعاتی که به بازیکن داده می‌شود، مستقیما جواب حل معما نباشد و بازیکن با استفاده از الگوی این اطلاعات، معما را حل کند. هم‌چنین فاصله بین دیدن این اطلاعات و معمای مورد نظر نباید به حدی باشد که بازیکن مجبور شود زمان زیادی را صرف بازگشت به محل‌ها تکراری کند.

معماهای‌منطقی:

در این نوع معماها، معمولا راه حل با کشف یک الگو و نحوه عملکرد منطقی یک دستگاه، به دست می‌آید. این معماها معمولا به صورت مکانیکی در بازی نمایش داده می‌شوند و با انجام چند مرحله از کارهای منطقی و به ترتیب مناسب، به هدف می‌رسند. مهم است که این معماها بیش از حد ساده یا پیچیده نباشند و اگر لازم بود راهنمایی‌هایی هم به بازیکن داده شود. علاوه‌براین می‌توانید در صورت موفقیت یا شکست بازیکن، با نشان دادن دیالوگ یا انیمیشنی طنز به او پاداش دهید. این کار باعث می‌شود تا در صورت شکست بازیکن باز هم برای ادامه مسیر انگیزه داشته باشد.

راهنمایی‌هوشمند:

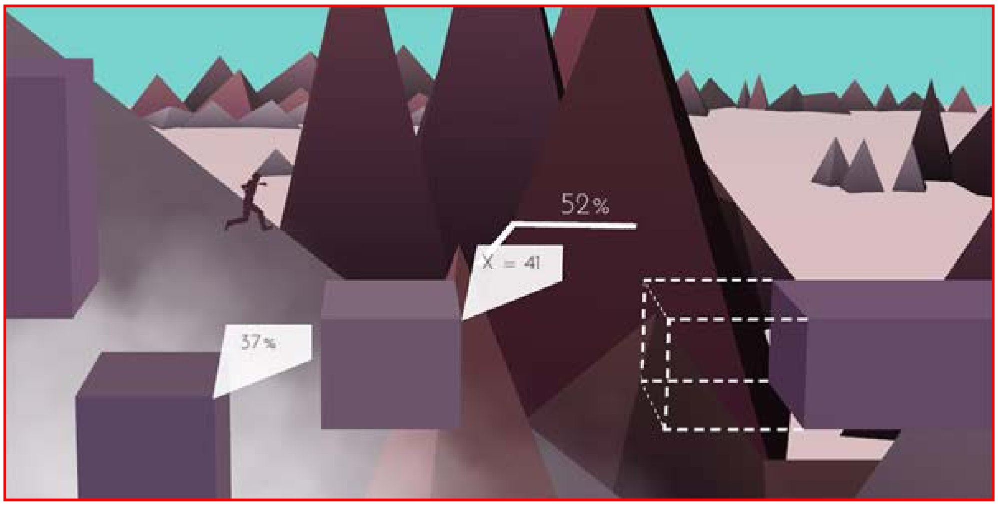
هر بازیکنی در طول بازی، نیاز به تعداد مشخصی راهنمایی از طرف شما دارد. ولی تعداد این نشانه‌ها با توجه به هوش بازیکن‌ها متفاوت است. کم یا زیاد بودن آن‌ها باعث می‌شود که بازیکنان از بازی شما خسته شوند. برای جلوگیری از این اتفاق، راهنمایی‌ها را با توجه به مدل رفتار بازیکن‌ها در اختیار آن‌ها قرار دهید. تا هرجا که لازم شد به او کمک کنید.

معماهای‌دیالوگی:

انتخاب دیالوگ مناسب، پرسیدن سوال درست یا انتخاب پاسخ مناسب، می‌تواند شما را به چیزی که می‌خواهید برساند. نکته مهم در اینجا این است که دیالوگ‌هایی که برای بازیکن تعیین می‌کنید، بیش از حد طولانی و خسته کننده نباشد، همیشه می‌توانید با اضافه کردن کمی طنز به دیالوگ‌ها، بازیکن‌ها را به خواندن آن‌ها تشویق کنید.

معماهای‌تصویری:

در این نوع معماها، معمولا صفحه‌ای مانند یک بازی فکری به بازیکن نشان داده می‌شود که باید بر اساس اجزای صفحه، با جابه‌جا کردن یا چرخاندن این اجزا، معما را حل کرد. برای مثال استفاده از پازل‌های کلاسیک یا صفحه‌های باز کردن قفل درها یا گاوصندوق‌ها، از این نوع معماها هستند. یادتان باشد که بهتر است بازیکن را مجبور به حل این نوع معماها نکنید، بهتر است در صورت راه‌حلی موازی برای رد شدن از آن در وجود داشته باشد یا اینکه حل این معما، پاداشی اضافه به بازیکن بدهد.



دانیال عبدالهی
Danialabdl90@gmail.com

مکانیک بردار و تحویل بده (Pick Up And Deliver)

در میان ما درباره بوردگیم‌ها یک شوخی خودمانی هست که از فراوانی بیش از حد بازی‌های "تجارت در مدیترانه" شکایت می‌کنیم. بازی‌های اروپای قرون وسطا، هواپیماها، قطارها و قایق‌ها را هم به آن اضافه کنید. البته این یک کلیشه بزرگ‌نمایی شده است. با این وجود حمل و نقل و تجارت از گذشته تا به حال تم‌های بسیار رایجی بوده‌اند. آیا این مکانیک بود که همه این ماجراها را شروع کرد؟ دادن یک پاسخ قطعی به این پرسش دشوار است. ولی من مطمئنم که این مکانیک دست کم آتش این نوع بازی‌ها را شعله‌ورتر کرده است.

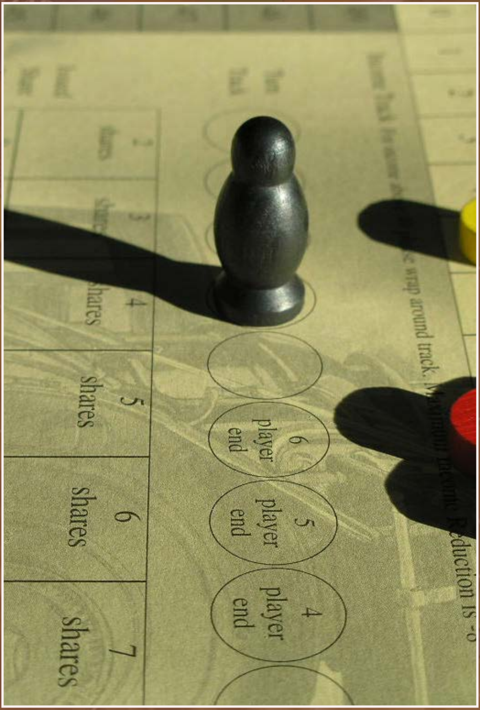
بردار و تحویل بده: چطور کار می‌کند؟

این مکانیک یکی از مکانیک های بی نیاز از توضیح است و خودبخود گویاست. به طور معمول سبک بردار و تحویل بده عبارت است از سفر کردن روی بورد به طور فیزیکی، برداشتن یک شی یا منبع و بردن و رساندن آن به یک نقطه مشخص. بازیکن به طور معمول برای تلاش خود سودی به دست خواهد آورد. با وجود این که ساده به نظر می رسد، می تواند در عین حال پیچیده هم باشد.

در بعضی از بازی ها جزء "بردار و تحویل بده" بازی فقط نقش عامل پیش برنده کلی بازی را ایفا می کند، همان طور که قالب های بزرگ تر طراحی بازی همچون tableau building و deck building این چنین هستند. در موارد دیگر این مکانیک تنها یکی از چندین عنصر خواهد بود و چیزی بیش از یک مکانیک تبدیل خواهد شد، همان طور که برای نمونه مکانیک Role selection و Action point allowance system بیشتر به هدف رساندن بازی به یک پایان به کار می روند. در واقع در هردوصورت به طور معمول این سبک برای برداشتن و تحویل دادن واقعی با یک یا چند مکانیک دیگر ترکیب می شود.

به طور عمده بازی با تعدادی منبع که از قبل روی بورد هستند که یا طبق اصولی چیده شده اند یا به طور تصادفی قرار گرفته اند شروع می شود. مقصد سفارش هم می تواند از پیش تعیین شده یا به طور تصادفی باشد یا حتی در طول بازی در حال نوسان باشد. گذشته از این بسیاری از عناوین این سبک اهدافی را برای رساندن چیزهای معینی به مقصدهای معین تعیین می کنند. این اهداف یا مأموریت ها می تواند برای همه در دسترس باشد یا این که به طور انفرادی تعیین شود.

ویژگی های بارز اندکی برای تعریف بیشتر و کامل تر این سبک باقی مانده است. اول: محیط بازی مشترک است و منابع برای همه در دسترس است. اگر چه هر بازیکن ممکن است اهداف مستقل خود را برای تحویل داشته باشد. دوم: حرکت در هر دور بازی بستگی به حرکت ها در دورهای قبل دارد. محدودیت های فضایی و یا جغرافیایی و علاوه بر آن‌ها هزینه های مختلف برای انتخاب اکشن ها (Action point allowance system) وجود دارد که میزان مسافت حرکت در هر دور را محدود می‌کند. سوم: تأکید بر هر دو قسمت معادله برداشتن و تحویل دادن دارای



اهمیت است.

در پایگاه داده سایت BoardGameGeek بعضی بازی ها برچسب " فقط برداشتن" یا "فقط تحویل دادن" خورده اند. ممکن است شروع بازی به این شکل باشد که چیزی را به جایی برسانید، ولی بخش برداشتن آن حذف شده باشد. اولین عنوان این دسته بازی Mancala (که من فکر می کنم نسبت دادن تاریخ ۵۰۰ به آن بیشتر حدس و گمان باشد) و بازی های مشتق شده از آن هستند.

در بازی های سبک mancala محدودیت فضایی برای برداشتن دانه ها وجود ندارد. علاوه براین ها تحویل بسیار برنامه ریزی شده و فرمولی شده است. به جز این که دانه ها را برمی دارید و در فنجان ها می‌اندازید، در عمل بازی شباهت دیگری به مکانیک "بردار و تحویل بده" ندارد.

روش رایج تری در طراحی این است که مفهوم رساندن و تحویل دادن را به شکل انتزاعی در می آورند. به این صورت که آیتم بعد از گرفتن به شکل مبهم و نامعلومی به "جایی" می رود که آن را بیشتر شبیه یک جایزه می کند تا سفارشی که باید تحویل داد. Robbing the miller(۱۹۸۸) اولین بازی "بردار و تحویل بده" مدرن است که در این دسته قرار می گیرد و از این شکل انتزاعی استفاده می کند. بازی به این شکل است که دانه های بازیکنان دیگر را بدزدید و آن را به "خانه" بفرستید. به جای آن که آن را با خود حمل کنید و به جایی برسانید. شکل جدیدتر آن را شاید بتوان در بازی dungeon crawl یا بازی های ماجرایی دید که در آن شما گنج را برمی دارید، ولی همه اش همین و چیز بیشتری نیست.

Cargo (۱۹۳۳) اولین عنوانی است که عناصر اولیه "بردار و تحویل بده" یعنی Roll and moveرا که البته حالا تاریخ گذشته و قدیمی شده است، نشان می دهد. همچنین از تم تجارت و حمل و نقل استفاده کرده است که به سرعت در این سبک رایج شد و باید اعتراف کرد بسیار مناسب این مکانیک است.

بازیکن ها در نقش کشورها هستند که کارت های محموله ای دارند و این کارت ها نماینده کالاها هستند.

بندرهای مشخص شده ای در نقشه دنیا سفارش کالاهای خاصی می دهند و بازیکن ها تلاش می‌کنند که این کالاها را به آن ها برسانند یا با کالاهای دیگر مبادله کنند و به کشورهای خود بازگردند. امتیاز بر اساس ارزش کالاهای مبادله شده و کارت های مبادله نشده محاسبه می شود.

راه آهن یکی دیگر از تم های مناسب و هماهنگ با مکانیک " بردار و تحویل بده" است. به طور معمول این عناوین شامل عناصر اقتصادی، راه سازی وتوسعه و سهامداری هم هستند. شاید اولین بازی ای که چنین عناصری را در خود داشت Empire Builder (۱۹۸۰) بود. این اولین بازی از خانواده بازی های crayon rails یا ریل کشی با مداد شمعی است که شما عملاً باید مسیرها را با مداد شمعی می کشیدید و قطار را در آن مسیر پیش می بردید و بارها را بر اساس قراردادهایی که با کشیدن کارت بسته می شد، تحویل می دادید.

بازی های سه گانه مارتین والاس شامل Age of steam (۲۰۰۲)، Railways of the world (۲۰۰۵) و Steam(۲۰۰۹) وزنه های این سبک هستند که به ترتیب در رده های دوم، اول و سوم قرار گرفته اند.

این بازی ها از سیستم Action point allowance برای حرکت استفاده می کنند و از درجات مختلفی از عناصر ساخت و ساز و توسعه بهره می برند. دراین سه عنوان بخش برداشتن کالاها را برای این که با مسیرسازی بهتر ترکیب شود به شکل انتزاعی در آمده است. تحویل هم بر اساس سیستم سفارش/ منابع (supply/demand) است.گذشته از حمل و نقل و راه آهن، بسیاری از تم های دیگر هم از "بردار و تحویل بده" استفاده کرده اند. Auf achse (۱۹۸۷) درباره حمل و نقل ماشین های سنگین است. Star trader (۱۹۸۷) اولین عنوانی بود که این سبک را به فضا برد.Fire and Axe (۲۰۰۴) شامل غارت کردن و تحویل دادن در دوره وایکینگ ها بود.Merchants and marauders (۲۰۱۰) بازیکن ها را به عصر دزدان دریایی می برد. بعضی از عناوین اخیر این سبک را با steampunk تلفیق کرده اند مثل Kings of Air and Steam (۲۰۱۰) . و البته تم ساده تجارت چیزی است که بسیار رایج است و در بسیاری از بازی ها از جمله Samarkand(۱۹۸۰)، Himalaya (۲۰۰۲) و Zanzibar (۲۰۰۱) به کار رفته است.

یکی از ویژگی های رایج در "بردار و تحویل بده" مدل "ارزان بخر، گران بفروش" است. احتمالاً بیشترین چیزی که در میان بازی ها از رساندن کالاها براساس قراردادها به عنوان سود به دست می آید، پول است. Seven seas : A game of trade (۱۹۶۰) از اولین تلاش ها برای شبیه سازی این اصل اقتصادی است. Merchants of middle age (۱۹۹۹) یکی دیگر از نمونه های بارز است.

مکانیک "بردار و تحویل بده" گاهی حس یکنواختی می‌دهد. در نتیجه ترکیب شدن آن با مکانیک های دیگر امری عادی است و چیز تازه ای نیست. Genoa (۲۰۰۱) بازیکن ها را وادار می کند که با یکدیگر مذاکره کنند و برای انجام سفارشات با هم همکاری کنند. Container (۲۰۰۷) تعامل جالبی را بین بازیکنان به کار برده است که شامل معامله کردن و مدل سفارش/

منابع است که با خرید بار از بندرهای بازیکن های دیگر و تحویل به دیگر نقاط انجام می‌شود."بردار و تحویل بده" در Giants (۲۰۰۸) هیچ ربطی به تجارت ندارد. داد و ستد ندارد، بلکه در عوض باید سنگ های غول آسایی برای ساخت مجسمه های معروف جزیره ایستر جابجا کرد.Merkator (۲۰۱۰) بازی عمیق تری است و تأثیر عنصر زمان را در مکانیک "بردار و تحویل بده" دخالت می‌دهد و به علاوه به شما اجازه می دهد که قراردادهایی که از آن ها استفاده کرده اید را نگه دارید و باز هم از آن ها استفاده کنید که در میان بازی ها مورد نادری است و بازی Tahiti (۲۰۱۲) نمونه خوبی است برای نشان دادن این که این سبک چگونه از سیستم Action point allowance استفاده می کند. ولی این بازی دارای پیچش جالبی است که عمل یا حرکتی که می توانی انجام دهی بستگی به تعداد بسته های دارد که شما برداشته اید.

نکات‌مثبت

از دیدگاه طراحی بازی "بردار و تحویل بده" به راحتی با مکانیک های دیگری مثل سیستم Acion point allowance ، Role selection و معامله کردن (Bidding) هماهنگ می شود .همه این مکانیک ها برای ایجاد بستری که در آن آیتم ها را بتوان به طور فیزیکی حمل و جمع آوری کرد، مناسب هستند. علاوه بر این، این سبک به طور طبیعی با تم های اقتصادی، تجارت و راه آهن جور در می آید که ثابت شده این تم ها بسیار محبوب هستند.

به احتمال زیاد بزرگترین جذابیت بازی های "بردار و تحویل بده" وجود فرصت برنامه ریزی برای یافتن درست‌ترین و بهترین روش بازی است. همیشه پاداشی برای ارزان خریدن و گران فروختن هست که جز جدایی ناپذیر بازی های اقتصادی در این سبک است. ولی فراتر از آن، حس بزرگتر رضایتی است که با گرفتن بهترین سفارش ها و رسیدن به پرسودترین قراردادها و بیشترین منافع به انسان دست می دهد. همه این ها نیاز به پیش بینی و برنامه ریزی، انعطاف پذیری در مقابل غافلگیر شدن و با حوصله استراتژی خود را پیگیری کردن در مواقع لازم دارد. به عبارت دیگر این باعث انگیزش ذهنی خوش آیندی می شود.

مزیت دیگر این دسته از بازی ها این است که شما می توانید میزان پیشرفت خود را به راحتی ارزیابی کنید. در بسیاری از موارد شما درک درستی از پیشرفت شخصی دارید، ولی گاهی اوقات می توانید با مقایسه وضعیت خود با حریفات، پیشرفت خود را بررسی کنید.

اگرچه موفقیت با امتیاز محاسبه می شود، اطلاعات مخفی ای نیز وجود دارند - از جمله و به ویژه سفارش های مخفی- پس هنوز هم رمز و رازی در بازی باقی خواهد ماند. این برای بازیکنان جدید که نمی توانند به راحتی پیشرفت خود را ارزیابی کنند مزیت محسوب می شود.

در پایان، یک بازی با مکانیک "بردار و تحویل بده" به یقین می تواند عناصری برای تعامل مستقیم و نوعی تقابل رودررو ایجاد کند ولی به طور معمول راه هایی برای ایجاد تعامل غیرمستقیم، برای نمونه به شکل یک رقابت، هست.

به جای این که بازیکنان به همدیگر حمله کنند، می توانند برای رسیدن به اهداف، منابع و مسیرهای یکسان رقابت کنند. بنابراین نوعی ربطه متقابل و مواجهه به وجود می آید در حالی که این تقابل آزاردهنده و تهاجمی نیست.

نکات‌منفی

بر خلاف جنبه های رقابتی بازی های " بردارو تحویل بده"، این بازی ها تاحدودی جنبه های تک نفره از خود نشان می دهند. در بسیاری از نمونه های این سبک، بازیکنان اغلب سرگرم تجارت خود می شوند و تنها توجه اندکی به بازی دیگران می کنند. برای آن ها که از تعامل بیشتر لذت می برند، رقابت صرف بر سر کالاها یا قراردادها به اندازه کافی تحریک کننده نیست.

عبارت "هل دادن مکعب ها" (Cube pushing) در زمینه بوردگیم اشاره به این دارد که تعداد زیادی از اجزاء بازی را بیهوده این طرف و آن طرف کنید. این عبارت دقیقاً این جا کاربرد دارد. شما باید با انگشت های کوچک(شاید هم بزرگ) تان مکعب ها، مهره ها و چیزهای دیگر که نماینده منابع بازی هستند را جابجا کنید. هر چه قطعه ها بیشتر باشند این کار خسته کننده تر خواهد بود.

بزرگترین ایراد "بردار و تحویل بده"چیزی نیست جز تکرار. چرخه بازگشتی حرکت،برداشتن،دوباره حرکت و تحویل دادن بعد از مدتی می تواند یکنواخت شود. اگر بازی طولانی شود، کسل کننده خواهد بود. بهترین راه برای حل این مشکل این است که یا مدت زمان کلی بازی را کوتاه در نظر بگیریم که زیاد طولانی نشود و جذابیتش را از دست ندهد، یا این که آن را با تعدادی از مکانیک های دیگر برای ایجاد تنوع ترکیب کنیم.

بازی ها:

Auf Achse: جایزه Spiel des Jahres در سال ۱۹۸۷ برد و در ۲۰۰۷ تجدید چاپ شد و منتشر شد. تم بازی حمل و نقل با ماشین های سنگین است.این یک بازی کلاسیک " بردار و تحویل بده" است و تمام نشانه های این سبک را در خود دارد.

Merchants of venus (۱۹۸۸): در ۲۰۱۲ تجدید چاپ شد. این سبک را به منظومه شمسی کشاند. علاوه بر "بردار و تحویل بده"، بازیکن می تواند کشتی های بهتری بسازد و آن ها را برای تجارت مؤثرتر تجهیز کند.کارخانه ها را برای کالاهای بهتر توسعه دهد و بندرهای فضایی بسازد و از حریفان عوارض بگیرد. این بازی یک مدل سفارش/منابع جالب هم دارد.

Serenissima: به نوعی همان Merchant of venus است که در مدیترانه اتفاق می افتد. با وجود یادگیری آسان، عمق و استراتژی زیادی در خود دارد. در این بازی اجزاء سازندگی و توسعه، مکانیک های تجارت و حتی گاهی تعامل مستقیم در حمله به کشتی های حریفان، به خوبی با هم هماهنگ و یکپارچه شده اند.

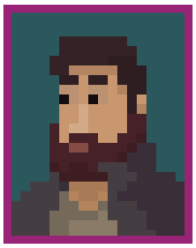
Indonesia: به نوعی همان Merchants of venus است که در دریای جنوبی چین اتفاق می افتد. این عنوان بزرگتر، علاوه بر مکانیک های سازندگی و توسعه پیچیده تر و تشویق بازیکنان به همکاری با هم تصمیم‌گیری های خیلی بیشتری دارد.

Railways of the world: این سومین بازی بزرگ "بردارو تحویل بده" در سایت BGG رتبه کلی ۴۴ دارد و تعداد زیادی محصولات جانبی دارد. نمونه استاندارد سبک است. از یک سیستم Action point allowance و تعدادی عناصر سازندگی و توسعه استفاده می کند، ولی از پیچیدگی های اقتصادی بازی های راه آهن فاصله می‌گیرد. این بازی بسیار مرتبط به بازی های دیگر این سازنده که در رتبه ۱ و ۲ این سبک هستند یعنی Steam ۲۰۰۹ و Age of steam ۲۰۰۲ است که هر دو محصولات جانبی و بسته های الحاقی بسیاری دارند.

Bombay: یک بازی "بردار و تحویل بده" ناب، بدون حاشیه و زوائد مناسب برای همه اعضای خانواده و مناسب برای معرفی سبک.

Perry Rhodan: The Cosmic leage: بخاطر منحصربه فرد بودن پیشنهاد می شود. این بازی یک بازی دو نفره از ناشر Kosmos است که به خاطر عناوین دونفره اش معروف است.

Cinque Terre: یکی از بازی های خوب Gateway (بازی هایی که برای آشنایی افراد تازه کار مناسب هستند) در سبک "بردار و تحویل بده". رنگی، ساده و سریع این عنوان برای آشنا کردن افراد با این سبک مناسب است.



ارکین زاهدی
Erkinzahedi@outlook.com

سبک‌شناسی
قسمت ۱۰
اکشن: قسمت ۴

آنچه گذشت...

از آنجا که غیبت بخش سبک‌شناسی کمی بیش‌تر از آن مدت‌زمانی بود که پیش‌بینی می‌کردیم، لازم دیدیم تا پیش از ادامه‌ی بحث قبلی و ارایه‌ی مباحث جدید، مروری داشته باشیم بر آنچه که تا کنون در این بخش گفته شده. بگذارید از اولِ اول شروع کنیم. بخش سبک‌شناسی کار خود را در اولین شماره‌ی نشریه‌ی بازینامه و با معرفی سبک فراموش‌شده‌ی ماجرایی آغاز کرد. در قسمت اول به معرفی و کالبدشکافی این سبک پرداختیم. قسمت دوم سبک‌شناسی در مورد تاریخچه‌ی سبک ماجرایی و زیرسبک‌های مختلف آن بود. در قسمت سوم هم در مورد طراحی و توسعه‌ی بازی‌های ماجرایی صحبت کرده و برخی از بهترین بازی‌های این سبک را به عنوان منبع الهامی برای بازی‌سازان معرفی کردیم. در سه شماره‌ی بعدی، دقیقاً همین رویه را برای سبک محبوب نقش‌آفرینی در پیش گرفتیم. پس از بررسی مفصل سبک نقش‌آفرینی، در قسمت هفتم وارد دنیای اکشن شده و تعریف پیشنهادی خود را برای این سبک گسترده و همه‌گیر ارایه دادیم. سپس در دو قسمت بعدی به ترتیب دو زیرسبک «تیراندازی اول شخص» و «اکشن ماجرایی» را معرفی و بررسی کردیم. حال در این قسمت به معرفی و بررسی دو زیرسبک «سکوبازی» (platformer) و «دنیای باز» (open world) خواهیم پرداخت. سپس، اگر عمری باقی باشد و تغییری در برنامه‌ها به وجود نیاید، در دو قسمت آتی به طور جداگانه زیرسبک‌های «مخفی‌کاری» (stealth) و «ترس و بقا» (survival horror) را بررسی خواهیم کرد تا پرونده‌ی سبک اکشن بسته شود.

سبک‌شناسی: ریمَستِرد!

فاصله‌ای که به وجود آمد این فرصت را به ما داد تا کمی در مورد سبک و سیاق این بخش فکر کرده و تغییراتی جزیی را برای ادامه‌ی مسیر در نظر بگیریم. از آنجا که مخاطبان اصلی ما بازی‌سازها و علاقه‌مندان به بازی‌سازی هستند، سعی ما بر این خواهد بود تا مفاهیم این بخش را به نحوی ارائه کنیم تا بتوانند هرچه بهتر به نیازها و علایق این دسته از مخاطبان پاسخ دهند. از سوی دیگر، ما سعی خواهیم کرد تا مطالب بیش از اندازه تخصصی نبوده تا برای آن دسته از مخاطبانی که هنوز وارد وادی بازی‌سازی نشده‌اند هم جذاب و خواندنی باشند. بنابراین، از این پس خبری از تاریخچه‌های طولانی نخواهد بود و تلاش خواهیم کرد تا مفاهیم را با استفاده از مثال‌هایی روشن از بازی‌های شناخته‌شده هرچه بیش‌تر ملموس سازیم. امیدواریم این بخش بتواند در ادامه رضایت‌تان را جلب کند. منتظر پیشنهادها و انتقادهای سازنده‌ی شما در مورد این بخش خواهیم بود که می‌توانند به آدرس رایانامه‌ی نویسنده یا آدرس رایانامه‌ی نشریه ارسال شوند. با این مقدمه‌ی نسبتاً طولانی می‌رویم به سراغ قسمت دهم سبک‌شناسی و ادامه‌ی موشکافی زیرسبک‌های اکشن.

پر پرّ از نوع اکشن

هرجا صحبت از سکوبازی باشد، ناخودآگاه در ذهن‌مان شخصیت «ماریو» را در حال پریدن بر سر قارچ‌های زبان‌بسته تصور می‌کنیم. اما در حقیقت سبک سکوبازی بسیار گسترده‌تر از این‌ها بوده و تنها شامل بازی‌هایی با محیط‌های رنگارنگ و شخصیت‌های بامزه نمی‌شود. نکته‌ای که باید در نظر داشت این است که سکوبازی هم یک سبک جداگانه محسوب شده و هم می‌تواند عنصری از گیم‌پلی باشد که در سبک‌های دیگر به کار می‌رود. استفاده از عناصر سکوبازی در بازی‌های اکشن (یا برعکس) موجب به وجود آمدن زیرسبک اکشن سکوبازی شده که در این قسمت به آن خواهیم پرداخت. هسته‌ی اصلی گیم‌پلی سکوبازی پریدن است، اما این پریدن باید جزیی جدایی‌ناپذیر از بازی و یکی از عناصر تعریف‌کننده‌ی آن باشد. یعنی چون ما در «میدان نبرد ۱» (Battlefield 1) می‌توانیم از سقف یک ساختمان بر روی سقف یک ساختمان دیگر بپریم نمی‌توان گفت که عناصر سکوبازی در آن به کار رفته. برای این که بتوان یک بازی را سکوبازی دانست، پریدن و عبور از موانع محیطی باید در تار و پود گیم‌پلی بازی تنیده شده باشد. سخن را کوتاه کرده و به معرفی برخی از عناوین تاثیرگذار و صاحب سبک اکشن سکوبازی خواهیم پرداخت.

- **Super Mario Maker (۲۰۱۵)**

شاید ماریو و دوستان‌اش خیلی اهل خشونت نباشند، اما آیا تمرینی بهتر از طراحی مراحل در «سوپر ماریو میکر» برای ساخت بازی‌های سکوبازی وجود دارد؟ خیر!

- **Metroid / Castlevania**

سبک‌های اکشن، سکوبازی و نقش‌آفرینی تا ابد وام‌دار دو مجموعه‌ی «متروید» و «کسلوانیا» خواهند بود که خود یک زیرسبک به نام «متروید‌وانیا» را پایه‌گذاری کرده‌اند.

- **Uncharted / Tomb Raider / Assassin's Creed**

می‌توان مجموعه‌های «آنچارتد»، «مهاجم مقبره» و «فرقه‌ی اساسین» را پرچم‌داران کنونی سبک اکشن سکوبازی در دنیای بازی‌های AAA دانست.

- **Mirror's Edge Catalyst (۲۰۱۶)**

«لبه‌ی آینه: کاتالیست» نمونه‌ای کمیاب از یک بازی اکشن سکوبازی AAA با تمرکز بیش‌تر بر روی نیمه‌ی سکوبازی ماجرا است.

• Broforce (۲۰۱۵)
«بروفورس» یکی از آن بازی‌های مستقل خوش‌ساخت است. در نگاه اول، بروفورس شاید یک بازی شاد و مفرح به نظر برسد، اما تنها خوره‌های اکشن سکوبازی از پس مراحل بی‌نهایت چالش‌برانگیز آن بر خواهند آمد.

• Dust: An Elysian Tail (۲۰۱۲)
«داست» تعریفی کامل از یک اکشن نقش‌آفرینی سکوبازی خوش‌ساخت است. احتمالاً اگر بدانید کل این بازی را یک نفر ساخته مغزتان سوت خواهد کشید.

• Deadlight (۲۰۱۲)
اگر فکر می‌کنید بازی‌های سکوبازی همه شاد و رنگارنگ هستند، «ددلایت» را بازی کنید تا ببینید که چگونه می‌توان یک اکشن سکوبازی در یک دنیای پساآخرالزمانی ساخت.

• Shadow Blade: Reload (۲۰۱٤)
برای پیدا کردن یک اکشن سکوبازی خوب لازم نیست راه دوری برویم. «شمشیر تاریکی»، ساخته‌ی شرکت فن‌افزار، یک اکشن سکوبازی بسیار خوش‌ساخت است.

آزاده باش!

آزادی عمل یکی از آن چیزهایی است که بسیاری از بازی‌بازها دوست دارند در بازی داشته باشند و به همین دلیل تبدیل به یکی از شعارهای تبلیغاتی مورد علاقه‌ی ناشران بازی در چند سال اخیر شده. یکی از راه‌های دادن آزادی عمل به بازی‌بازها، طراحی مراحل بازی به صورت دنیای باز است. از این رو، کمیت و کیفیت بازی‌های دنیای باز در چند سال اخیر رشد چشم‌گیری داشته. نکته‌ای که باید در نظر گرفت این است که دنیای باز خود به تنهایی یک سبک نیست، بلکه یکی از الگوهای طراحی مراحل به حساب می‌آید. همان‌طور که از نام‌اش می‌توان حدس زد، در بازی‌های دنیای باز، بازی‌باز از همان ابتدا به تمام یا بخشی از نقشه دسترسی داشته و می‌تواند آزادانه در آن به گشت و گذار بپردازد. در این بازی‌ها، مراحل اصلی و فرعی بازی در سرتاسر نقشه پراکنده شده‌اند و بازی‌باز آزادی بیش‌تری در مورد ترتیب پشت سر گذاشتن این مراحل دارد. شاید معرفی چند بازی اکشن دنیای باز تاثیرگذار و صاحب سبک بتواند برای درک عمیق‌تر این زیرسبک مفید باشد.

• Red Dead Redemption (۲۰۱۰)
«راک‌استار» را می‌توان استاد ساخت بازی‌های دنیای باز دانست. انتخاب کردن از بین بازی‌های این شرکت کار سختی است، اما هیچ‌کدام نمی‌توانند به خوبی «رستگاری سرخپوست مرده» نقش پررنگ شخصیت اصلی و روایت داستان خوب را در یک بازی دنیای باز نشان دهند.

• Batman: Arkham City (۲۰۱۱)
اگر فکر می‌کنید موفقیت یک بازی دنیای باز رابطه‌ای مستقیم با عظمت محیط‌اش دارد، لازم است تجدید نظر کنید. «شهر آرکام» به خوبی نشان می‌دهد که هدفمند بودن طراحی محیط می‌تواند بسیار بهتر از بزرگ بودن آن باشد.

• The Witcher ۳: Wild Hunt (۲۰۱۵)
وقتی صحبت از صدها ساعت گیم‌پلی باشد، اولین چیزی که به ذهن‌مان خواهد رسید کپی کردن و چسباندن یک مرحله‌ی فرعی در صد قسمت نقشه است. «ویچر ۳» ذهنیت شما را نسبت به این مساله به کلی تغییر خواهد داد. کوچک‌ترین مراحل فرعی این بازی هر کدام داستان پس‌زمینه‌ی خاص خود را دارند.

• Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (۲۰۱۵)
دنیای «متال گیر سالید ۵» کویری خشک و یکنواخت است که در آن فقط بز و الاغ زندگی می‌کنند. اما این بازی نشان می‌دهد که چگونه طراحی مراحل دنیای باز و گیم‌پلی بازی می‌توانند به بهترین شکل ممکن در هم تنیده شوند.

• Hitman (۲۰۱٦)
«هیتمن» جدید یکی از بازی‌های خوب سال ۲۰۱۶ بود که به دلیل سیستم عرضه‌ی عجیب و غریب‌اش آن‌چنان که باید و شاید دیده نشد. این بازی اساساً دنیای باز نیست اما هر مرحله‌ی آن یک دنیای باز کوچک است که بازی‌باز می‌تواند در آن آزادانه بگردد و راه مناسب را برای به اتمام رساندن ماموریت‌اش انتخاب کند.

• Assassin's Creed III (۲۰۱۰)
شاید بتوان «فرقه‌ی اساسین ۳» را آخرین عنوان موفق این مجموعه دانست. شاید این بازی ساختارشکن نباشد، اما تمام تکه‌ها آن‌قدر خوب کنار هم چیده شده‌اند که چاره‌ای جز تحسین کردن این عنوان برای کسی باقی نمی‌ماند.

• Fallout: New Vegas (۲۰۱۰)
سازنده‌های «فال‌اوت: وگاس جدید» به جای این که دنیای بازی را پر از دشمن‌های توخالی و بی‌مغز کنند، آن را از افرادی پر کرده‌اند که هر کدام داستانی برای تعریف کردن دارند. این یعنی یک دنیای زنده!

• The Legend of Zelda: Breath of the Wild (۲۰۱۷)
بازی‌های نینتندو کلاس درس بازی‌سازی هستند. آخرین قسمت از مجموعه‌ی محبوب «افسانه‌ی زلدا» هم با آن نمرات خیره‌کننده‌اش حرفی برای گفتن باقی نمی‌گذارد. فقط می‌توانیم بگوییم که فرصت تجربه‌ی این عنوان را از دست ندهید.

Anthony Burch
مترجم: علی خانعلی‌لو
alikhanalilou@gmail.com

ساخت بازی از آن‌چه که فکر می‌کنید، سخت‌تر است!

قسمت دوم

در قسمت پیشین سختی‌های بازی از نگاه Anthony Burch را با یکدیگر بررسی کردیم. او مشکلات و نکات خاص ساخت بازی را پنج مورد می‌داند که این دفعه سه بخش پایانی را بررسی می کنیم .

۳. هنگامی که بازی‌سازها از کلمه‌ی «هیجان زده» استفاده می کنند، شما را گول نمی‌زنند

من همیشه وقتی که مطبوعات و توسعه‌دهندگان به‌طور مداوم از کلمه‌ی «هیجان زده» استفاده می‌کردند ناراحت می‌شدم. می‌دانید درباره‌ی چه چیزی صحبت می‌کنم، مثلاً آن‌ها می‌گویند: ما واقعاً درمورد محصول در حال انتشار خود هیجان‌زده هستیم! یا اینکه می‌گویند ما برای نشان دادن آینده‌ای جدید به شما بسیار هیجان زده‌ایم! من با خودم فکر می‌کردم این‌ها همه جزو شور و هیجان فروش هستند. چطور می‌شود کسانی که از صبح تا شب آن هم هر روز بازی می‌سازند در هنگام نشان دادن بخش تازه‌ای از بازی به مطبوعات یا صحبت کردن درمورد داستان آن یا به اشتراک گذاشتن تریلر جدیدی از بازی «هیجان زده» باشند؟

به نظر می‌رسد که به وجود آوردن یک چیز جدید واقعاً هیجان‌انگیز است. توانایی به اشتراک گذاشتن نتایج کاری که انجام داده‌اید با مردم واقعاً باعث بالا رفتن فشار خون‌تان می‌شود. من به یاد دارم روزی که قرار بود بازی بوردرلندز ۲ را منتشر کنیم خیلی زود از خواب بیدار شدم تا بتوانم یک توییت همراه با غروری غیر قابل وصف را بنویسم، «من مشغول نوشتن این بازی هستم!» این جمله‌ی کوتاه بسیار لذت بخش‌تر و مهم‌تر و صد البته هیجان‌انگیزتر از هر برداشت تند و تیزی بود که من درباره‌ی کارهای بقیه نوشته بودم.

البته این به این معنی هم نیست که هر مطلب مطبوعاتی یا هر مصاحبه‌ای که در مطبوعات چاپ می‌شود سرشار از حس اشتیاق توسعه‌دهندگان است. مثلا در گذشته زمانی بود که من فکر می‌کردم کونامی برای استفاده از اسپری بدن اکس در بازی Metal Gear Solid: Peace Walker هیجان‌زده خواهد بود. اما با این حال باز هم کلماتی که توسعه‌دهندگان درباره‌ی نشان دادن اشتیاقشان نسبت به بازی بر زبان می‌آورند نزدیک به دروغ هم نیست.

۴. توسعه‌دهندگان بازی واقعاً نقدهای زیادی را در مورد کارهایشان می‌خوانند

من خوش حال بودم، یعنی وقتی که درباره‌ی به درد نخور بودن بازی‌های مورد علاقه‌ام و بی‌کفایتی سازندگان آن‌ها صحبت می‌کردم، واقعاً خیلی خوش حالی می‌کردم. (من عیناً به تیم سازنده‌ی بازی فرقه‌ی قاتلین گفتم «گروه احمق‌ها»! البته اشتباه متوجه منظور من نشوید، من هنوز هم از بازی فرقه‌ی قاتلین خوشم نمی‌آید، اما آیا واقعاً باید به آن‌ها لقب «احمق‌ها» می‌دادم؟ واقعاً؟) خوب من در اعماق ذهن خودم فکر می‌کردم که این یک معامله‌ی بزرگ نیست. آن پسرها بسیار پر مشغله هستند و هیچ راهی وجود ندارد که آن‌ها هر چیزی را که توسط من درباره‌ی بازی آن‌ها نوشته شده است بخوانند.

بدیهی است که من نمی‌توانم درباره‌ی دیگران صحبت کنم، اما این دقیقاً برای من درست نبود. من هر مقاله‌ای را که درباره‌ی بوردرلندز ۲ و دی ال سی‌هایش نوشته شده بود را خواندم. این واقعاً سخت است که سال‌های زیادی را روی یک چیز کار کنی و به نظر دیگران درباره‌ی آن توجه نکنی! می‌خواهم رو راست باشم: وقتی بوردرلندز ۲ منتشر شد و خیلی هم خوب بود، نقدهای آن نجومی و عالی نبودند، من یک هفته‌ی پر استرس را سپری کردم. نیمی از این اتفاق ناشی از این حقیقت بود که من نزدیک به سه سال را روی آن گذاشته بودم و در نهایت هنگامی که

منتشر شده بود نتیجه‌اش چیز جاودانه‌ای نبود که من در ابتدای کار تصور می‌کردم. خبری هم از یک لذت طولانی نبود. نیمی دیگر از آن هم مربوط به این بود که ما در متاکریتیک نتوانستیم به امتیاز ۹۰ برسیم. من این را به خاطر ایجاد ترحم نگفتم (وای! بازی‌سازهای بدبخت فقط امتیاز ۸۹ را در متاکریتیک بدست آوردند، زندگی شما باید خیلی سخت باشد»)اما به این نکته اشاره می‌کنم که بسیاری از ما واقعاً چیزهایی را که در مورد بازی‌های ما گفته می‌شود، می‌خوانیم و که البته تأثیراتی هم دارد. (نه به‌خاطر این که روی بعضی از پرداختی‌ها تأثیر دارد یا هر چیز دیگری، این به‌خاطر غرور است، می‌دانید؟ شاید فقط من این طوری هستم، اما من به بازی‌هایی با امتیاز نود با یک حس کاملاً متفاوتی نسبت به بازی‌هایی با امتیاز ۸۹ نگاه می‌کنم.)

منظورم این است که من هنوز هم تمام آن بازی‌هایی را که در زمان وبلاگ‌نویس بودنم درباره‌شان نقد منفی نوشتم دوست ندارم اما احتمالاً دشمنی به مراتب کم‌تری را نسبت به آن‌ها دارم.

به من شک نکنید: من هنوز هم به این اعتقاد دارم که نقد های منفی برای رسانه‌ها کاملاً مفید هستند، اما من دیگر برای لذت بردن، به شکافتن بخشی از بازی نمی‌پردازم و دیگر دوست ندارم اثبات کنم که در بعضی مواقع ازسازنده‌های آن بازی باهوش‌تر هستم. نقد بیشتر به خواننده‌ها بستگی دارد تا به سازنده‌ها. زمانی که من در Destructoid به بازی Twilight Princess نمره‌ی ۴ از ۱۰ دادم، سعی می‌کردم که به مردم هشدار بدهم تا پولشان را بابت آن خرج نکنند به جای این که آن را به نینتندو بچسبانم. اما این برای منتقدها کاری آسان است که این حقیقت را فراموش کنند که وقتی به تخریب یک توسعه دهنده می‌پردازند در واقع یک انسان حقیقی و زنده را تخرب می‌کنند؛ انسانی که زندگی می‌کند و دارای عواطف و احساسات است و (حتی اگر کمی هم شبیه به من باشند) دارای مشکلات زیاد اعتماد به نفس نیز هستند. در حقیقت کمی بهتر بودن با دیگران من را از بین نمی‌برد.

من سعی نمی‌کنم تا به شما بگویم که تمام مقاله‌ها بد هستند و یا اینکه همه‌ی سازنده‌ها مصون از خطا هستند. انتقاد واقعاً ضروری است و توسعه‌دهندگان هم اشتباه می‌کنند. اما فاصله بین چیزی که من در زمان وبلاگ‌نویس بودنم فکر می‌کردم می‌دانم با واقعیت توسعه بازی بسیار زیاد بود، پس بعضی اوقات به‌طرز غیر قابل باوری می‌خواهم در زمان به عقب برگردم و شانه‌های خود بیست ساله‌ام را تکان بدهم.

۵. هر چیز آزاردهنده‌ای که دیدید نباید آن را به گروه سازندگان اعلام کنید

«سازنده‌ها چه فکری می‌کردند؟!» خیلی وقت‌ها وقتی من مشغول انجام بازی‌ای بودم که آن را دوست نداشتم؛ این جمله را جلوی صفحه‌ی نمایش فریاد می‌زدم. چرا آن مرحله آن‌قدر بد است؟ چرا آن نقطه‌ی طراحی به‌قدر کافی توسعه داده نشده؟ چرا آن پایان این‌قدر ناگهانی است؟ شاید من فکر می‌کردم که توسعه‌دهنده‌ها ابله هستند. آن‌ها چطور می‌توانستند که این مشکلات را نبینند؟

معلوم است؟ آن‌ها به احتمال خیلی زیاد آن را دیده‌اند. بازی‌سازها گروهی از میمون‌های بی توجه نیستند که روی صفحه کلید خود می‌کوبند و چشم‌های چپ بی‌تفاوت دارند- آن‌ها بیشتر وقت‌ها خوب می‌دانند که چه چیزی خوب کار می‌کند و چه چیزی نه و چرا. زمانی که جنبه‌های خاصی از بازی تا پایان ساخت به حد عالی نمی‌رسد، دلیل آن این نیست که سازندگان آن احمق هستند، دلیل آن این است که زمان و منابع مالی آن ها را مجبور کرده است که انتخاب‌های سختی داشته باشند.

برای نمونه: چرا بیشتر بازی‌های ویدئویی پایانی ناامیدکننده دارند؟ آیا دلیل آن توسعه‌دهندگان احمقی هستند که نمی‌دانند چطور باید پایان بازی را ببندند؟ یا این که دلیل آن این است که به‌طور میانگین درصد کمی از مردم هستند که بازی شما را می‌خرند برای این که پایان آن را ببینند و چرا شما باید لحظاتی را که می‌خواهید صرف درست کردن داستان کنید نباید صرف درست کردن جاهای دیگر بازی بکنید؟ جاهای دیگری که افراد بیشتری از بازیکن‌ها با آن به هیجان می‌آیند؟

اگر شما قدرت انتخاب کردن داشته باشید، روی کدام قسمت حدوداً بیشتر وقت می‌گذارید: قسمت‌های ابتدایی بازی که بازیکن را می‌توانید برای گشت و گذار در بازی خود راضی کنید و آن‌ها را برای ادامه دادن به بازی و دیدن تمام چیزهای جالبی که برای آن‌ها در بازی قرار داده‌اید، به اندازه‌ی کافی هیجان‌زده کنید؟ یا پایان بازی؟

به بیان دیگر، به این دلیل است که من بسته‌ی الحاقی Tiny Tina's Assault on Dragon Keep را پایان درستی برای بازی Borderlands ۲ می‌دانم. الان، من از پایان بازی Borderlands ۲ کاملاً راضی هستم - ما طرح اصلی را به پایان رساندیم و یک باس فایت حماسی داشتیم - اما ما زمان زیادی نداشتیم تا روی شخصیت‌های اصلی بگذاریم و آن‌ها را خوب موشکافی کنیم. داستان به پایان رسید، ولی ما یک حسن ختام نداشتیم.

اگر یک جهش رو به جلو به توسعه‌ی Dragon Keep's داشته باشیم. نه تنها در آن زمان ما وقت کافی نداشتیم بلکه بودجه‌ی کافی را هم نداشتیم تا داستان را به‌طور کامل به نتیجه برسانیم، اما ما خوب می‌دانستیم که هر کس که DLC را می‌گیرد (به لطف مدت زمانی گیم‌پلی این بسته‌ی الحاقی که کم‌تر از بازی اصلی بود در حالی که آن خیلی طولانی بود) بیشتر احتمال دارد که تجربه‌ی کاملی داشته باشد و داستان بازی را کامل بفهمد.

در نهایت، من الان فهمیده‌ام که تقریباً هیچ چیزی درباره‌ی پروسه‌ی ساخت بازی‌ها نمی‌دانستم. در آن زمانی که من در Destructoid مقاله می‌نوشتم، متأسفانه پر از حس غرور بودم، یا به بیان دیگر - مثل گوگرد شعله‌ور شده و دارای استدلال‌های غیر منطقی بودم. من هنوز هم از بازی‌های زیادی متنفرم، اما افتادن در چاله‌ی توسعه‌ی بازی‌های ویدئویی (تماشا کردن تغییر یا نابودی قابلیت‌ها یا تجربیاتی که دوستشان داشتم را مدیون حقیقت توسعه‌ی بازی‌های ویدئویی هستم؛ هم‌چنین شخصیت‌ها و دشمنانی را دیدم که از ضایعات غیرسرگرم کننده‌ی حافظه‌گیر به اضافات فوق‌العاده‌ی درون بازی تبدیل شده‌اند؛ یا شنیدم چطور صداپیشه‌های خوب می‌توانند پول بیشتری را نسبت به استودیو Stellar Dialog ذخیره کنند) من را مجبور کرده است تا خیلی کم‌تر از دست توسعه‌دهندگان آن‌ها ناراحت باشم.

"مروری بر زندگی «گیب نیول» "

چاق ثروتمند

سید مجتبی محمودی
seyedmojtaba1375@gmail.com

بازار پی‌سی گیمینگ بخش اعظمی از رشد و محبوبیت امروز خود را مدیون شبکه مشهور Steam است. در طی نیمه دوم دهه اول قرن ۲۱ محبوبیت پلتفرم رایانه‌های شخصی به مرور کاهش یافت و مخاطبان بیشتری به سمت کنسول‌های خانگی و دستی متمایل شدند. شرکت مشهور Valve که با وجود فرنچایزهای محبوبی مثل Counter-Strike و Portal و Half-Life جزو محبوب‌ترین شرکت‌ها نزد کاربران پلتفرم PC به شمار می‌رود، در سال ۲۰۰۳ فروشگاه «استیم» را تاسیس کرد. استیم با وجود پشتیبانی تمام وقت و اضافه شدن امکانات متعدد به مرور زمان، تبدیل به بزرگ‌ترین فروشگاه و شبکه بازی‌های رایانه‌ای شد و در حال حاضر حتی شبکه‌های Xbox Live و Playstation Network را هم پشت سر گذاشته است. اما وجود شرکت «ولو» و استیم میسر نبود اگر «گیب نیول» خالق‌شان وجود نداشت.

«گیب لوگان نیول»(Gabe Logan Newell) که آن را با القابی همچون Gaben نیز می‌شناسیم، در سوم نوامبر سال ۱۹۶۲ میلادی در سیاتل آمریکا به دنیا آمد. نیول در آغاز دهه ۸۰ در دانشگاه مشهور هاروارد مشغول به تحصیل شد، اما پس از سه سال ترجیح داد که برای کار در شرکت «مایکروسافت» تحصیل را ترک کند. نویل در سال ۱۹۸۳ پس از صحبت با «استیو بالمر» مدیر عامل کنونی مایکروسافت، به عنوان دویست و هفتاد و یکمین کارمند در این شرکت آغاز به کار کرد. وی به مدت سیزده سال در مایکروسافت مشغول بود و روی نسخه‌های اولیه سیستم عامل ویندوز کار کرد. نیول ظاهرا از همان دوران جوانی علاقه زیادی به ثروتمند شدن داشت! چرا که در طی دوران کاری خود در مایکروسافت یک میلیون دلار برای خود پس‌انداز کرد و به این ترتیب تبدیل به یک میلیونر شد! نیول و سرگروه‌اش «مایک هرینگتون» در اواسط دهه نود با مشاهده عناوینی همچون DOOM و Quake به شدت جذب بازی‌های رایانه‌ای شدند. در سال ۱۹۹۶ میلادی، نیول و هرینگتون پس از این که یکی از کارمندان مایکروسافت به قصد فعالیت در استودیوی id Software آن جا را ترک کرد، از این شرکت جدا شدند و استودیوی Valve Corporation را تاسیس کردند. جالب این که نیول قرارداد تاسیس شرکت را در روز ازدواجش ثبت کرد!

استودیوی «ولو» کار خود را با ساخت یک موتور بازی‌سازی با نام GoldSrc آغاز کرد و از این موتور برای ساخت اولین بازی خود یعنی Half-Life بهره برد. عنوان «نیمه جان» در سال ۱۹۹۸ منتشر شد و تکانی عظیم به بازی‌های رایانه‌ای داد. بازی با وجود این که در میان خیل عظیم موفقیت عناوین تیراندازی اول شخص استودیوی id Software منتشر شد، اما توانست با قدرت بسیار از زیر سایه آن‌ها بیرون بیاید و با کسب میانگین نمرات ۹۶ از متاکریتیک و فروش فوق‌العاده، به یکی از بهترین بازی‌های تاریخ منتشر شود. عنوان «نیمه جان» هنوز که هنوز است به عنوان یکی از بهترین و مهم‌ترین بازی‌های تاریخ به شمار می‌رود. بازی با فروش ۹.۲ میلیون نسخه‌ای خود تا سال ۲۰۰۸ میلادی، توانست با کسب عنوان پرفروش‌ترین تیراندازی اول شخص تاریخ روی رایانه‌های شخصی وارد نسخه ۲۰۰۸ کتاب رکوردهای گینس شود. «نیمه جان» اما آغاز راه موفقیت‌های

ولو و نیول بود. در سال ۲۰۰۰ بود که عنوان Counter-Strike منتشر شد. این بازی که در ابتدا تنها یک ماد برای بخش چند نفره نیمه جان بود، در نهایت تبدیل به یک بازی مستقل شد و در نهایت به یکی از محبوب‌ترین بازی‌های چندنفره تاریخ بدل گشت.

شرکت ولو با مدیریت نیول تا به حال عناوین انقلابی متعددی عرضه کرده‌اند؛ از جمله قسمت دوم Half-Life که به عقیده بسیاری بهترین بازی تاریخ به شمار می‌رود، یا عنوان Portal که در زمینه داستان‌گویی در سبک معمایی یک انقلاب به تمام معناست، یا عناوین Team Fortress ۲ و Left ۴ Dead که در زمینه بازی‌های چند نفره و کوآپ جزو عناوین مولف به شمار می‌روند. اما اوج موفقیت ولو را باید در خلق شبکه عظیم «استیم» دانست. در حین ساخت «نیمه جان ۲» بود که ایده استیم جرقه خورد؛ شرکت ولو برای این که عناوین آنلاین خود را متعادل و کم‌نقص کند، اقدام به عرضه پچ می‌کرد که البته در عرضه این پچ‌ها مشکلاتی وجود داشت. همین مورد باعث شد تا اعضای شرکت به فکر ساخت پلتفرمی بیفتند تا از طریق آن، عناوین شرکت به صورت خودکار به‌روز شود و همچنین نظارت بیشتری روی تقلب و بازی کردن غیرقانونی صورت بگیرد.

پس از انجام تحقیقاتی شرکت به این نتیجه رسید که می‌تواند برخی بازی‌ها را به صورت دیجیتالی و سریع‌تر از خرده‌فروشی‌ها به دست مشتری برساند. این گونه بود که با همکاری چند شرکت از جمله مایکروسافت و «یاهو» مراحل خلق استیم در سال ۲۰۰۲ شروع شد. پس از یک سال کار و گذراندن مرحله بتا، شبکه «استیم» در دوازدهم سپتامبر سال ۲۰۰۳ میلادی رسما آغاز به کار کرد.

در حال حاضر که سیزده سال از تاسیس استیم می‌گذرد، بیش از ده هزار بازی مختلف در این فروشگاه به فروش می‌رسد و حدود ۱۲۵ میلیون کاربر در این شبکه ثبت‌نام کرده‌اند که روزانه حدود ۱۲.۵ میلیون از این کاربران به‌صورت هم‌زمان فعال هستند. رشد بی‌نظیر استیم در حال حاضر آن را نه تنها به بزرگ‌ترین شبکه و فروشگاه بازی‌های رایانه‌ای، بلکه به یکی از بزرگ‌ترین فروشگاه‌های اینترنتی در دنیا تبدیل کرده است. به لطف رشد استیم حالا بازار رایانه‌های شخصی نیز جان گرفته و شاهد عرضه عناوین بیشتری برای این پلتفرم هستیم. اما بدون شک بیشترین سود را از این همه رشد، چاق دوست‌داشتنی خودمان برده است.

گیب نیول که یکی از موسسان و در حال حاضر رئیس شرکت ولو است، با درآمد فراوانی که در این سال‌ها از استیم داشته تبدیل به یکی از پول‌دارترین افراد دنیا شده است. طبق آخرین آماری سایت Forbes در سیزدهم ماه می سال جاری میلادی، نیول با داشتن ۴.۱ میلیارد دلار صد و بیست و پنجمین فرد ثروتمند دنیا و ثروتمند ترین فرد در صنعت بازی‌های رایانه‌ای است. خود نیول ویژگی‌های جالب و خاص خود را دارد؛ اگر به مصاحبه‌های وی دقت کنید می‌بینید که وی بیشتر از این که بازی‌های رایانه‌ای را یک هنر بداند، با آن به صورت یک کار و بیزنس برخورد می‌کند و بیشتر نگاهی تجاری به این مبحث دارد. صد البته که همین فرد با دید تجاری توانسته یکی از بهترین عناوین اول شخص را وارد بازار کند! نیول به شدت طرفدار نرم‌افزارهای متن باز است و بارها از روند محافظه‌کارانه مایکروسافت در قبال ویندوز انتقاد کرده است. با وجود این که اکثر عناوین ولو برای کنسول‌های نیز منتشر شده، اما خود نیول نگاه خیلی خوبی به کنسول‌ها ندارد و همچنین چند سال پیش به شدت از سرویس Xbox Live مایکروسافت انتقاد کرده بود.

نیول ۵۴ ساله هم اکنون به همراه همسر و دو فرزند خود در شهر Bellevue در حاشیه سیاتل زندگی می‌کند. نیول علاقه فراوانی به چاقو نیز دارد و کلکسیون او در خانه‌اش شامل ۶۰۰ چاقوی مختلف است!

گیب نیول در حال حاضر تبدیل به یکی از موفق‌ترین افراد چه در صنعت بازی‌های رایانه‌ای و چه در خارج آن است. مدیریت وی و روش حاکم بر شرکت ولو باعث موفقیت روز افزون این شرکت شده است. شرکت ولو در حال حاضر با سود کلانی که از استیم عایدش می‌شود، روزگار خوش و بدون نگرانی‌ای را می‌گذراند؛ اما طرفداران به شدت مشتاق ساخت یک بازی جدید از سوی این شرکت هستند؛ کاری که آخرین بار در سال ۲۰۱۱ با عنوان «پورتال ۲» صورت گرفت. از آن موقع افراد بسیاری منتظرند تا این شرکت به سراغ ادامه دادن یکی از عناوین خود برود، به خصوص «نیمه جان ۳» که سال‌هاست مخاطبان زیادی را در انتظار نگه داشته است.

طناز کمندی

اجـرام مریـــــخی

برخـی بازی‌هـا از هـمان بـدو ورود بـه محیـط کاربری‌شـان نشـان می‌دهنـد کـه اثری اسـتاندارد هسـتند. بـازی «بـه دور مریـخ» سـاخته جدیـد اپینـو کـه توسـط فـن افـزار شریـف نـشر داده شـده اسـت، بـه جـرات یکـی از اسـتانداردترین بازی‌هـای سـاخته شـده اسـت. بـازی از هـر نظـر عملکـرد مثبتـی از خـودش نشـان می‌دهـد، از ایـده جـذاب و جدیـدش تـا بخش‌هـای متنوعـی کـه دارد همگـی عالـی کار شـده‌اند. بـه همیـن خاطـر بـازی می‌توانـد رقبـای داخلـی و حتـی شـاید خارجـی خـود را کنـار بگـذارد. شـما در ایـن بـازی یـک وظیفـه داریـد و آن هـم قـرار دادن اجـرام آسـمانی در مدارهـای دور مریـخ اسـت. در هـر محلـه سـیاره در وسـط صفحـه قـرار دارد و مدارهایـی در اطـراف آن وجـود دارد. در پاییـن صفحـه نیـز سـنگ‌هایی وجـود دارد کـه بایـد بـا حرکـت انگشـت خـود آن‌هـا را در بیـن مدارهـا قـرار دهیـد. البتـه بایـد مراقـب باشـید کـه ایـن قرارگیـری بـا نظـم باشـد تـا مشـکلی بـه وجـود نیایـد. یـک بـی دقتـی کوچـک باعـث می‌شـود تـا ایـن اجـرام آسـمانی یـا بـه سـیاره برخـورد کننـد یـا در مدارهـای هـم قـرار بگیرنـد و از بیـن برونـد. رفتـه رفتـه بـازی سـخت‌تر می‌شـود و بـا دقـت بیش‌تـری بایـد کار را دنبـال کنیـد. در برخـی مراحـل

در کنـار مریـخ شـهاب سـنگ‌هایی وجـود دارد کـه آن‌هـا نیـز جاذبـه و مـدار خـاص خـود را دارنـد، بـرای همیـن ایـن اجـرام آسـمانی عـلاوه بـر مریـخ، دور آن‌هـا نیـز می‌چرخنـد. ایـن موضـوع حساسـیت کار را بـالا می‌بـرد و بایـد مراقـب باشـید در ایـن دور زدن‌هـا سـنگ‌ها بـا یکدیگـر برخـورد نداشـته باشـند. غیـر از ایـن بـازی حالت‌هـای مختلـف دیگـری در نظـر گرفتـه شـده کـه باعـث تنـوع کار می‌شـود. یکـی از ایـن بخش‌هـا، بخـش دو نفـره اسـت کـه می‌توانیـد همـراه شـخص دیگـری بـازی کنیـد. در ایـن بخـش، دو رنـگ سـنگ آسـمانی وجـود دارد کـه هـر یـک از افـراد بایـد آن‌هـا را در مـدار مریـخ قـرار دهـد. بـازی تـا جایـی ادامـه پیـدا می‌کنـد کـه یکـی از افـراد سـه بـار سـنگ‌های خـود را از بیـن بـبرد تـا ببـازد. جـدا از گیم‌پلـی سـاده و در عیـن حـال جـذاب بـازی، گرافیـک و موسـیقی آن از دیگـر نقـاط قـوت آن بـه شـمار می‌رونـد. زمانـی کـه ایـن گرافیـک زیبـا بـا موسـیقی اسـتثنائی بـازی همـراه می‌شـود، معجونـی دوست‌داشـتنی را پدیـد مـی‌آورد. کنتـرل ایـن اجـرام مریخـی تجربـه لذت‌بخشـی اسـت کـه بـه شـدت توصیـه می‌شـود.

ســـوار بر ســایـــه

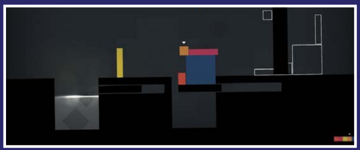
طناز کمندی

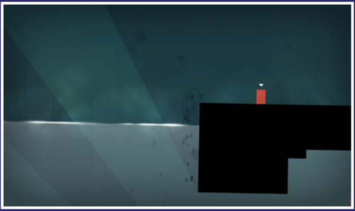
شـدو ریسر یکی از بازی‌های خوب ایرانی در سبک Drag Racing است. با شنیدن نام این سبک ناخودآگاه لیست بلندبالایی از بازی‌های ضعیف و کسل‌کننده‌ی مسابقه‌ای به ذهنتان می‌آید، اما با نگاهی سطحی می‌توان شدو ریسر را یکی از بهترین بازی‌های موجود در این سبک برای تلفن‌های هوشمند نامید.

در این بازی تنها کافی است با سرعت هرچه تمام‌تر از ماشین‌ها سبقت بگیرید و در طول ترافیک لایی بکشید و از بین دیگر ماشین‌ها عبور کنید. جاده‌های بازی صاف و فاقد هرگونه پیچ است و چالش اصلی بازیکن همین حرکت سریع از بین سایر ماشین‌های در حال حرکت است. هرچه مدت زمان رانندگی در لاین مخالف و تعداد لایی‌ها بیشتر باشد، امتیاز و پول بیشتری به دست می‌آورید که به‌وسیله‌ی آن می‌توانید ماشین‌های جدید بخرید و یا آن‌ها را ارتقا دهید.

به‌طور کلی بازی به سه بخش کلاسیک، آنلاین و دزد و پلیس تقسیم می‌شود که تنوع خاصی به مراحل بخشیده است. در بخش آنلاین حریف شما به صورت اتفاقی انتخاب می‌شود و مسابقه در محیط‌های مختلف و در حالت یک‌طرفه و یا دو طرفه انجام می‌گیرد. که هر یک جذابیت خاص خود را دارد. البته باید ذکر کرد که تعداد مسابقات آنلاین محدود است و تعداد آن کاملا بستگی به باک بنزین شما دارد. باک بنزین دارای شش مخزن است که به ازای هر مسابقه یکی از آن کم شده و پس از ۱۵ دقیقه دوباره شارژ می‌شود. در بخش دزد و پلیس شما در هر دو نقش می‌توانید بازی کنید، گیم‌پلی این قسمت شامل تعقیب و نابود کردن ماشین سوژه و یا فرار و منهدم کردن ماشین پلیس می‌شود. در طول این ماموریت‌ها شما می‌توانید از کمک‌هایی همچون نیتروی قوی یا اضافه، خط سلامتی اضافه و نیروی کمکی زمینی و هوایی استفاده کنید.

از گیم‌پلی بازی که فاصله بگیریم، به بحث گرافیک آن می‌رسیم. بازی در چهار محیط متنوع رخ می‌دهد که تمامی آن‌ها طراحی بسیار قابل قبول و خوبی دارند. جدای از محیط، طراحی خودروها هم بسیار دقیق انجام شده و جزئیات خیلی خوبی به تصویر کشیده شده است. صداگذاری و موسیقی به کار گرفته شده در بازی نیز خوبی‌های بازی را تکمیل کرده و شدو ریسر را به اثری دوست‌داشتنی تبدیل کرده که لایق تجربه کردن باشد.





هندسه دوست‌داشتنی!

فائزه خمیرانی
faezeh.khomeyrani@gmail.com

نام بازی: Thomas was alone

محبوب‌ترین کاراکترهایی که در بازی‌های ویدیویی دیدید، چه کسانی بودند؟ کاراکتر بیگ‌باس در سری بازی‌های متال‌گیر یا جان مارستون؟ بین بازی‌های دو بعدی چطور؟ ریمن یا ماریوی معروف؟ اگر بخواهید کاراکتری را به یاد بیاورید که دست و پا نداشته باشد چطور؟ شاید سری بازی‌های «وُرم» به یادتان بیاید. حالا کاراکتری را نام ببرید که چشم هم نداشته باشد!

کاراکترهای این بازی، نه دست و پا دارند نه چشم و دهان. چون که اشکال هندسی هستند. حتی حرف هم نمی‌زنند و با این وجود می‌توانند خیلی زود به محبوب‌ترین کاراکترهای شما تبدیل شوند. در این بازی شما کنترل تعدادی مربع و مستطیل در ابعاد مختلف را برعهده دارید که باید به آن‌ها کمک کنید تا از نقطه شروع مرحله به جایی امن برسند و به مرحله بعدی بروند. شاید تا این جا این سوال برایتان پیش بیاید که خب کجای این بازی حرف خاصی برای گفتن دارد؟ صبور باشید، هنوز در مورد جذاب‌ترین بخش این بازی حرفی نزده‌ام، این که چطور این اشکال هندسی ساده، با ما ارتباط برقرار می‌کنند و روی احساسات ما تاثیر می‌گذارند. از همان لحظه اولیه شروع بازی، با صدای راوی آشنا می‌شوید. راوی این بازی، در حقیقت افکار و احساسات این کاراکترها را با ما در میان می‌گذارد و با جمله‌های کوتاه و صدای قوی، این کار را به بهترین شکل ممکن انجام می‌دهد.

داستان بازی در مورد کاراکتری به نام توماس است، مستطیلی که در دنیای بازی به تنهایی گیر افتاده و می‌خواهد هرطور شده راه خروج را پیدا کند. کم کم و در طول فصل‌های مختلف بازی، با کاراکترهایی دیگری آشنا می‌شویم که هرکدام شخصیت منحصربه‌فردی دارند و این شخصیت، روی واکنش و عملکرد آن‌ها هم تاثیر می‌گذارد. مثلا شخصیتی خجالتی که ترجیح می‌دهد به تنهایی راهش را طی کند، یا مستطیل طوسی رنگ بداخلاقی که به همه چیز مشکوک است، یا مربع چاق و مهربانی که با سرعت کمی می‌تواند راه برود ولی دوست دارد تا جاییکه می‌تواند به همه کمک کند، یا گروه مربع‌های کوچکی که همیشه کار تیمی را در اولویت قرار می‌دهند و همه جا باید با هم باشند. تنوع این شخصیت‌ها و شنیدن داستان هرکدام از آن‌ها، در کنار دیدن عکس‌العمل‌هایشان نسبت به یکدیگر از نکاتی است که تجربه این بازی را لذت‌بخش می‌کند. وقتی افکار و احساسات هرکدام از این کاراکترها را از زبان راوی می‌شنوید و واکنش آن‌ها را در شرایط مختلف می‌بینید، بعد از مدتی فراموش می‌کنید که این کاراکترها تنها اشکال هندسی دو بعدی هستند و کمک به آن‌ها برایتان مهم‌ترین بخش بازی می‌شود. ولی کمک برای چی؟ داستان بازی در چندین فصل و در دنیاهای مختلف روایت می‌شود و با جلو رفتن در طول داستان، متوجه می‌شوید که این کاراکترها در حقیقت از کجا آمده‌اند و می‌خواهند به کجا برسند.

گرافیک محیط بازی در عین سادگی بسیار دوست‌داشتنی است، تمام دنیای بازی از اشکال هندسی رنگی کوچک و بزرگ تشکیل شده تا هرچه بیشتر هماهنگ با داستان باشد و نورپردازی و وجود سایه‌های مناسب هم باعث شده تا تمام مرحله‌ها از لحاظ بصری بسیار چشم‌نواز باشند.

این سادگی در گیم‌پلی بازی هم دیده می‌شود. در قالب یک سکوبازی دوبعدی کلاسیک، می‌توانید راه بروید و بپرید و مرحله را تمام کنید. اینجا خبری از دشمن‌های مختلف که بخواهند به شما حمله کنند، یا سکه‌ها و قدرت‌های مختلف برای جمع کردن نیست. فکر می‌کنید بازی خسته‌کننده می‌شود؟ نه اشتباه می‌کنید. هر مرحله از بازی، معمای فیزیکی جدیدی را پیش روی شما می‌گذارد که باید با توجه به توانایی حرکتی هرکدام از کاراکترها، این معماها را حل کنید. سخت شدن تدریجی مراحل باعث می‌شود تا بتوانید بعد از مدتی مهارت خودتان را در کنترل حرکت کاراکترها بسنجید.

علاوه بر این‌ها، موسیقی بازی هم جزو نقاط قوت این بازی به شمار می‌رود. گاهی در طول مراحل، سکوت بین حرف‌های راوی با صدای آهنگی پر می‌شود که بیشتر از کلمات، قدرت انتقال احساسات کاراکترها را به شما دارد. ولی چیزی که بیشتر از همه باعث می‌شود دلتان بخواهد حتی بعد از تمام شدن، دوباره بازی را شروع کنید، صدای راوی است. این ندا به قدری در طول بازی، ما را غرق در دنیای کاراکترها می‌کند که وقتی بازی تمام می‌شود، از اینکه زندگی واقعی ما همچین راوی‌ای ندارد افسرده می شوید! ولی همیشه می‌توانید دوباره بازی را شروع کنید و از شنیدن صدای راوی لذت ببرید. این مربع و مستطیل‌های دوست‌داشتنی منتظر شما هستند تا صدایشان را بشنوید.

شوالیه‌ی بیل به دست!

نام بازی: Shovel Knight
حسین جوانرادی

مطمئنا یکی از مهم‌ترین تغییرات رخ داده در صنعت بازی در دهه گذشته، ظهور بازی‌های مستقل است. هنگامی که کمپانی‌های غول پیکر سازنده کنسول‌ها در حال کلنجار رفتن با شرکت‌های First Party و Second Party خود هستند، در این میان افراد خلاقی هم پیدا می‌شوند که با کمترین بودجه و امکانات تصمیم می‌گیرند تا توانایی‌های نهفته درون خود را در صنعت بازی‌سازی سنجیده و دست به خلق بازی‌های هر چند کوچک ولی تاثیرگذار بزنند. خوشبختانه کمپانی‌هایی مانند Kickstarter نیز وجود دارند تا به داد این افراد رسیده و با قرار دادن بودجه‌ای که از سمت مردم جمع‌آوری شده، مسیر آن‌ها را بیش از پیش هموار کنند. گویا درگیری بین جریان اصلی و جریان مستقل در صنعت بازی به شدت سایر صنایع نبوده و حتی شرکت‌های بزرگ نیز با اعتماد کردن به بازی‌سازان مستقل، تصمیم دارند تا آخرین قطره استعدادی که روی زمین وجود دارد را شکار کنند و با به استخدام در آوردن این افراد، پیوندی میان بازی‌های مستقل و عناوین بلاک باستر و عظیم ایجاد کنند. به نظر شما موج بازی‌های مستقل و کوچک که امروزه بسیار همه گیر شده و پا به پای صنعت اصلی بازی‌ها در حال حرکت است، می تواند تبدیل به یک انقلاب صنعتی در بین بازی‌های رایانه ای شود یا اینکه حتی نمی‌تواند حفره کوچکی را در این بازی‌ها پر کرده و تنها به چشم حقارت توسط بازیکنان تشنه بازی‌های بزرگ دیده می‌شود؟

به‌طور قطع با واژه مستقل زیاد برخورد داشته‌اید، مگر نه؟ انجام دادن کاری بدون استفاده از کمک‌های دیگران یا بدون استفاده از هیچ گونه امکانات؟ به راستی مستقل یعنی چه؟ سال‌هاست که این واژه در صنعت موسیقی، سینما و بازی‌های رایانه‌ای به گوش می خورد. در سینما کارگردانان جوان و کم تجربه، با در دست گرفتن یک دوربین فیلم‌برداری ساده و تیم جمع و جور خود، دست به خلق آثاری می‌زنند که در عین معمولی و کوچک بودن، در بسیاری از مواقع تبدیل به آثار بزرگ و مهمی شده و کارگردان پروژه را بیش از پیش به شهرت رسانده و حتی وی را وارد صنعت و جریان اصلی سینما می‌کنند (به عنوان نمونه واضح می‌توان به آقای Quentin Tarantino و فیلم مشهور و مستقلش Reservoir Dogs اشاره کرد). در صنعت موسیقی نیز سال‌هاست که بحث میان جریان Mainstream (جریان اصلی) و Underground (زیرزمینی) داغ است و این طور که به نظر می‌رسد، قطع کردن و بخش نکردن آثار زیرزمینی از رادیو و فروش گسترده هم نتوانسته جلوی عظمت بسیاری از این آثار را بگیرد.

رعایت اصول ساخت اثری کلاسیک

برای ساخت بازی، استودیوی یات‌کلاب سری به گوشه و کنار کتاب‌های تاریخ بازی‌های ویدئویی زده و از هر کلاسیکی تکه‌ای به غنیمت برداشته، تا بازی نهایی را براساس آن‌ها کامل کند. از بازی‌هایی مثل «مگامن» و «سوپرماریو» گرفته تا «سونیک» و «خرگوش کوچولو». اما برخلاف الگو گرفتن سازندگان از این بزرگان، «شوالیه‌ی بیلی» تجربه‌ی کاملا متفاوتی است و احساس منحصربه‌فرد خودش را تولید می‌کند. یعنی بازی در کنار ادای احترام به دوران طلایی بازی‌های ویدئویی، در دام تکرار و بی‌خلاقیتی نمی‌افتد و با استفاده از مواد اولیه‌اش، یک نان خوش‌بو و داغ و تازه از تنور پرحرارت تاریخ بیرون می‌کشد و با مخلفاتش در اختیارتان می‌گذارد تا لذت ببرید. شما در بازی هدایت شوالیه بیلی را در ماموریتی خطرناک برای بازگرداندن صلح و صفا به سرزمین‌اش برعهده دارید. زمانی شوالیه‌ی بیلی و دوستش خانم شوالیه‌ی سپری بهترین ماجراجویان سرتاسر سرزمین بودند، تا اینکه یکی از ماموریت‌هایشان طبق برنامه پیش نمی‌رود و همین باعث می‌شود تا شوالیه‌ی سپری درون سیاه‌چاله‌ای گیر بیافتد و از آن زمان تاکنون دیگر دیده نشود. بعد از این حادثه، شوالیه‌ی بیلی خودش را بازنشسته می‌کند، اما با نبود قهرمانان، جادوگر پلیدی به نام «افسونگر» و محفل‌اش، تاریکی را دوباره بر سر مردم فرود می‌آورند.

غولآخرها و دشمنانی که در نقاط مختلف بازی با آن‌ها برخورد خواهید کرد، در کنار ابهت خاصی که دارند، دارای نقاط ضعف و تکنیک‌های مخصوصی برای شکست دادن هستند که آن‌ها را تبدیل به هدفی ساده و آب خوردن کرده است. شاید برای اینکه گوشه چشمی به عناوین سری Souls هم داشته باشد، به مانند آن‌ها، این غولآخرها را از عمد به این گونه طراحی کرده که نتیجه بر خلاف عناوین مذکور، به دلیل دو بعدی بودن و محدود بودن زمین بازی، چیزی تقریباً معکوس حاصل شده است و قرار نیست که بارها و بارها در تلاش برای شکست دادن باس مذکور، کشته شده و با امید بیشتر دوباره به میدان نبرد بازگردیم؛ زیرا در همان بار اول یا دوم از پس هیولای کذایی بر آمده و کارمان به چندین و چند بار تجربه نمی‌کشد.

بچـــرخان و پُرکــن!

امیرحسین کرمی
amir.vahed04@yahoo.com

در این شماره می خواهیم در مورد یکی از قدیمی ترین بازی های ویدئویی تاریخ صحبت کنیم،عنوانی که شاید برای افرادی که با بازی های ویدئویی هیچگونه آشنایی خاصی ندارند هم نام آشنا و شناخته شده باشد.

و این بازی چیزی نیست جز بازی خاطره انگیز Tetris یا همان خانه‌سازی خودمان! این بازی یک عنوان پازل با ماهیت مرتب کردن کاشی‌ها در زمان محدود است که توسط طراح بازی آقای Alexey Pajitnov طراحی و ساخته شد و در تاریخ ششم ماه ژوئن سال ۱۹۸۴ به‌طور رسمی عرضه شد.

او زمانی کار روی بازی را آغاز کرد که به عنوان یک محقق هوش مصنوعی در مرکز محاسبات آکادمی علوم و تحقیقات اتحاد جماهیر شوروی در شهر مسکو مشغول به فعالیت بود. ایده نام بازی در وهله اول از طریق کاوش در اعداد یونان باستان به ذهن او رسیده چرا که عدد ترا به یونانی به معنای ۴ است و در بازی هم می‌بینیم که تمامی اشکال متشکل از ۴ قسمت هستند، و در نگاه بعدی از ورزش مورد علاقه آقای Pajitnov یعنی تنیس به او الهام شده است.

نکته جالب اینجاست که تتریس اولین سرگرمی است که از اتحاد جماهیر شوروی و در آن بحبوحه جنگ سرد میان ابر قدرت‌ها، به آمریکا انتقال داده می شود.

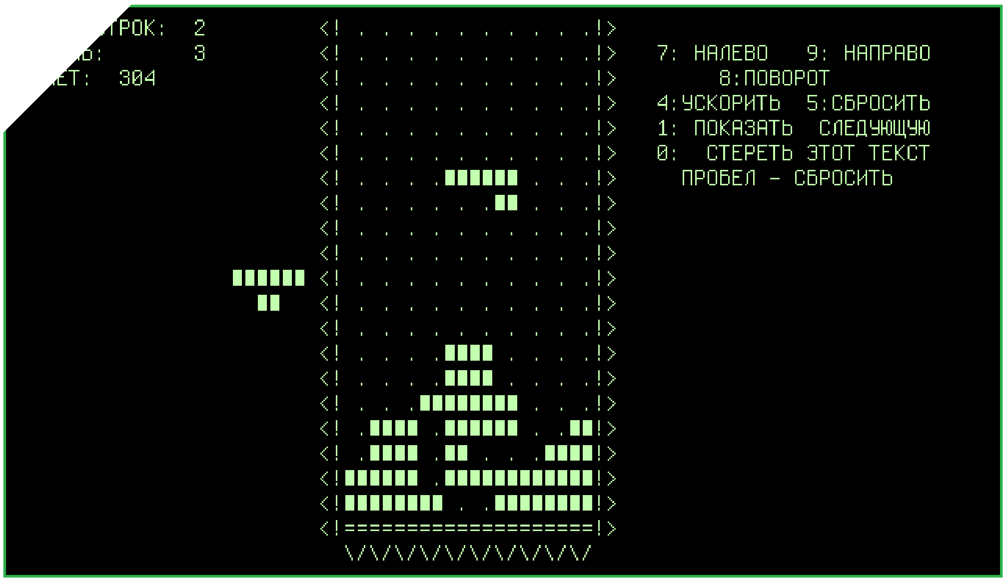
وقتی که تتریس به آمریکا رسید، شرکت Spectrum HoloByte ترغیب شد که این بازی جدید را برای سیستم عامل‌های Commodore 64 و کامپیوترهای شرکت IBM منتشر کند. البته کار به همین جا ختم نمی‌شود و شاید بتوان گفت بازی تتریس تقریبا برای همه سیستم عامل‌های ساخته دست بشر و برای همه پلتفرم‌های موجود ساخته و منتشر شده است و دقیقا به همین دلیل است که می گوییم کمتر کسی پیدا می‌شود که نام این بازی هم به گوشش نخورده باشد.

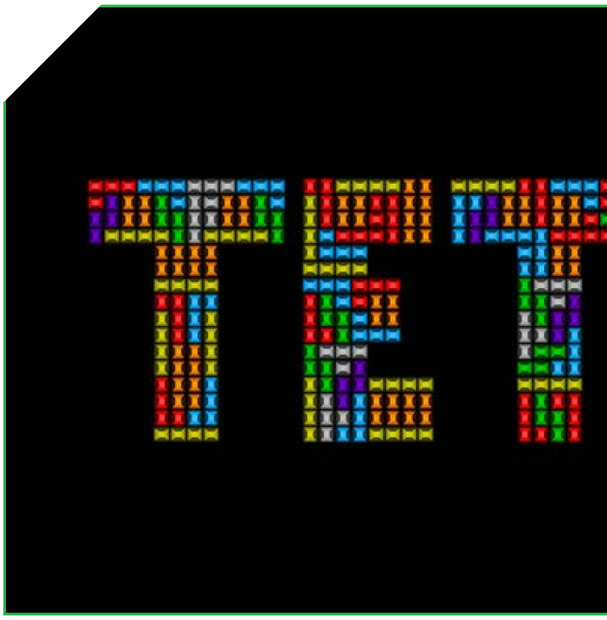
از جمله سیستم عامل‌ها و دستگاه‌هایی که پای این بازی به آن‌ها باز شده است می‌توان به کامپیوترهای شخصی، کنسول‌ها، گوشی‌های تلفن همراه و حتی برخی ماشین حساب‌ها و دستگاه‌های مدیا پلیر همراه اشاره کرد.

این بازی در عرصه فروش هم نمایش درخشانی از خود بر جای گذشت؛ آمارها نشان می‌دهد که فرنچایز تتریس از بدو تولدش تاکنون حدود ۱۷۰ میلیون نسخه فروش داشته است که حدود ۷۰ میلیون نسخه آن به‌صورت فیزیکی در دسترس علاقه مندان قرار گرفته است.

علاوه بر مخاطبان، منتقدین هم روی خوشی به این بازی نشان دادند و تتریس به همان اندازه برای آن‌ها هم محبوب شد. در سال ۲۰۰۷ وب سایت معتبر آی جی ان (IGN) این بازی را در رتبه دوم از لیست صد عنوان برتر تاریخ بازی‌های ویدئویی قرار داد و بسیاری از سایت‌های خبری و تحلیلی نیز این بازی و مکانیزم موجود در آن را مورد تمجید قرار داده‌اند.

گیم پلی این بازی در دو کلمه خلاصه می شود: بچرخان و پُر کن! آیتم‌های چهار قسمتی موجود در بازی به‌صورت کاملا تصادفی از قسمت بالای صفحه به‌صورت عمودی و در راستای مستطیل‌هایی که در صفحه جای گرفته‌اند به‌صورت کاملا مستقیم به





سمت پایین حرکت می‌کنند و این وظیفه بازی‌باز است که در صورت لزوم، این آیتم‌ها را به‌صورت دلخواه چرخانده به نحوی که سطور افقی موجود در بازی پر شوند. وقتی که بازی باز به این هدف نائل آمد، سطر یا سطور افقی که به‌طور کامل پر شده‌اند ناپدید شده و سطرهای بالاتر پایین می‌آیند.

در نهایت هدف پایانی بازی باز این است که به نحوی هوشمندانه این آیتم‌ها را بچیند که هیچ فضای خالی بین آن‌ها باقی نمانده و در عین حال تمام سطور افقی هم پر شوند، تا جایی که دیگر آیتمی برای چیدن باقی نمانده باشد. هر قدر که جلوتر می‌روید بازی وارد مراحل جدی‌تری شده و سرعت افتادن آیتم‌ها نیز بیشتر می‌شود و در نتیجه روند انجام بازی برای شخص بازی باز سخت‌تر شده و سرعت عمل و هوشمندی بسیار بالایی را از مخاطب طلب می‌کند.

جالب اینجاست که در نسخه ابتدایی بازی که توسط آقای Pajitnov تهیه شده بود، همه آیتم‌های اصلی بازی دارای رنگ سبز یکسانی بودند ولی در سال‌های آتی وقتی پای این بازی به دستگاه‌های بازی دیگری هم باز شد، هر آیتم رنگ خاص و متنوعی به خود گرفت؛ به گونه‌ای که این رنگ‌ها در دستگاه‌ها و نسخه‌های مختلف بازی مورد تجدید نظر قرار می‌گرفتند به همین دلیل ممکن است رنگ آیتم‌های پنج گانه تتریس از دستگاهی به دستگاه دیگر متفاوت باشد.

عنوان تتریس به خوبی توانست نام خود را به عنوان یک سرگرمی برتر طی سال‌های گذشته به رخ همگان بکشد و با وجود مکانیزم ساده خود چنان مورد استقبال عموم قرار گرفت که همچنان چندین استدیو در سرتاسر دنیا کار روی آن را کنار نگذاشته‌اند و سعی دارند هر بار با ایجاد تغییراتی ولو کوچک و جزئی همچنان نام این بازی بزرگ را در اذهان بشریت جاودانه سازند.

LINE
AMI

راه خیلی داغ

برخی بازی‌ها شاید در ظاهر ساده به نظر برسند ولی وقتی شروع به تجربه آن‌ها می‌کنید به عمق قضیه پی می‌برید. هات‌لاین میامی مصداق بارز چنین اثری است. قسمت اول این بازی به قدری تاثیرگذار بود و خوب ظاهر شد که طرفداران این بازی بی‌صبرانه منتظر تجربه قسمت جدیدی از این بازی بودند. قسمت دوم هم دقیقا همان مسیر پیشین را طی کرد و همان مسیر داغ گذشته را ادامه داد. اما راه این دفعه خیلی داغ‌تر از قبل بود و خشونت و سختی بیشتر شده بود. هنر نهفته در دو قسمت این بازی باعث شد تا در این شماره از مجله به هر دو قسمت هات‌لاین میامی بپردازیم.

حسین جوان‌رای

ترکیب نوستالژی ۱۶ بیتی با داستان‌سرایی مدرن

این روزها وقتی حرف از یک بازی خوب به میان می‌آید بدون شک یکی از پرسش‌های اساسی و تاثیرگذار در تصاحب این لقب پیشرفتگی جنبه‌های فنی و بصری آن خواهد بود. بهانه‌ی اکثر ما برای پا گذاشتن به نسل جدید بازی‌های رایانه‌ای نه داستان سرایی مدرن است نه گیم‌پلی عمیق و نوآورانه و نه خیلی چیزهای دیگر. دلیل اصلی اشتیاق ما تجربه‌ی افکت‌های طبیعی‌تر و تکسچرهای با کیفیت‌تر است. اما در این میان هستند کسانی که به ما یادآوری کنند که قبلا چگونه از جادوی عصر ۱۶ بیتی لذت می‌بردیم. لذتی که نه با موتورهای گرافیکی فوق پیشرفته محقق می‌شد نه با صداگذاری هفت کاناله و نه هوش مصنوعی عجیب و غریب! ما روزها پای تلویزیون میخکوب می‌شدیم و از اتفاقاتی که در دنیاهای ساده‌ی جلویمان می‌افتاد لذت می‌بردیم و به سختی کسی می‌توانست بین کنترلر و انگشت‌هایمان جدایی بیاندازد.

در این نسل و به لطف سرویس استیم شاهد بازگشت برخی تجربه‌های طلایی عصر ۱۶ بیتی بودیم. از شاهکاری چون Super Meat Boy گرفته تا عنوان خاصی مثـ The Binding of Issac، عناوینی که اگرچه هیچ کدام گرافیک پیشرفته‌ای نداشتند و حجم‌شان از ۲۰۰ مگابایت تجاوز نمی‌کرد؛ اما هنر سازندگانشان باعث شد تا در نظر منتقدین و چه در نظر گیمرها به موفقیت چشمگیری دست پیدا کنند و گیمرها را ساعت‌های متمادی به پای این عناوین ساده میخکوب کنند. نه مثل عناوین چند میلیون دلاری، که دیسکشان پس از دو یا سه ساعت تجربه، جایی جز آرشیو بازی‌ها نخواهد بود!

وقتی پای خلاقیت در میان است

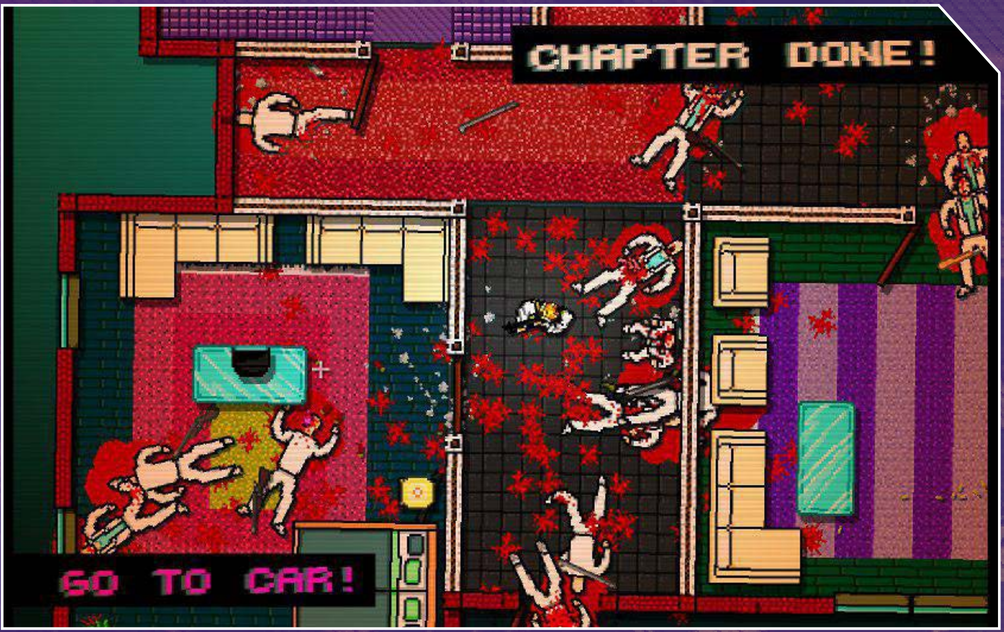
هات لاین میامی یک اکشن خالص و خلاق به شمار می‌رود و حتی پای خود را فراتر از حد و اندازه‌های یک بازی مستقل می‌گذارد. در سوی دیگر شاید بتوان گفت با تمام حس نوستالژی موجود در این بازی، هنوز بوی تفکر مدرن را می‌دهد. شما با یک بازی سراسر اکشن و پازل‌های گوناگون آن روبه‌رو هستید. چیزی که این روزها کمتر پیدا می‌شود. علاوه بر این قدرت انتخاب در پیشبرد مراحل همه چیز را متمایز نشان می‌دهد. حتی شیوه طبقه‌بندی و طراحی آیتم‌ها نیز شما را مجبور به تکرار چند باره‌ی بازی می‌نماید.

نسخه‌ی اول هات‌لاین میامی شاید در وهله‌ی نخست یکی از متفاوت‌ترین مستقل‌هایی بود که شروع کردم. ترکیب سادیستیکِ اکشن و موسیقی با آن گرافیک پیکسلی که حال و هوای کلاسیک بی‌نظیری داشت، کافی بود تا هات‌لاین میامی یکی از بهترین بازی‌هایی باشد که تجربه کردم. هات‌لاین میامی توسط تیمی متشکل از Jonatan Söderström و Dennis Wedin ساخته شده است. تیمی بسیار پُر استعداد و دیوانه! Jonatan Söderström ملقب به کاکتوس یک بازی‌ساز سوئدی مستقل و نقطه‌ی قوت تیم سازنده به شمار می‌آید.

موسیقی، اتمسفر، آدرنالین

یکی از بهترین ویژگی‌های بازی که از همان ابتدا بازی‌باز را با خود همراه می‌کند، موسیقی شنیدنی آن است. آهنگ‌های الکترونیک بازی با اکشن بی‌وقفه و جنون آمیزش همخوانی کامل دارند. در واقع موسیقی Hotline Miami 2به نوعی گیم‌پلی بازی را برجسته‌تر می‌کند و باعث می‌شود هیجانی که بازی‌باز به واسطه چالش بالای بازی تجربه می‌کند دو چندان شود.

هات لاین میامی خیلی ساده و سرراست شروع می‌شود، یک گانگستر خیابانی عصبی به شما آموزش می‌دهد تا چگونه مورد اصابت گلوله قرار نگیرید و البته دشمنانتان را سلاخی کنید! داستان بازی با ورود شما به یک اتاق مرموز و دیدن چند مرد با ماسک‌هایی عجیب آغاز می‌شود. هر یک در مورد هویت شما سوال می‌کنند و به دنبال یافتن ارتباط شما با خویش هستند. ناگهان صفحه سیاه می‌شود و یک فلش بک مقدمه‌ای است برای لذت بردن از کشتار! بازی شما را به آپارتمانتان در سال ۱۹۸۹ می‌برد؛ از اینجا به بعد دیگر داستان را فراموش کنید

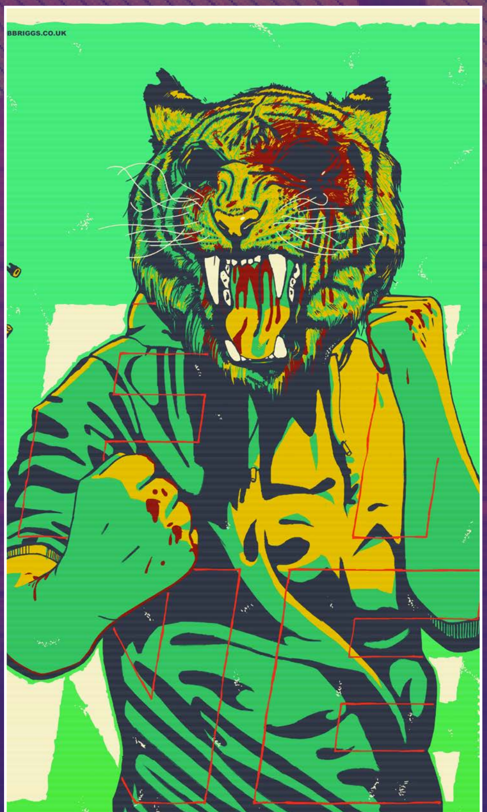


و از پخش شدن مغز دشمنتان روی فرش لذت ببرید.

هات‌لاین میامی یک ادای دین کامل به آثار Slasher دهه‌ی ۸۰ میلادی است. همه چیز خلاصه شده در لذت بردن از کشتن و سلاخی کردن آدم‌هایی که به شما نزدیک می‌شوند.

کنترل بازی بسیار روان و ساده است؛ با چهار کلید WASD حرکت می‌کنید، با ماوس نشانه‌گیری و شلیک می‌کنید و با محیط به تعامل می‌پردازید. با Shift دوربین را به نمای بازتری می‌برید و محیط را رصد می‌کنید. اما مطمئنا کلید محبوب ما در این بازی Space است. فشار Space باعث آماده شدن شخصیت اصلی برای انجام تمام کننده‌هایی خونین می‌شود؛ از بریدن گردن تا له کردن صورت با ته شاتگان!

داستان نسخه‌ی دوم همان طور که شاید از اسم این دنباله یعنی Wrong Number استنباط شود، در معرفی بازی شخصیت اصلی بازی را نشان می‌دهد



که پس از دریافت تماسی هراسان از خانه بیرون می‌زند و سوار ماشینش می‌شود و به مقصدی نامعلوم که بعدا مشخص می‌شود ساختمانی ویلایی است که انتظار خون و خون‌خواهی را می‌کشد رانندگی می‌کند. تا اینجا می‌بینیم که بازی دنباله‌ی همان هات‌لاین میامی اصلی است. نماهای کلاسیک، در ادامه ملاقات با شخصیت‌های خاکستری داستان و همین کاتالیزورهای هر چند به ظاهر جزئی ولی در باطن ساختاری و حیاتی برای یک بازی این چنینی کلیات پلات و خط داستانی بازی را شرح می‌دهند.

فضاسازی هات‌لاین میامی ۲ از نسخه‌ی اول هم حرفه‌ای‌تر از آب در آمده. فضاهای بازی آزادی عمل بیشتری را در اختیارمان می‌گذارند و یا حداقل گاهی این طور به نظر می‌رسند. هر چند که شاید گرافیک ۱۶ بیتی بازی از حیث فنی جلوی بازی‌های نسل هشتمی حرفی برای گفتن نداشته باشد اما همان عمق پویایی تصاویر کافی‌ست تا نمونه‌ی ”Pulp Fiction“ را در قالب یک بازی پر زد و خورد ملاقات کنیم که هر گوشه‌ی آن حرفی برای گفتن دارد. از رنگ‌بندی‌های ترکیبی سرد و گرم در کنار تم نئون در کنار کلی سلاح مختلف که شلیک و یا حمله با هر کدام از آن‌ها لذتی وصف ناشدنی دارد. نمونه‌اش را هم می‌توانید هنگام شلیک کردن با شاتگان اصلی بازی ببینید.

بازی علی‌رغم ظاهر ساده‌ی خود در باطن، عمق استراتژیک بسیاری دارد. دشمنان شما با یک شلیک و یا یک ضربه‌ی مشت، چوب بیسبال و ... از بین می‌روند اما بازی عدالت را رعایت کرده و شما نیز دقیقا به همین زیبایی روی کفپوش‌ها پهن می‌شوید و خونتان دیوارها را نقاشی می‌کند! این عنوان با اینکه مبارزه‌های پایانی چندان خاطره‌انگیزی با غول‌آخرها چه از لحاظ تنوع و چه از لحاظ روش‌های خاص مبارزه ندارد، و از این لحاظ نمی‌تواند با شاهکارهای Mega Drive و NES رقابت کند، اما همچنان از این لحاظ نیز عنوان در خور توجهی است و می‌توان

غول‌آخرهای بازی را از لحظاتی دانست که به شکل مناسبی مهارت‌های شما را به چالش می‌کشند و یک لحظه اشتباه در آن‌ها مساوی با مرگ است.

اینجاست که بازی به شما پیشنهاد می‌کند هوشمندانه بازی کنید؛ می‌توانید از سلاح‌های سرد متنوع بازی استفاده کنید و بدون ایجاد سر و صدا و بدون جلب توجه سایرین یکی یکی رقبا را تکه تکه کنید. بازی اینجا سخاوتمند می‌شود و با پیشنهاد منوی متنوعی از سلاح‌های سرد از شما میزبانی می‌کند.

با همه‌ی این تعاریف Hotline Miami یک بازی ۱۶۰ مگابایتی است، اما در باطن خود یک عنوان بسیار خوش ساخت و عمیق است. به طوری که اگرچه به پایان رساندن آن با سرعت و مهارت شاید چیزی بیش از ۴ ساعت طول نکشد اما انگیزه‌ی شما برای بالا بردن امتیازتان و به جا گذاشتن رکوردهای بهتر (یک حس نوستالژیک و دوست داشتنی!) و البته امتحان کردن ماسک‌ها و Perk های جدید پس از پایان بازی باعث می‌شود تا به این راحتی‌ها نتوانید از بازی دل بکنید. تا آن‌جا که در بحبوحه‌ی عناوین بزرگ امسال بیش از ۳۰ ساعت از یک Top-Down شوتر دو بعدی لذت ببرید و البته هنوز هم عطش تجربه‌ی مجدد آن راداشته باشید.

Hotline Miami فرصتی است برای تجدید خاطره با آثاری چون Pulp Fiction و Scarface در قالب پیسکل‌هایی که قابل شمارشند. تجربه‌ای لذت بخش که مانندش را در هیچ کدام از Block Buster های امسال نمی‌توانید پیدا کنید.

سپهر ترابی
sepehrtorabi1997@gmail.com

بهاران خجسته باد

بازی‌های ایرانی گرچه خیلی وقت است لنگر تنومندی در موبایل‌های هوشمند رها کرده‌اند و قصد ندارند تا پلتفرم‌های دیگر را تست کنند اما حداقل در همین در حال برداشتن قدم درستی هستند. آن‌ها سلیقه و خواسته مخاطب خود را متوجه شده‌اند و درک کرده‌اند که برای هر سبک چه چیزی باید ارائه دهند. بازی «مزرعه بهاری» یکی از این دست عناوین است که به محض شروع بازی متوجه می‌شوید با اثری استاندارد طرف هستید. بازی در سبک مدیریتی آنلاین است و باید مزرعه خود را به بهترین شیوه ممکن مدیریت کنید. بازی شاید شباهت‌های زیادی به نمونه‌های خارجی خودش داشته باشد اما به‌قدری خوش‌ساخت است که به سرعت غرق آن می‌شوید.

بهار، دختری در مزرعه

بازی در بین ماموریت‌هایش تلاش می‌کند تا داستانی را برای شما روایت کند که در نوع خودش جالب است. قصه از جایی آغاز می‌شود که بهار، شخصیت اصلی بازی که ما کنترلش را برعهده داریم، به خاطر بیماری فراموشی به توصیه پزشکان به مزرعه عمویش می‌رود تا از شلوغی شهر به دور باشد و استراحت کند. اما اوضاع در مزرعه به هیچ وجه

آرام نیست و بهار متوجه می‌شود خانواده عمویش درگیر مشکلات جدی‌ای هستند. بازیکن در مزرعه بهاری باید از یک طرف به بهار کمک کند تا مدیریت مزرعه عمویش را برعهده بگیرد و از طرفی از راز تخم طلا و این که چرا بهار خاطراتش را فراموش کرده سر دربیاورد. نحوه روایت داستان نیز به این شکل است که پس از چند ماموریت‌ها تصاویر ثابت کاراکترها نمایش داده می‌شود و دیالوگ‌ها نیز در پایین تصویر قرار می‌گیرند که تنوع کاراکترها و دیالوگ‌ها بامزه سبب شده تا مخاطب به داستان بازی نیز توجه داشته باشد.

دست در دست دهیم به رشد مزارع

گیم‌پلی بازی واقعا دوست‌داشتنی است. از همان ابتدا تمامی امکانات بازی یک به یک به شما توضیح داده می‌شود و در نهایت یک ماموریت به شما داده می‌شود که با توجه به چیزهایی که یاد گرفته‌اید باید آن ماموریت را به اتمام برسانید. ابتدای هر مرحله باید لیست سفارشات خود را چک کنید سپس نسبت به سفارشات موجود اقدام به تولید محصول کنید. این محصولات هم بازه گسترده‌ای را دارند و چیزهای زیادی از جمله گندم، میوه، خوراک دام و طیور، محصولات لبنی، نان و غیره را شامل می‌شود. گستردگی سفارشات، تنوع در محصولات و تجهیزات و رابط کاربری اصولی بازی باعث شده تا به هیچ وجه از تجربه مزرعه بهاری خسته نشوید. در کنار انجام سفارشات و رسیدگی به کارهای مزرعه خود می‌توانید با دیگر بازیکن‌هایی که مشغول تجربه این عنوان هستند در تعامل باشید. می‌توانید محصولات اضافه خود را به آن‌ها بفروشید تا در عوض پول به‌دست آورید یا پول بدهید و محصولات مورد نیاز خود را از دیگر مزارع تهیه کنید. رمز موفقیت در این تجارت قیمت‌گذاری درست محصولاتتان است. اگر قیمت‌هایی که روی محصولات خود می‌ذارید خیلی ارزان یا گران باشد قطعا با مشکل روبه‌رو می‌شوید و نمی‌توانید به سرعت مزرعه خود را رشد دهید.

همه چیز به خود شما بستگی دارد. با تعامل درست همیشه خیالتان راحت است که دیگر بازیکن‌ها به شما می‌کنند و حتی شما نیز به آن‌ها کمک می‌کنید. از طرفی با مدیریت درست و اصولی مزرعه هم از نظر اقتصادی جلو می‌افتید و سفارشات بیشتری نصیبتان می‌شود. بازی دقیقا بر پایه تصمیمات و مدیریت شما جلو می‌رود و اثری استاندارد در سبک مدیریتی است.

خوشگل‌ترین مزرعه دنیا را بساز

این روزها گرافیک از نان شب هم واجب‌تر شده و مخاطبان زیادی اول به گرافیک یک بازی توجه می‌کنند و بعدا به سراغ دیگر مولفه‌ها می‌روند. تیم توسعه مزرعه شادی که بر این موضوع واقف بودند، گرافیک بسیار خوب و قابل قبولی در بازی خود پیاده‌سازی کرده‌اند. طراحی هر یک کاراکترها، واکنش چهره آن‌ها در زمان روایت داستان، محیط اصلی بازی و غیره همگی به قدری خوب کار شده‌اند که واقعا جذب ظاهر بازی می‌شوید. طراحی لذت‌بخش و زیبای محیط شاید یکی از برگ برنده‌های بازی باشد که توانسته طیف گسترده‌ای از مخاطبان را جذب خودش کند. دقت و ظرافتی که در هر بخش، منو و تجهیزات به چشم می‌خورد دیدنی است و کیفیت بالای کار را نشان می‌دهد. خوشگل‌ترین مزرعه دنیا را بساز جمله‌ای است که خود سازندگان روی آن مانور زیادی داده‌اند. اگر بازی را تجربه کنید قطعا متوجه می‌شوید که آن‌ها بی‌راه نگفته‌اند و واقعا با این گرافیک زیبا و با این تجهیزات متنوع می‌شود خوشگل‌ترین مزرعه دنیا را ساخت.

اگر به بازی‌های مدیریتی آنلاین و یک دنیای جذاب و شاد علاقه دارید، حتما مزرعه بهاری را تجربه کنید و خوشگل‌ترین مزرعه دنیا را بسازید.

سپهر ترابی sepehrtorabi1997@gmail.com

همه جای ایران سرای گیم است

نخستین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای جنوب کشور حرف‌های زیادی برای گفتن خواهد داشت

جشـنواره، نمایشـگاه، همایـش، کارگاه آموزشـی و ... چیزهایـی هسـتند کـه می‌تواننـد نجـات دهنـده هـر صنعـت و حـوزه‌ای باشـند. وقتـی مـا شـش سـال پیاپـی شـاهد برگـزار جشـنواره بازی‌هـای رایانـه‌ای تهـران هسـتیم یعنـی بـه پیشـرفت روز افـزون صنعـت بـازی در کشـورمان امیـد داریـم. وقتـی در کنـار جشـنواره‌هایی مثـل رسـانه دیجیتـال و الکامـپ بخـش بـازی نیـز برگـزار می‌شـود یعنـی در تـلاش هسـتیم تـا تمامی اقشـار جامعـه را بـا ایـن صنعـت و حـوزه آشـنا کنیـم. حـال بـه ایـن فکـر کنیـد کـه در دیگـر شـهرهای بـزرگ کشـور، جشـنواره‌های تخصصـی بـازی برگـزار شـود؛ خـب قطعـا اتفـاق بزرگـی اسـت و بایـد آن را بـه فـال نیـک بگیریـم. شـرکت عصـر جدیـد ایرانیـان، مجـری و برگزارکننـده نمایشـگاه‌های داخلـی و خارجـی در نظـر دارد تـا در تاریـخ هفتـم الـی نهـم تیـر مـاه نخسـتین جشـنواره بازی‌هـای رایانـه‌ای جنـوب کشـور را در شـهر شـیراز برگـزار کنـد. ایـن جشـنواره بـا حمایـت بنیـاد ملـی بازی‌هـای رایانـه‌ای، مجتمـع فرهنگـی دیجیتـال حضـرت الزهـرا (س) و اداره کل ارشـاد اسـتان فـارس برگـزار خواهـد شـد. مجلـه بازینامـه نیـز بـه عنـوان حامـی رسـانه‌ای ایـن جشـنواره فعالیـت خواهـد کـرد. ایـن جشـنواره شـامل پنـج بخـش مختلـف می‌شـود کـه عبارتنـد از؛ همایش‌هـای آموزشـی، نمایشـگاه بازی‌هـای ویدئویـی، آئیـن گشـایش و افتتاحیـه، مسـابقات بازی‌هـای رایانـه‌ای و کارگاه‌هـای آموزشـی. قـرار اسـت هفتـم تیـر مـاه آییـن گشـایش ایـن جشـنواره بـا حضـور ریاسـت اداره کل فرهنـگ و ارشـاد اسـلامی اسـتان فـارس، معـاون سـینمایی و سـمعی بصـری اسـتان فـارس، معـاون اسـتانداری فـارس و مدیـر عامـل بنیـاد ملـی بازی‌هـای رایانـه‌ای برگـزار خواهـد شـد و پـس از آن دیگـر بخش‌هـای جشـنواره فعالیـت خـود را آغـاز خواهنـد کـرد.

برگـزاری چنیـن نمایشـگاهی در شـهر بزرگـی همچـون شـیراز باعـث خواهـد شـد تـا گسـتره بیشـتری از علاقه‌مندان بـه بـازی در کشـور پوشـش داده شـوند و نمایشـگاه مختـص بـازی منحصـر بـه شـهر خاصـی نباشـد. بـرای همیـن ایـن اتفـاق را بـه فـال نیـک می‌تـوان گرفـت و امیـد مـی‌رود در سـال‌های آتـی نیـز ایـن دسـت نمایشـگاه‌ها به‌طـور ثابـت در دیگـر شـهرهای بـزرگ برگـزار شـوند.

طبـق صحبت‌هـای مدیـر عامـل شـرکت عصـر جدیـد ایرانیـان، آن‌هـا در تـلاش هسـتند تـا جشـنواره‌ای در خـور صنعـت بازی‌سـازی کشـور برپـا کننـد و بهتریـن شـرایط ممکـن را بـرای شـرکت‌کنندگان بـه ارمغـان آورنـد. تیـم اجرایـی جشـنواره سـعی دارد تـا بـرای کارگاه‌هـای آموزشـی و همایش‌هـا از اسـاتید مجـرب و فعـالان صنعـت بـازی اسـتفاده کنـد تـا فرصـت خوبـی را بـرای علاقه‌منـدان بـه وجـود آورد. بـا توجـه بـه سـابقه عـصر جدیـد ایرانیـان در برگـزاری جشـنواره‌ها و نمایشـگاه‌های بـزرگ، انتظـار مـی‌رود تـا بـا رویـداد باکیفیتـی روبـه‌رو باشـیم. اهـداف ایـن جشـنواره عبارتنـد از:

-تبییـن تقویـت و ترویـج مبانـی فرهنگـی و هویـت اسلامی – ایرانی از طریـق ایـن صنعـت بـا نـگاه ویـژه بـه کـودکان و نوجوانـان

-شناسـایی ظرفیت‌هـای موجـود ایـن صنعـت در کشـور و علی‌الخصـوص اسـتان فـارس بـا رویکـرد بومی‌سـازی و تقویـت تولیـدات داخلـی

-شناسـایی ظرفیت‌هـای فرآینـد تولیـد، تامیـن، واردات، صـادرات، آماده‌سـازی، تکثیـر و توزیـع انـواع بازی‌هـای ویدئویـی

-شناسـایی و تـلاش در جهـت تولیـد و تامیـن دانـش فنـی و نیـز امکانـات و تجهیـزات وابسـته بـه آن در تمامـی حوزه‌هـا و قالـب متفـاوت سـخت‌افزاری و نرم‌افـزاری

شناسـایی و ایجـاد زمینـه بـرای رشـد و شـکوفایی خلاقیت‌هـای جوانـان در صنعـت سرگرمـی و بـازی

-اسـتفاده از ظرفیت‌هـای داخـل و خـارج کشـور بـه منظـور رشـد و ارتقـا صنعـت بازی‌هـای ویدئویـی

نخسـتین جشـنواره و مسـابقات بازی‌هـای رایانـه‌ای جنـوب کشـور، هفتـم تـا نهـم تیـر مـاه ۹۶، در مجتمـع فرهنگـی و رفاهـی دانشـگاه شـیراز برگـزار خواهـد.

جمهوری اسلامی ایران
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان فارس
اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی شهرستان شیراز
مجتمع فرهنگی دیجیتال
استان فارس حضرت الزهرا(س)
نخستین جشنواره
بازی های رایانه ای
جنوب کشور
شیراز - ۷ الی ۹ تیر ماه ۱۳۹۶
همایش و نمایشگاه تخصصی آخرین دستاوردهای بازی های رایانه ای
مکان: مجتمع فرهنگی رفاهی دانشگاه شیراز (جهاد دانشگاهی سابق)
مجری طرح:
مجتمع فرهنگی دیجیتال حضرت زهرا (س) / شرکت عصر جدید ایرانیان
شیراز، خیابان زند، روبروی هتل بین المللی پارس ،ساختمان ۴۹۰ طبقه سوم واحد ۱۶
تلفن: ۳۲۳۱۸۳۱۹ -۰۷۱
فکس: ۳۲۳۴۳۷۸۴ -۰۷۱
www.gamesexpo.ir
www.iraniansnewtime.com
توسعه تجارت همایش آفرینان
عصر جدید ایرانیان

شوالیه‌های بردگیم

گزارش اولین دوره مسابقات طراحی بردگیم و روز جهانی بازی‌های رومیزی

سپهر ترابی
sepehrtorabi1997@gmail.com

بازی‌های بردگیم یا رومیزی عالمی دارند. شما را با چیزی آشنا می‌کنند که در بازی‌های دیجیتالی شاید نتوانید پیدا کنید. دنیایی که به سرعت در آن غرق می‌شوید و اتفاقات درون آن را لمس می‌کنید. حال بیاید به یک موضوع جالب‌تر فکر کنید. خود شما طراح یک بازی بردگیم باشید. چطور است؟! این دفعه به جای اینکه خودتان بازی کنید، ایده خود را به بازی تبدیل و حتی آن را تولید کنید. خب قطعا کسی نیست که از این موضوع بدش بیاید. این کار فوق‌العاده را وب‌سایت رومیز ترتیب داد که با استقبال پرشوری هم روبه‌رو شد. طبق صحبت‌های کامبیز سیروس بخت، یکی از مدیران وب‌سایت رومیز، در طول اختتامیه اولین دوره مسابقات طراحی بردگیم، آن‌ها متوجه شده بودند که جیمی استگمایر از طراحان به نام بازی‌های بردگیم، مسابقاتی با محوریت طراحی بازی‌های بردگیم ترتیب داده و علاقه‌مندان زیادی را جذب این موضوع کرده است. خب همین امر باعث ایجاد جرقه‌ای در ذهن مدیران وب‌سایت رومیز شد. آن‌ها نیز تصمیم گرفتند تا چنین مسابقه‌ای را راه‌اندازی کنند تا علاقه‌مندان به بردگیم در ایران بتوانند خود را محک بزنند. طبق گفته سیروس‌بخت، تا روزهایی پایانی مدت زمان آثار ارسالی برای این دوره، شاید سه یا چهار بازی ارسال شده بود و همین موضوع آن‌ها را تا حد زیادی دلسرد کرده بود، اما

دقیقا روز آخر و ساعت‌های پایانی بود که ناگهان خیل عظیمی بازی برای آن‌ها ارسال می‌شود. پس از جمع‌آوری آثار ارسالی، روند مسابقه به این شکل بود که تمامی آثار ارسالی بررسی شدند و در نهایت ۱۰ بازی به نیمه نهایی اولین دوره از مسابقات بازی‌های بردگیم راه یافتند. در مرحله پایانی نیز این ده بازی داوری شدند تا سه بازی برتر مشخص شوند.

روز جمعه ۱۵ اردیبهشت ماه، اختتامیه این مسابقه در کافه آی‌تی با حضور برگزارکنندگان، شرکت‌کنندگان و مهمانان برگزار شد. پس از چند دقیقه گپ و گفت و پذیرایی، کامبیز سیروس‌بخت، مراسم را آغاز کرد. او ایده شکل‌گیری این مسابقه و نحوه برگزاری‌اش را شرح داد و در پایان صحبت‌هایش از آقای شیخان، مدیر سایت فاندوران دعوت کرد تا توضیح جامعی در مورد فاندوران بدهد. شیخان در صحبت‌هایش آمار و ارقام مختلفی از سایت کیک‌استارترز ارائه کرد و گفت که آن‌ها قصد دارند تا فاندوران را بستری مانند کیک‌استارترز برای محصولات ایرانی مخصوصا بازی‌های ایرانی کنند. پس از صحبت‌های آقای شیخان بود که ویدئوی ارسالی جیمی استگمایر پخش شد. در این ویدئو کاملا مشخص بود که استگمایر هیجان زیادی برای برگزاری چنین مسابقه‌ای دارد و بی‌صبرانه منتظر بود تا با بازی‌های برگزیده آشنا شود. بعد از به پایان رسیدن ویدئوی استگمایر، نوبت

به تقدیر داوران رسید. متن لوح تقدیر داوران توسط رضا اسکندری قرائت شد و لوح‌ها نیز به داوران اهدا شد. سپس طراحان بازی‌های دهم تا چهارم تقدیر شدند و لوح گرفتند و نوبت به اصل موضوع رسید! سه بازی برگزیده اعلام شدند و علاوه بر لوح تقدیر تندیس و جوایز خود را دریافت کردند که به شرح زیر است:

- بازی «تاسکی» - طراح: علیرضا پوراسد
- بازی "Are You Crazy" – طراح: فائزه خمیرانی
- بازی «اسطرلاب» - طراح: یاسمن فرازان

بعد از اهدای جوایز، آقای لولاگر، مدیر عامل بابازی و مدیر فروش بازی در نشر هوپا، از دلایل عدم انتخاب بازی در بخش موضوع جاده ابریشم گفت و از طراحان خواست تا بازی‌هایشان در این زمینه را تکمیل کنند و با نشر بابازی در تماس باشند. بخشی از بیانیه ایشان در این رابطه به این شرح است:« متاسفانه بین بازی‌هایی که در این بخش ارائه شد، عنوانی آن‌قدر کامل و با کیفیت نبود که شرکت هوپا در همین لحظه قادر به سرمایه‌گذاری روی آن باشد، اما تعهد و علاقه‌ی ما همچنان به قوت خود باقی است.» بنابراین طراحان این سه بازی باید به فکر تکمیل بازی‌های خود از هر نظر باشند تا هرچه سریع‌تر بتوانند با بستر مناسبی که فراهم شده، ایده‌های خود را به مرز تولید برسانند.

در پایان باید اضافه کرد که سه بازی برگزیده نیز در ویدئوهایی جداگانه معرفی شده و برای استگمایر ارسال می‌شوند تا بازی برتر توسط او انتخاب شود. حرکتی که وب‌سایت رومیز آغاز کرده قابل تقدیر و احترام است و امید است این سری حرکات به‌صورت پیوسته در زمینه‌های مختلف حوزه بازی صورت بگیرد و شاهد پیشرفت تمامی علاقه‌مندان به بازی‌های دیجیتال و غیردیجیتال در کنار یکدیگر باشیم.

اما بحث بعدی که باید به آن بپردازیم روز جهانی بازی‌های رومیزی است. روز جهانی بازی‌های رومیزی، روزی است که مردم کل جهان در آن بازی رومیزی بازی می‌کنند! و خب سوال پیش می‌آید وقتی مردم کل جهان قرار است انقدر خوش بگذرانند، ما چرا با آن‌ها هم قدم نشویم؟ این بار هم به همت بر و بچه‌های باحال رومیز، یک اتفاق خوب دیگر رخ داد. برای دومین سال پیاپی، جمعه، ۸ اردیبهشت ماه، روز جهانی بازی‌های رومیزی با بیش از ۲۰۰۰ شرکت‌کننده در ایران برگزار شد و علاقه‌مندان توانستند در این روز در شهرهای مختلف تا دلشان می‌خواهد بازی کنند و لذت ببرند. نکته جالب توجه این بود که امسال این رویداد، در تمامی ابعادش نسبت به رویداد پارسال رشد داشت:

- مراکز برگزارکننده: سال گذشته ۷ مرکز، امسال ۲۰ مرکز
- تعداد شرکت‌کنندگان: سال گذشته ۱۰۰۰ نفر، امسال ۲۰۰۰ نفر
- شهرهای میزبان: سال گذشته ۴ شهر، امسال ۷ شهر
- داوطلبین اجرای برگزاری: سال گذشته ۳۰ داوطلب، امسال ۵۰ داوطلب
- حامیان رسانه‌ای: سال گذشته ۰ حامی، امسال ۶ حامی

روز جمعه، از ده صبح تا هشت شب تمامی محل‌های برگزاری این رویداد انواع و اقسام بازی‌های مختلف را اختیار علاقه‌مندان قرار دادند و حسابی به همه خوش گذشت. همان‌طور که در ابتدای مقاله هم ذکر کردم، بردگیم‌های دنیای عجیبی

دارنـد. خیلـی عجیـب و البتـه غریـب! آن‌هـا در مـوازات بازی‌هـای دیجیتـال در حرکـت هسـتند و حتـی بـه هـم کمـک می‌کننـد تـا دنیـای جـذاب مـا آدم‌هـا پُـر شـود. همان‌طـور کـه پیش‌تـر ذکـر کـردم بـاز هـم می‌گویـم کـه رومیـز واقعـا کارش را بـه عنـوان یـک رسـانه بلـد اسـت و کارهـای خوبـی انجـام داده. امیدواریـم ایـن حرکت‌هـای روبـه رشـد ادامـه‌دار باشـد و همگـی در کنـار هـم بـه پیشرفـت بازی‌هـای چـه دیجیتـال چـه غیـر دیجیتـال کمـک کنیـم!

مروری بر پردازنده‌ی AMD Ryzen 7 1800X

علی خانعلی‌لو alikhanalilou@gmail.com

در نمایشگاه CES امسال بود که شرکت AMD خبر از اعمال تغییرات گسترده‌ای در معماری پردازنده‌های خود داد و اعلام کرد که پردازنده‌های جدید این شرکت با معماری جدیدی با نام زِن ساخته شده‌اند و قدرت پردازشی آن‌ها در هر سیکل پردازشی حدود ۴۰ درصد بهبود پیدا کرده است، طوری‌که میتوانند پس از مدت‌ها با پردازنده‌های رده بالای اینتل نیز رقابت کنند، حال پس از چند ماه، نخستین پردازنده از معماری زِن به بازار عرضه شده و توانسته در تست‌های زیادی حتی پردازنده‌های چند هزار دلاری اینتل را نیز پشت سر بگذارد؛ تا پایان این مقاله با ما همراه باشید تا مروری بر این پردازندهی خارق العاده داشته باشیم.

فناوری AMD SenseMI و XFR

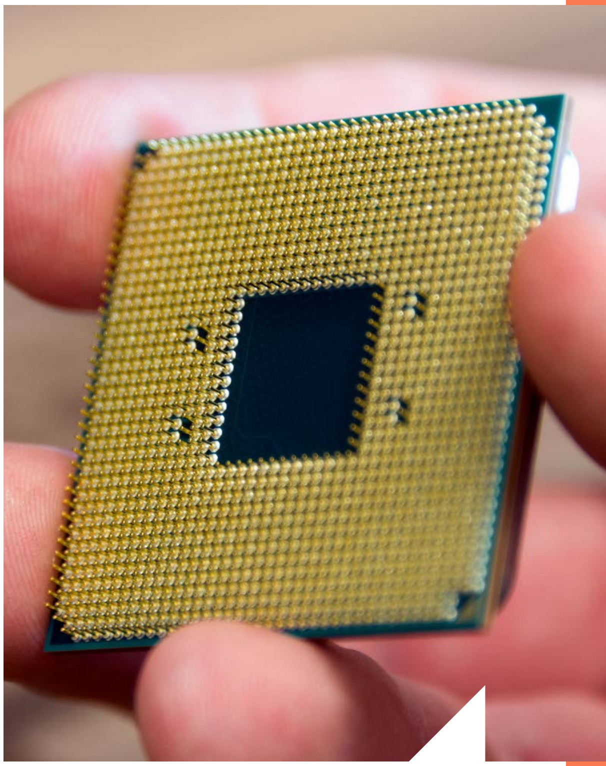
فناوری اختصاصی AMD SenseMI شامل پنج فناوری کلیدی است که به پردازنده‌های رایزنِ هفت این اجازه را می‌دهند تا به‌صورت تمام وقت معیارهای بازدهی و مصرف برق را تنظیم کنند.

قدرت خالص

طبق گفته‌هایAMD، معماری جدید زِن آرایه‌ی هزارتایی از سنسورها را که دقت آن‌ها به اندازه‌ی ۱ میلی آمپر، ۱ میلی ولت و ۱ درجه‌ی سانتی گراد است را به خدمت می‌گیرد. ویژگی قدرت خالص، این دماها، جریان‌ها و ولتاژها را نمایش میدهد و تنظیمات لحظهای را بر اساس تصمیماتی که توسط شرکت به عنوان الگوریتم‌های یادگیری تعریف شده است فعال میکند.

این سنسورها از راه دور داده‌ها را بین Infinity Fabric loop (حلقه‌ی پارچه‌ای نامحدود) تا Infinity System Management (سیتم مدیریت نامحدود) در فواصلی به اندازه‌ی یک میلی ثانیه جابجا می‌کنند. واحد مدیریت به بررسی این داده‌ها و خطاهای دستوری در سیستم Fabric می‌پردازد تا تنظیمات ولتاژ و فرکانس را روی بهینه‌ترین بازدهی تنظیم کند. AMD همچنین اشاره می‌کند که این قابلیت به مدیریت بهتر قابلیت کش هوشمند و پیش‌بینی شاخه‌ای هوش مصنوعی (AI) کمک می‌کند آن‌ها (سیستم‌های مبتنی بر هوش مصنوعی از نمودار درختی یا شاخه‌ای و روش‌های آزمون و خطا استفاده می‌کنند.)

هر سیلیکون قطعه‌ای یکتا است. AMDاشاره کرده است که الگوریتم‌های آن‌ها به پردازنده این اجازه را میدهد تا خودش را بر اساس مشخصات محیطی بهینه‌سازی کند. این نکته قابل توجه است که سایر سازندگان نیمه هادی‌ها نیز از روش مشابهی برای کنترل مصرف برق پردازندههایشان به‌صورت پویا استفاده میکنند.



افزایش دقت

این فناوری، نمودار قدرت بر اساس بازدهی را رسم میکند تا تنظیمات خود را برای محیطهای عملیاتی بهینه کند. در حقیقت با توجه به اطلاعات به دست آمده، فناوری« قدرت خالص»، بیشتر چیزی شبیه به فناوری توربو بوست شرکت اینتل است، الگوریتمهایی که کنترل فناوری «افزایش دقت» را به عهده دارند در گامهای ۲۵ مگاهرتزی تغییر میکنند، که این افزایش پلکانیِ فرکانس نسبت به افزایش ۱۰۰ مگاهرتزی که در فناوری توربو بوست شاهد آن هستیم بسیار کمتر است. برای مثال در پردازندهی Ryzen ۷ ۱۸۰۰X، فناوری Precision Boost (همان افزایش دقت) فرکانس پایهی این پردازنده را از ۳.۶ گیگاهرتز به ۳.۷ گیگاهرتز در تمامِ هستهها میرساند، و میتواند دو عدد از هستهها را به فرکانسِ ۴ گیگاهرتزی برساند. این واقعاً مهم است: در حالی که فناوری توربو بوست اینتل فرکانس هسته را روی هستههای فعال اعمال میکند، فناوری Precision Boost شرکت AMD تغییرات را روی هر دو هستهی فعال و سایر هستهها اعمال میکند، درواقع بالاترین فرکانس را به تمام هستهها اعمال میکند در نتیجهی آن شما شاهد افزایش سرعت خوبی در برنامههای چند رشتهای سبک خواهید بود، ولی تأثیر آن به اندازهی به کار افتادن سومین هستهی پردازندهی اینتلی نخواهد بود.

XFR یا افزایش محدوده ی فرکانس

فناوری افزایش محدودهی فرکانس (XFR) شرکت AMD به پردازنده این اجازه را میدهد تا به شکل پویا فرکانس خود را از مقدار پایهی خود و مقدار Precision Boost (افزایش دقت) بر اساس سقف حرارتی قابل تحمل خود بالا ببرد. فناوری XFR بهطور خودکار سقف افزایش دقت (Precision Boost) پردازندهی ۱۸۰۰X را تا ۱۰۰ مگاهرتز افزایش میدهد که این افزایش به توانایی خنک کنندهی شما در پایین نگاه داشتن حرارت از سقف تعیین شده برای پردازنده بستگی دارد. ما یک خنک کنندهی هوایی از برند Noctua مدل NH-U۱۲S SE-AM۴ و همچنین یک خنک کنندهی مایع مداربسته از برند Corsair و مدل H۱۰۰i v۲ را مورد آزمایش قرار دادیم و هر دوی آنها به قدر کافی برای فعالسازی قابلیت XFR خوب بودند و اجازهی رسیدن به فرکانس حداکثری ۴,۱ گیگاهرتز را دادند. متأسفانه ما فن و هیت سینک مرجع AMD را در اختیار نداشتیم، پس نمیدانستیم که به اندازهی کافی برای به کار افتادن فناوری XFR قدرتمند است یا نه.

بر طبق ادعاهای AMD این قابلیت با هوا، آب، و خنک کنندههای نیتروژن مایع (LN۲) به کار میافتد ولی مشخص نکرده بودند که تنها با خنک کنندههای LN۲ میتوان به بیشترین فرکانس ممکن دسترسی پیدا کرد.

جالب است بدانید که در مادربورد مصرفی ما (Asus Crosshair VI Hero) هر دو قابلیت XFR و Precision Boost با هم اجرا شدند. اگر شما گزینهی "Core Performance Boost" را از منوی تنظیمات فعال کنید، ۱۸۰۰x هر دو قابلیت XFR و Precision Boost را با توجه به بارگذاری شما اجرا خواهد کرد. ولی شما نمیتوانید هر کدام از این قابلیتها را که خواستید بهصورت مستقل غیر فعال کنید.

شبکه ی عصبی پیشگویی (Neural Net Prediction) و انتقال هوشمند اطلاعات از حافظه ی اصلی به حافظه ی موقت (Smart Prefetch)

AMD ادعا کرده که سیستم «پیشبینی با استفاده از شبکهی عصبی مصنوعی»اش قابلیتی را ارایه میکند که در آن شبکهی عصبی مصنوعی قابلیت یادگیری از رفتار برنامه را دارد که این باعث میشود که بتواند دستورالعملها را پیش از نیاز پیشبارگذاری کند، در حالی که Smart Prefetch الگوهای دستیابی را یاد میگیرد تا دادهها را در داخل حافظهی کش محلی پیشبارگذاری کند.

بهنظر میرسد همانند زمان عرضهی پردازندههای جگوار، هر دو ویژگی نامبرده تنها صحبتهای بازاریابی باشند که از طرف پیشبینی کنندگان بازار رایانه برای AMD زده شدهاند. البته احتمال این میرود که این فناوری برای معماری زِن بهبود پیدا کرده و کاملاً بهینهسازی شده باشد، ولی آنطور که آنها میگویند هم جادویی نیست.

پازمگ
PUZMAG

هرآنچه از دنیای سرگرمی نیاز دارید، در دسترس شماست ...

pardis Game
پردیس گیم

تنها مرجع مرتبط با شرکت‌ها و سازندگان خارجی

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

سایتی برای حرفه ای ها

VGMAG

VGMAG.ir

دنیای بازی

دنیای بازی | پایگاه خبری تحلیلی بازی‌های ویدیویی

WWW.DBAZI.COM

DbaziNews

ما را دنبال کنید...

بخش مشاغل وب‌سایت بازینامه

زین پس می‌توانید به‌صورت رایگان در بخش مشاغل وب‌سایت بازینامه به آدرس jobs.bazinameh.org اقدام به درج آگهی استخدام کنید.

۱ . رایگان منتشر کنید

بدون هیچ هزینه‌ای و به‌صورت 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 به‌صورت خودکار به یکدیگر معرفی کند.

با ما در تماس باشید : info@bazinameh.org