# بازینامه

ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی
شماره پانزدهم | خرداد ماه ۱۳۹۶

## سریع و خشن

پرونده بازی Rise & Shine
به‌همراه‌مصاحبه‌اختصاصی

## سبک‌شناسی
بازی‌های رایانه‌ای

## شهر اشباح
معرفی و بررسی بازی
Little Nightmares

## بررسی طراحی بازی
عنوان Strider

نخستین دورهٔ مسابقات
بازی های رایانه ای
جنوب کشور
همراه با
هفتاد میلیون ریال
جوایز نقدی و غیر نقدی
برای ۱۰ نفر
زمان: ۱۱ الی ۱۳ مرداد ماه 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 بازی های رایانه ای
مجتمع فرهنگی دیجیتال
استان فارس حضرت الزهرا(س)
توسعه تجارت همایش آفرینان
عصر جدید ایرانیان
بازینامه
ثبت نام و اطلاعات تکمیلی در سایت:
www.gamesexpo.ir
Www.shirazevent.ir/gamesexpo1
PS4

# نخستین جشنواره بازی های رایانه ای جنوب کشور

## شیراز - ۱۱ الی ۱۳ مرداد ماه ۱۳۹۶

**همایش و نمایشگاه تخصصی آخرین دستاوردهای بازی های رایانه ای**

وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال
روابط عمومی و امور بین الملل

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 رایانه ای

مجتمع فرهنگی دیجیتال
استان فارس حضرت الزهرا(س)

**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

بازینامه

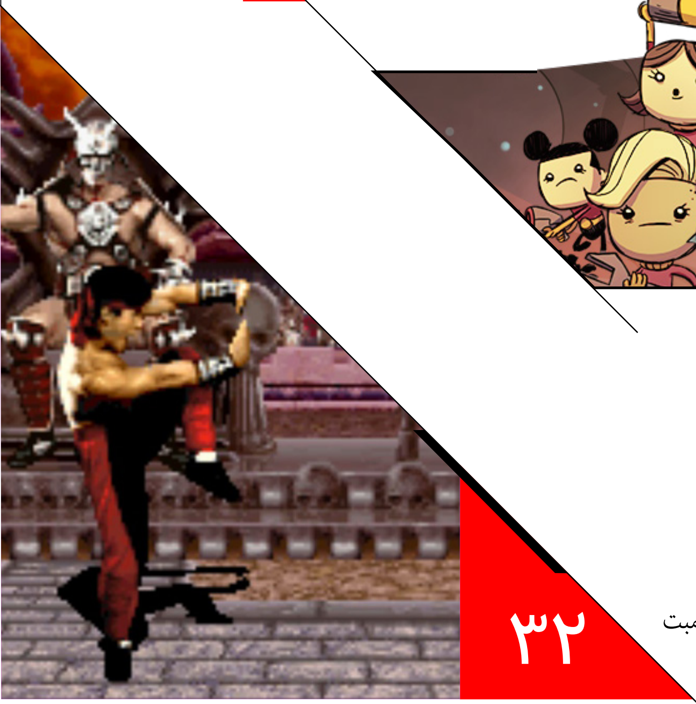
توسعه تجارت همایش آفرینان
عصر جدید ایرانیان

ماهنامه اینترنتی آموزشی، اطلاع‌رسانی و فرهنگی بازینامه
سال دوم، شماره پانزدهم، خرداد ۹۶
صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی
سردبیر: آرش فریدی
صفحه‌آرا: 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 محمدرضا فرخزاده و تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.
مسئول روابط عمومی: میلاد رامهرمزی
مدیر وب‌سایت: حسام پورغلامعلی
وبسایت: 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 آناتومی یک بازی بد | طراحی بازی
بررسی دلیل بد بودن بازی‌ها

۲۴ مستقلیزم
بررسی و معرفی بازی‌های مستقل



۳۲ عتیقه
نگاهی به اولین قسمت مجموعه مورتال کامبت

## سرمقاله

سلام به دوستان خوب بازینامه
به لطف شما همراهان گرامی و تیم زحمتکش مجله ،به شماره پانزدهم رسیدیم.
در ایـن شـماره بـه بررسـی بـازی Rise & Shine اکشـن پلتفرمـر تـازه کمپانـی مسـتقل Adult Swim پرداختیـم و مصاحبـه‌ای را بـا سـازنده‌ها ترتیب دادیم تـا بتوانیـم شـما را بیشـتر بـا دسـت‌های پشـت پـرده این اثـر فوق‌العاده آشـنا کنیم.جلـد مجلـه ایـن شـماره هـم به ایـن بازی اختصـاص دارد کـه سـازندگان بـازی آن را در اختیـار بازینامه قـرار داده‌اند. مقالـه هـای آموزشـی بـه فـرم قبلـی ادامـه دارنـد و از ایـن شـماره سـعی کرده‌ایـم برخـی مقالـه هـای طراحـی را بـه فـرم بررسـی طراحـی بـازی یـک عنـوان خـاص تغییـر دهیـم کـه امیـدوارم بـا نظر مثبت شـما مخاطبـان عزیز روبه‌رو شـویم. بـه نمایندگـی تیـم بازینامـه تابسـتان خوشـی را بـرای شـما دوسـتان آرزو می‌کنـم و نویـد ایـن را می‌دهیـم کـه ویژه‌نامـه شـماره شـانزدهم نشـریه بـه نمایشـگاه TGC و همین‌طـور صنعـت بـازی ایـران اختصـاص دارد کـه سـعی داریـم بـا محتوایـی متفاوت‌تـر و البتـه مفصل‌تـر از همیشـه در خدمـت شـما همراهـان همیشـگی باشـیم.
تابستونتون‌مبارک!

آرش فریدی

۴۰
E۳ امسال با صنعت بازی چه کرد؟ | گزارش جامع E3 2017
نگاهی به کنفرانس‌های نمایشگاه E3

۴۶
در ستایش تلاش و عشق | چرا و چگونه انیمه «یوری بر یخ» شگفتی آفرید؟
بررسی دلایل موفقیت انیمه «یوری بر یخ»

۶ اخبار

۸ آناتومی یک بازی بد | طراحی بازی

۱۰ بررسی طراحی عنوان Strider

۱۴ راهنمای مکانیک Tableau Building | بازی‌های رومیزی

۱۶ معرفی بازی کوادروپلیس | بازی‌های رومیزی

۱۸ سبک‌شناسی

۲۰ بازی‌های موبایل

۲۴ مستقلیزم

۳۲ عتیقه

۳۴ سریع و خشن | پرونده بازی Rise & Shine

۴۰ E3 امسال با صنعت بازی چه کرد؟ | گزارش جامع E3 2017

۴۶ در ستایش تلاش و عشق | چرا و چگونه انیمه «یوری بر یخ» شگفتی آفرید؟

## کوجیما کارگردان فیلم MGS را راهنمایی کرد

پس از دعوای کونامی و کوجیما، و جدا شدن این بازی‌ساز موفق از این شرکت، عملا سری بازی‌های Metal Gear Solid به پایان رسیدند. اما یک پروژه سینمایی از این بازی در حال ساخت است که کارگردانی آن را Jordan Vogt-Roberts برعهده دارد. در نمایشگاه E۳ این فرصت به وجود آمد که کوجیما و کارگردان این فیلم سینمایی با یکدیگر دیدار داشته باشند. آقای رابرتز در برخورد با کوجیما، از او خواست تا برای هرچه بهتر ساخته شدن فیلم او را راهنمایی کند. کوجیما نیز در پاسخ به این خواست گفت: مثل به انتظارات مخاطبان خیانت کن! این جمله کوجیما همان رمز موفقیت‌اش است. غافل‌گیری مخاطب برگ برنده هر فردی می‌تواند باشد. هنوز اطلاعات دقیقی از فیلم MGS در دست نیست و باید منتظر ماند و دید سرنوشت این فیلم چه خواهد شد.

## شینجی میکامی کارگردان The Evil Within 2 نخواهد بود!

اخیرا مشخص شده که شنجی میکامی، کارگردان The Evil Within ۲ نخواهد بود. او که کارگردانی و ساخت قسمت اول را برعهده داشت، انتظار می‌رفت تا ساخت قسمت دوم را نیز خود در دست بگیرد. البته باید ذکر کرد که او به عنوان تهیه‌کننده در کنار تیم تولید بازی حضور خواهد داشت اما هنوز مشخص نیست چرا سکان کارگردانی در دستان خود میکامی قرار نگرفته. کارگردان قسمت دوم The Evil Within، آقای John Johanas خواهد بود. فردی که در قسمت نخست این بازی، کارگردان جلوه‌های ویژه بود و همین‌طور کارگردانی بسته‌های الحاقی بازی را هم برعهده داشت.

هنوز مشخص نیست که آیا میکامی به عنوان تهیه‌کننده بر روند ساخت بازی اعمال نظر خواهد کرد یا خیر. البته با توجه به تغییرات اعمال شده در داستان بازی انتظار می‌رود با شرایط به مراتب بهتری نسبت به قسمت اول روبه‌رو باشیم. این سری هم سباستین قهرمان داستان ما است، اما با کاراکتری که در قسمت اول دیدیم کاملا فرق دارد. شرایط زندگی او کاملا آشفته شده و هیچ کس به او اعتماد ندارد و حرف‌هایش را باور نمی‌کند. این‌طور که پیداست داستان قسمت دوم در مورد رستگاری سباستین در این دنیای شیطانی است. باید تا ۲۱ مهر صبر کنیم و ببینیم سرنوشت این بازی چه خواهد شد. آیا با اثری ترسناک طرف خواهیم شد یا این بازی نیز از دست خواهد رفت؟

## نقشه Nivelle Nights بازی Battlefield 1 منتشر شد

پس از معرفی بسته‌الحاقی In the Name of the Tsar در نمایشگاه E۳، شاهد آن بودیم که روز سه شنبه ۳۰ خرداد ماه، آپدیت جدید بازی بتلفیلد ۱ به همراه یک نقشه جدید تحت عنوان Nivelle Nights منتشر شد. این نقشه تماما در شب جریان دارد و اولین نقشه این بازی است که این شرایط در آن حاکم است. لازم به ذکر است که نقشه‌ی Nivelle Nights تنها برای کسانی که نسخه‌ی پرمیوم بازی یا بسته‌ی الحاقی They Shall Not Pass را در اختیار داشته باشند در دسترس خواهد بود. طبق اعلام شرکت دایس، در فصل تابستان، محتویات بیشتری برای این بازی عرضه خواهد شد.

## کیفیت گرافیک فورتزا ۷ روی Xbox One X، با گرافیک یک سیستم چند هزار دلاری برابری می‌کند

همان‌طور که از تیتر خبر هم پیداست، بازی فورتزا ۷ حساب قرار است روی کنسول جدید مایکروسافت، یعنی Xbox One X قدرتنمایی کند. به نظر می‌رسد که تیم سازنده Forza Motorsport ۷ خیلی در مورد سخت‌افزار و قدرت Xbox One X هیجان زده هستند و قصد دارند نهایت بهره از قدرتمندترین کنسول تاریخ را ببرند.

آقای کریس تکتور، طراح ارشد نرم افزاری فورتزا ۷، در مصاحبه با یوروگیمر در رابطه با گرافیک این بازی گفت: گرافیک فورتزا ۷ روی Xbox One X به گونه‌ای است که برای تجربه عینی آن روی رایانه‌های شخصی، چندین هزار دلار هزینه کنید. ما می‌خواهیم کاری کنیم تا مردم این بازی را به‌صورت ۴K و نرخ فریم ۶۰ بازی کنند.

موضوعی که باید به آن اشاره کرد، این است که یک رایانه شخصی در حد و اندازه Xbox One X شاید چند صد دلار گران‌تر باشد و خبری از چند هزار دلار نیست! به هر حال باید منتظر ماند و دید که کنسول جدید ردموندی‌ها و بازی‌هایشان چه عملکردی خواهند شد.

# تصاویر مفهومی Shadow of the Tomb Raider لو رفتند

به نظر می‌رسد چندین تصویر مفهومی متعلق به بازی Shadow of the Tomb Raider شرکت اسکوئر انیکس لو رفته است.
این تصاویر چند وقتی است در سایت‌ها دست به دست می‌شود و قطع به یقین مربوط به بازی Shadow of the Tomb Raider می‌شوند. نشر این تصاویر، شایعات ساخت قسمت جدید ماجراجویی‌های لارا کرافت را قوت بخشیدند. اواخر سال گذشته بود که حدس و گمان‌هایی در مورد ساخت قسمت این مجموعه زده شد، اما حالا به نظر می‌رسد که باید تا مدتی دیگر منتظر معرفی رسمی این بازی باشیم.
طبق گزارش سایت کوتاکو، این تصاویر نمونه کارهای یک آژانس تبلیغاتی در لوس آنجلس هستند که در زمینه ساخت تیزر، تریلر و ساخت سایت فعالیت می‌کنند. البته باید خاطر نشان کرد که این تصاویر هیچ چیزی جز ساخت این بازی را لو نمی‌دهند و شاهد انجام حرکات معمول لارا در این تصاویر هستیم.
با توجه به اینکه استودیو کریستال داینامیکس مشغول ساخت بازی Avengers است، احتمال زیاد Shadow of the Tomb Raider را استودیو ایدوس مونترال خواهد ساخت. البته این‌ها همگی حدس و گمان است و تا معرفی رسمی بازی نظری نمی‌توان در مورد آن داد.

## PS4، به صدرنشینی نینتندو سوییچ پایان داد

کنسول پلی استیشن ۴ موفق شد تا به پرفروش‌ترین کنسول ماه می ۲۰۱۷ در آمریکا تبدیل شود و به صدرنشینی نینتندو سوییچ پایان دهد. سوییچ موفق شده بود تا عملکرد خوبی از خود بجای بگذارد، و به خاطر همین عملکرد خوب دو ماه متوالی صدرنشین جدول فروش کنسول‌ها در آمریکا بود. اما با این حال، طبق گزارش منتشر شده از سوی موسسه NPD، کنسول پلی‌استیشن ۴ موفق شده به صدرنشینی پایان دهد و خود در رتبه نخست پرفروش‌ترین کنسول‌های ماه می قرار بگیرد.
علاوه بر این، فروش سخت‌افزارها در ماه می، در مقایسه با سال‌های گذشته رشد ۷ درصدی داشته که کارشناس NPD دلیل این رشد را، موفقیت سوییچ می‌داند.

## هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت‌نام در نمایشگاه و همایش تی‌جی‌سی

آخرین مهلت ثبت‌نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد.
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برپا شود. در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی‌ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آخرین توانمندی‌ها، پروژه‌ها و خدمات خود را به نمایش می‌گذارند.
همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی برگزار می‌شود. سخنرانان این کنفرانس‌ها، فعالان موفق و کارکشته صنعت بازی‌سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار می‌دهند. حضور سخنرانانی از شرکت‌های توانمند داخلی و همچنین سخنران خارجی از شرکت‌هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Ubisoft، Zynga و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است. علاوه بر کنفرانس‌ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار شود. این پنل‌ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت‌وگو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه‌های مختلف را در قالب موضوعات پنل‌ها بیان کنند. برپایی ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه‌های این رویداد است. مدرسان بین‌المللی این کلاس‌ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه‌های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت‌کنندگان آموزش می‌دهند.
براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت‌نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس‌ها و کنفرانس‌ها رو به اتمام است. علاقه‌مندان برای ثبت‌نام در این رویداد می‌توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.

## بازی موبایل South Park: Phone Destroyer به صورت محدود منتشر شد

یکی از سورپرایزهای کنفرانس شرکت یوبی‌سافت در E3، نمایش بازی موبایل South Park: Lhone Destroyer بود. حال این بازی به‌صورت محدود در برخی کشورهای اروپایی مانند دانمارک، فنلاند، سوئد و نروژ منتشر شده است. هنوز معلوم نیست این عنوان تا چه مدت در حالت عرضه محدود قرار بگیرد اما با توجه به استقبال بالای مردم در E3، به نظر می‌رسد که به زودی شاهد عرضه رسمی بازی در تمامی کشورها باشیم.

# آناتومی یک بازی بد

## قسمت اول : بخش‌های فنی و حسی

جاش بایکر
ترجمه : آرش فریدی
faridi.a71@gmail.com

همه ما بازی‌هایی تجربه کرده‌ایم که برای همیشه بهترین ما خواهند بود. هر ساله منتقدان، بازیکن‌ها و خبرنگاران بازی‌هایی را به عنوان بهترین معرفی می‌کنند. در حالی که بحث در رابطه با اینکه چرا یک بازی خوب است بسیار آسان است، اما بازی‌های بد چطور؟

چرا بعضی از بازی‌های نقش‌آفرینی نمره‌های بهتری نسب به دیگر بازی‌های هم سبک کسب می‌کنند؟ چرا بازی‌های قدیمی سری Crash نمرات بهتری نسبت به نسخه‌های جدید گرفته‌اند؟ آیا درجه سختی یک فاکتور به حساب می‌آید؟ اگر اینگونه است چرا سری بازی‌های Demon's Souls که یکی از سخت‌ترین سری بازی‌های ویدئویی نسل خودش است، بسیار ستایش شده؟

پاسخ کوتاه این است که هیچ راه حل سر راست و ساده‌ای برای این که بتوان یک بازی خوب را از یک بازی بد جدا کرد وجود ندارد. پاسخ طولانی این سوال در این مقاله توضیح داده شده. برای اینکه بتوان المان‌های یک بازی خوب و بد را مشخص کرد باید بازی را از چند جنبه بررسی کرد: فنی، حسی و طراحی بازی.

### فنی

جنبه فنی به‌صورت کلی در رابطه با باگ‌ها و گلیچ‌های بازی است.کراش کردن بازی، اختلال در کار کردن به موقع دکمه‌ها، تاثیر گذاری نادرست توانایی‌ها در روند بازی و ... را می‌توان در دسته‌بندی فنی جا داد. مثال‌های بسیاری از بازی‌هایی که طراحی فوق‌العاده‌ای داشتند ولی مشکلاتی در قسمت فنی داشته‌اند که کیفیت بازی را پایین آورده. به لطف وجود ساپورت تیم‌های بازی‌سازی این روزها این مشکلات به سرعت برطرف می‌شوند اما هر چه بازیکن بیشتر با این مشکلات دست و پنجه نرم کند، بازی بدتر و بدتر در ذهن او نقش می‌بندد.

زمانی که Magicka در سال ۲۰۱۱ منتشر شد، با اینکه طراحی بازی عالی بود، بازی پر از باگ‌های متفاوت (از افت فریم تصویر گرفته تا اختلال در ارتباط بین بازیکنان و البته کرش کردن پی در پی بازی) بود. نمرات اولیه بازی بسیار پایین بودند و بسیاری از بازی‌بازها را عصبانی کرده بود. با اینکه با آپدیت شدن بازی توسط سازندگان مشکلات بازی رفع شد و بازی برای بسیاری جذاب شد اما این مشکلات دیگر تاثیر منفی خود را گذاشته بودند.

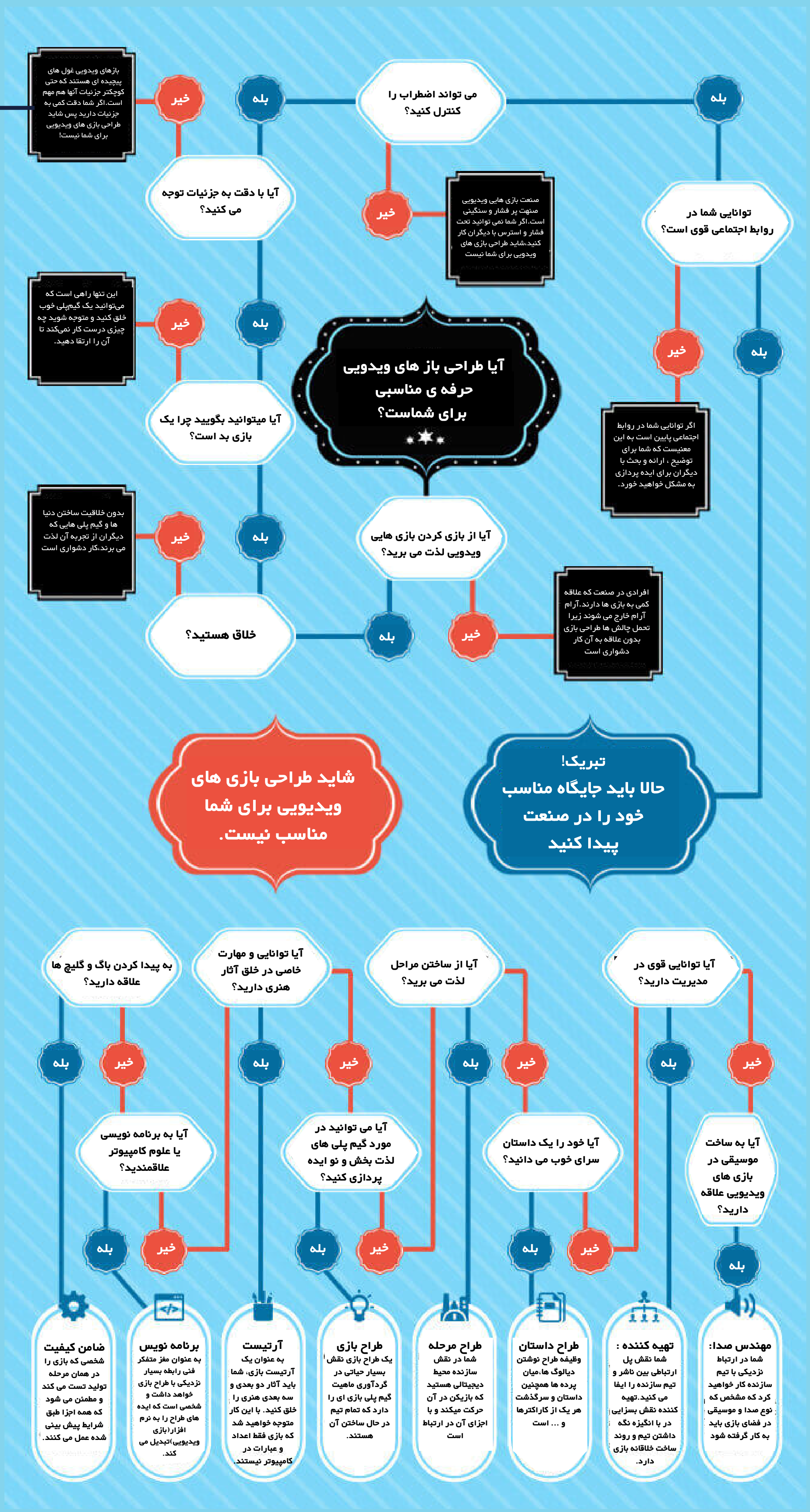
از مشکلاتی که می خواهیم در این مقاله به آن بپردازیم، مشکل فنی یکی از ساده‌ترین مشکلاتی است که برای یک بازی وجود دارد. بازی‌بازها و سازندگان با یکدیگر در ارتباط هستند و مشتاقانه مشکلات بازی را به سازندگان اطلاع می‌دهند و این رابطه کمک می‌کند که سازندگان سریع‌تر مشکلات فنی را حل کنند و بازی را ارتقا ببخشند.
در بعضی موارد مودرها نسخه‌های غیر رسمی را برای بازی به کمک سازندگان منتشر می‌کنند تا بتوانند کیفیت بازی را بهتر کنند.

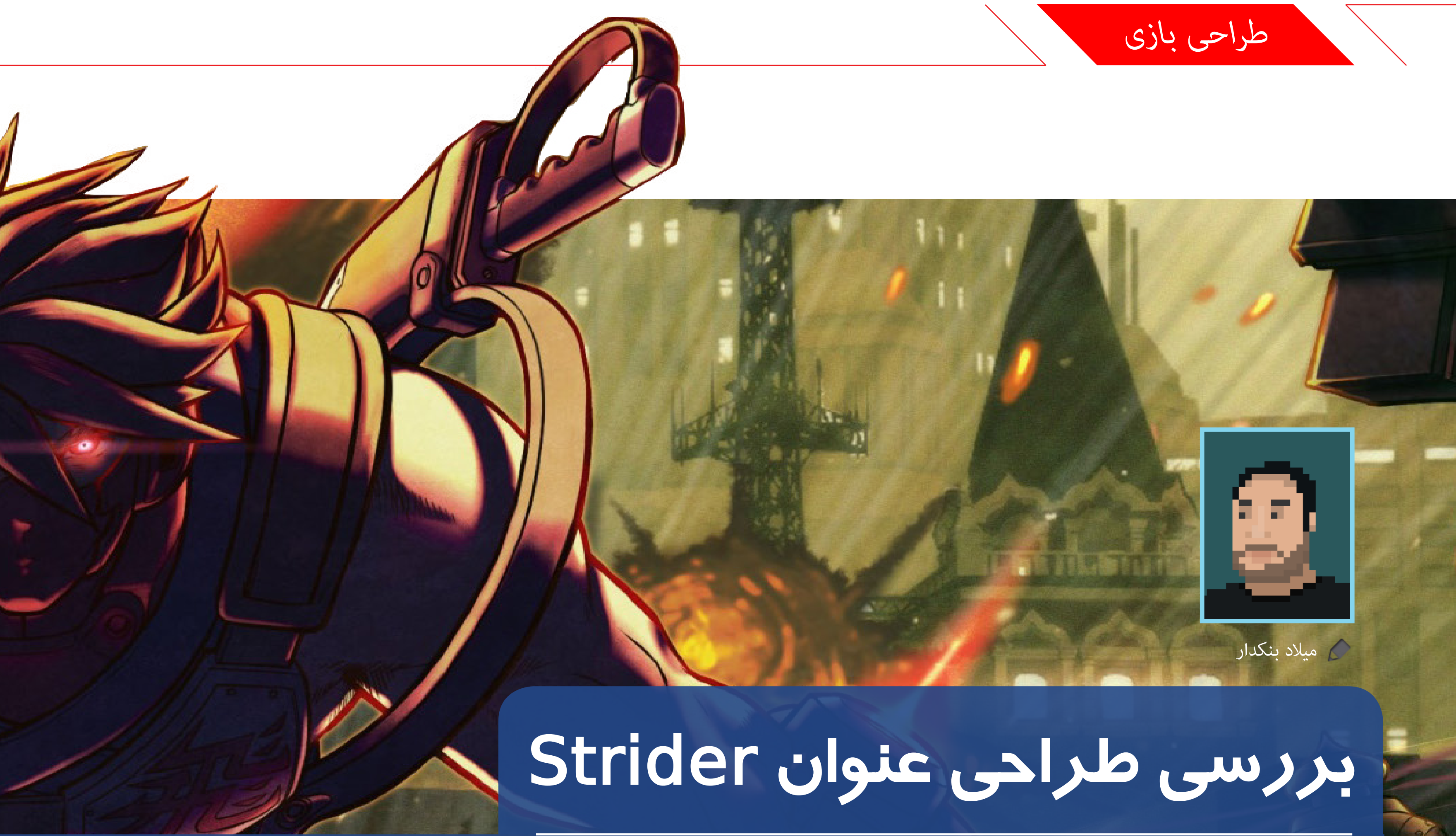
### حسی

مشکلات حسی مربوط به چیزهایی است که بازیکن در بازی می‌بینند، می‌شنود و کنترل می‌کند. از گیر کردن کارکتر وسط صخره، دیالوگی غیر منتظره و آزاردهنده تا کنترل‌های سخت و پیچیده. به‌طور خلاصه هر چیزی که در روند غرق شدن در بازی اختلال ایجاد کند در این دسته قرار می‌گیرد.
البته گرافیک بازی هم بخشی از این دسته است. این که بتوان به‌صورت مشخص گرافیک بد را در یک دسته جدا قرار داد کار مشکلی است. بعضی‌ها فضاهای رئال و خشک را مانند سری بازی‌های Gears of War یا Battlefield را می‌پسندند و بعضی‌ها از سبک گرافیکی بازی‌هایی مثل Mario Galaxy یا Team Fortress ۲ خوشش می‌آید.
صداگذاری کاراکترها تبدیل به یکی از اصلی‌ترین ابزارهای کنترل روند و غوطه‌وری در فضای بازی شده است. در حالی که استفاده از صدا به جای متن بیشتر ترجیح داده می‌شود، اما صداگذاری بد و غلط بسیار بدتر از نداشتن هیچ صداگذاری‌ای در بازی است. نحوه صداگذاری می‌تواند در روایت داستان و و یا کیفیت کلی بازی دخیل باشد.

سیستم ضعیف دوربین بازی هم می‌تواند به بازی لطمه وارد کند و از زمانی که بازی‌ها به سمت سه بعدی پیش رفتند به یکی از بزرگ‌ترین مشکل‌ها تبدیل شده است. مشکلاتی مثل گیر کردن دوربین بازی روی آبجکت‌ها، نشان ندادن درست آنچه اتفاق می‌افتد، تداخل زاویه دید هنگام پرش و غیره را می‌توان در این دسته طبقه‌بندی کرد.

طراحی ناشیانه کنترل بازی (کیبورد و دسته‌های بازی) یک طرح بد برای کنترل دستورهای بازی می‌تواند در کیفیت تاثیر داشته باشد. اینگونه بازیکن نتواند مدت زمان ایده آلی را به دلیل نداشتن کنترل کافی روی گیم‌پلی بازی صرف کند؛ مثلا نتواند از قابلیت خاصی به دلیل استاندارد نبود نحوه فشردن دکمه‌های دسته در زمان مناسب یا حالت دلخواه، استفاده کند. به لطف قابلیت تغییر دستورها و رشد استاندارد و معیار دسته‌ها در گذر نسل‌های مختلف مقدارش کاهش یافته است. این واقعیت وجود دارد که رشد صنعت کنسول‌های گیم در بالا رفتن کیفیت استاندارد دسته‌ها نقش بسزایی داشته است.


آیا طراحی باز های ویدویی حرفه ی مناسبی برای شماست؟
می تواند اضطراب را کنترل کنید؟
صنعت بازی هایی ویدیویی صنهت پر فشار و سنگینی است.اگر شما نمی توانید تحت فشار و استرس با دیگران کار کنید،شاید طراحی بازی های ویدیویی برای شما نیست
آیا با دقت به جزئیات توجه می کنید؟
بازهای ویدویی غول های پیچیده ای هستند که حتی کوچکتر جزئیات آنها هم مهم است.اگر شما دقت کمی به جزئیات دارید پس شاید طراحی بازی های ویدیویی برای شما نیست!
آیا میتوانید بگویید چرا یک بازی بد است؟
این تنها راهی است که می‌توانید یک گیم‌پلی خوب خلق کنید و متوجه شوید چه چیزی درست کار نمی‌کند تا آن را ارتقا دهید.
خلاق هستید؟
بدون خلاقیت ساختن دنیا ها و گیم پلی هایی که دیگران از تجربه آن لذت می برند،کار دشواری است
آیا از بازی کردن بازی هایی ویدویی لذت می برید؟
افرادی در صنعت که علاقه کمی به بازی ها دارند.آرام آرام خارج می شوند زیرا تحمل چالش ها طراحی بازی بدون علاقه به آن کار دشواری است
توانایی شما در روابط اجتماعی قوی است؟
اگر توانایی شما در روابط اجتماعی پایین است به این معنیست که شما برای توضیح ، ارائه و بحث با دیگران برای ایده پردازی به مشکل خواهید خورد.
بله
خیر
شاید طراحی بازی های ویدیویی برای شما مناسب نیست.
تبریک! حالا باید جایگاه مناسب خود را در صنعت پیدا کنید
آیا توانایی قوی در مدیریت دارید؟
آیا از ساختن مراحل لذت می برید؟
آیا توانایی و مهارت خاصی در خلق آثار هنری دارید؟
به پیدا کردن باگ و گلیچ ها علاقه دارید؟
آیا به ساخت موسیقی در بازی های ویدیویی علاقه دارید؟
آیا خود را یک داستان سرای خوب می دانید؟
آیا می توانید در مورد گیم پلی های لذت بخش و نو ایده پردازی کنید؟
آیا به برنامه نویسی یا علوم کامپیوتر علاقمندید؟
مهندس صدا: شما در ارتباط نزدیکی با تیم سازنده کار خواهید کرد که مشخص که نوع صدا و موسیقی در فضای بازی باید به کار گرفته شود
تهیه کننده : شما نقش پل ارتباطی بین ناشر و تیم سازنده را ایفا می کنید.تهیه کننده نقش بسزایی در با انگیزه نگه داشتن تیم و روند ساخت خلاقانه بازی دارد.
طراح داستان وظیفه طراح نوشتن دیالوگ ها،میان پرده ها همچنین داستان و سرگذشت هر یک از کاراکترها و ... است
طراح مرحله شما در نقش سازنده محیط دیجیتالی هستید که بازیکن در آن حرکت میکند و با اجزای آن در ارتباط است
طراح بازی یک طراح بازی نقش بسیار حیاتی در گردآوری ماهیت گیم پلی بازی ای را دارد که تمام تیم در حال ساختن آن هستند.
آرتیست به عنوان یک آرتیست بازی، شما باید آثار دو بعدی و سه بعدی هنری را خلق کنید. با این کار متوجه خواهید شد که بازی فقط اعداد و عبارات در کامپیوتر نیستند.
برنامه نویس به عنوان مغز متفکر فنی رابطه بسیار نزدیکی با طراح بازی خواهد داشت و شخصی است که ایده های طراح را به نرم افزار(بازی ویدیویی)تبدیل می کند.
ضامن کیفیت شخصی که بازی را در همان مرحله تولید تست می کند و مطمئن می شود که همه اجزا طبق شرایط پیش بینی شده عمل می کنند.



میلاد بنکدار

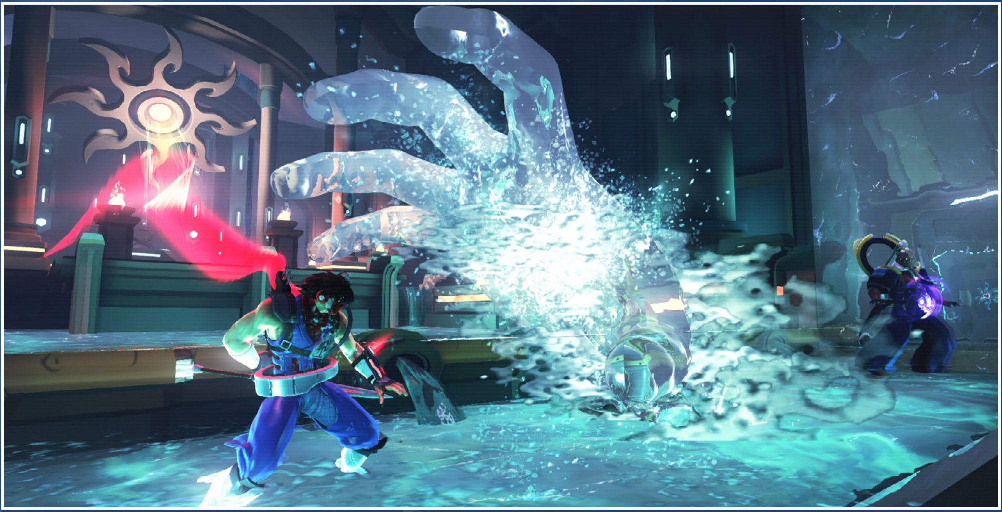
# بررسی طراحی عنوان Strider

زمانی که تصمیم گرفتم بازی استرایدر (Strider) را از نظر طراحی مورد بررسی قرار دهم با خود فکر کردم بهتر است قبل از آن در مورد تاریخچه این سری و چگونگی به وجود آمدن آن توضیحاتی بدهم اگر شما از مخاطبان نسل جدید بازی‌های رایانه‌ای باشید، احتمالاً کاراکتر استرایدر را در سری بازی‌های محبوب Marvel vs Capcom دیده‌اید، ولی به راستی او کیست و از کجا می‌آید؟ کپکام (Capcom) در سال ۱۹۸۵ با گروهی از هنرمندان و داستان‌نویسان به نام Moto Kikaku قرارداد می‌بندد تا داستانی مصور از عنوانی که در حال ساخت آن بودند تولید کنند. در آن زمان داستان‌گویی در بازی‌ها به شکلی که امروزه می‌بینید امکان‌پذیر نبود. از این روی بازی‌بازها مجبور بودند مجلات مصور Moto Kikaku خریده تا با دنیا و کاراکتر استرایدر آشنا شوند. به هر حال بازی استرایدر در سال ۱۹۸۶ تولید و در سالن‌های ارکید (Arcade) سراسر جهان عرضه گشت. استقبال از آن به قدری خوب بود که کپکام در پایان همان سال یک نسخه خانگی از بازی را تهیه و روی کنسول NES عرضه کرد. شاید باورش سخت باشد ولی فروش استرایدر در آن زمان حتی از بازی‌های کلاسیکی مانند شینوبی (Shinobi) و نینجاگایدن (Ninja Gaiden) نیز بیشتر بود. چند سال بعد بازی بازگشت استرایدر (Stride Returns) برای کنسول سگا مگا درایو (SEGA MEGA DRIVE) ساخته شد. اولین چیز عجیب در مورد این بازی این بود که کپکام در ساخت آن هیچ دخالتی نداشت از آن جایی که در آن زمان مشغول ساخت و توسعه سری بازی‌های استریتس فایتر (STREETS FIGHTER) بود قراردادی با استیدیوی TIERTEXS بست و ساخت این بازی را به آن‌ها سپرد. نکته‌ی منفی بازی در درجه اول این بود که از سری داستان‌های مصور آن برای روایت در بازی استفاده نشد. داستان بازی در مورد یکی از ماموران سازمان استرایدر بوده که برای نجات پرنسس به جنگ استاد بزرگ می‌رود. مکانیک‌های این بازی اصلاً به خوبی نسخه اولیه نبوده و گرافیک آن نیز نسبت به نسخه آرکید کیفیت پایین‌تری داشت. از این روی خیلی از طرفداران این سری ترجیح می‌دهند خاطرات بد این بازی را فراموش کرده و در مورد آن حرفی نزنند. اما کپکام اجازه نداد طرفداران این بازی زیاد ناامید و دلسرد بمانند. او در سال ۲۰۰۰ استرایدر ۲ را روی پلی استیشن عرضه کرد. استرایدر ۲ نه تنها به مکانیک‌های نسخه اول وفادار مانده بود بلکه با تغییر فضای پشت بازی از حالت دو بعدی (2D) به سه بعدی (3D) و بزرگ‌تر کردن مراحل و بهبود انیمیشن‌ها توانست حتی از نسخه اول نیز موفق‌تر عمل کند. سال‌ها از ساخت استرایدر ۲ گذشت و به نظر می‌رسید کپ کام دیگر قصد ندارد دنباله‌ای برای این سری محبوب بسازد. تا اینکه در سال ۲۰۱۴ طی قراردادی فی ما بین کپکام و استیدیو آمریکایی Double Helix بازی استرایدر یک بار دیگر وارد بازار جهانی شد. حال قصد داریم در این مقاله بازی ۲۰۱۴ Strider را از نظر طراحی مورد بررسی قرار دهیم تا ببینیم آیا سازندگان آن توانسته‌اند دنباله‌ای شایسته برای سری اصلی بسازند یا خیر؟!

## طراحی مراحل و مبارزات

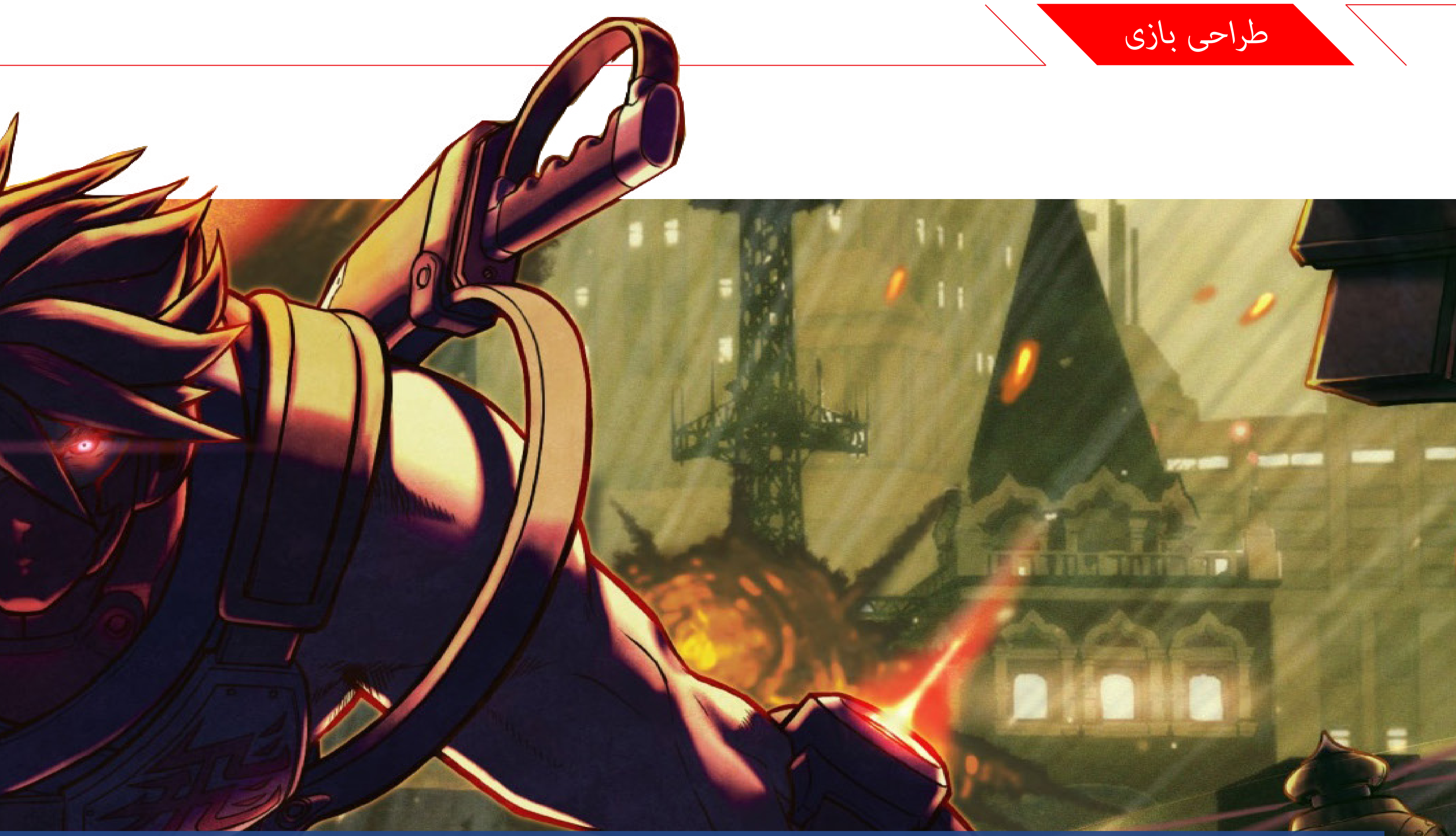
اولین چیزی که استرایدر جدید را از نسخه‌های قبلی متمایز می‌کند سبک جدید طراحی مراحل آن است. بازی استرایدر همیشه یک پلتفرم سریع و اکشن بوده اما در این نسخه دنیای بازی بسیار بزرگ‌تر و بازتر از قبل است. سازندگان با الهام گرفتن از ژانر بازی‌های مترویدونیا (metroidvania) بازی جدید خودشان را در یک دنیای غیر خطی طراحی کرده است. امروزه شاهد هستیم که بیشتر بازی‌های بزرگ ساخته شده توسط شرکت‌ها در سبک دنیای باز (OPEN WORLD) هستند. ولی این سبک از قلب ژانر متروایدونیا به وجود آمده است. در حقیقت اولین بازی‌هایی که حالت مرحله‌ای نداشتند و از یک دنیای بزرگ برای طراحی گیم‌پلی استفاده می‌کردند مترویدو (metroid) و کسلوانیا (Castlevania) بودند. از این روی در میان مخاطبان بازی‌هایی که سبک طراحی آن‌ها شبیه به این دو بازی بودند به نام بازی‌های مترویدونیایی شناخته شده‌اند. این نام به‌صورت رسمی تا به امروز روی این ژانر از این بازی‌ها باقی ماند. اما طراحی ژانر مترویدونیا چگونه است و تفاوت آن با پازل پلتفرمرها (PUZZLE PLATFORMER) و اکشن پلتفرمرها (ACTION PLATFORMER) در چیست؟

تمرکز بازی‌های مترویدونیایی روی گشت و گذار و پیدا کردن قدرت‌های جدید برای پیشروی در بازی است. یکی دیگر از ویژگی‌های این ژانر داشتن دوربین دو بعدی است. هرچند بازی‌هایی همچون زلدا، دارک سایدر یا خود کسلوانیا به‌صورت کاملاً سه بعدی هم این ژانر را به نمایش گذاشته‌اند. اما بیشتر بازی‌های شناخته شده در این ژانر همچنان از همان دوربین دو بعدی استفاده می‌کنند. به هر حال در طراحی این بازی‌ها سه نقطه مشترک وجود دارد که تمام سازندگان آن را رعایت می‌کنند. خطی نبودن گیم‌پلی، بدست آوردن قدرت‌های جدید برای پیشروی در دنیا و مبارزه با غولآخرها که مانع رسیدن بازی‌بازها به قدرت‌های جدید می‌شوند. خطی نبودن گیم‌پلی به این معناست که بازیکن از نقطه «الف» به نقطه «ب» نمی‌رود. از این روی سازندگان در این بازی‌ها مسیر حرکت بازی‌باز را به او نشان نمی‌دهند و مخاطب باید راه پیشروی در دنیا را خود پیدا کند. به این ترتیب ممکن است بازی‌باز بارها به نقطه‌ای که قبلاً در آنجا بوده بازگشته و از توانایی‌های جدید خود برای پیشروی دوباره در دنیا بهره بگیرد. در اصطلاح طراحی به این کار BACK TRACKING می‌گویند و در یک بازی مترویدونیا خوب، توسعه‌دهندگان باید از



این روش طراحی زیاد استفاده کند.

گرفتن قدرت‌های جدید در بازی‌های مترویدونیایی به این معناست که بازی‌باز می‌تواند دشمنانی را که قبلاً قادر به کشتن آن‌ها نبوده از بین ببرد. از موانعی که قبلاً قادر به عبور از آن‌ها نبوده بگذرد و به نقاطی که قبلاً قادر به رسیدن به آن‌ها نبوده برسد. و در آخر مبارزه با غولآخرهای بازی این ژانر را از بسیاری از پازل پلتفرم‌ها یا اکشن پلتفرم‌ها متمایز می‌کند. به طور مثال در بازی سوپر ماریو بازی‌باز لازم نیست برای گرفتن قدرتی خاص غول بازی را شکست داده و به پیشرفت در مراحل ادامه دهد ولی در بازی مگامن (MEGA MAN) با کشتن هر غول بازی باز یک توانایی جدید بدست می‌آورد که در رسیدن او به هدف بعدی‌اش لازم و ضروری است. المان‌های نقش‌آفرینی هم در مواردی می‌تواند بخشی از این ژانر باشد. ولی نکته‌ای مهم وجود دارد، سه اصلی که در بالا به آن اشاره کردیم فقط در صورتی که سازندگان این سه اصل را رعایت کنند، یک بازی مترویدونیا خوب ساخته می‌شود. اما انتخاب این سبک از جانب سازندگان استرایدر کاری هوشمندانه بوده زیرا با رونق گرفتن بازار بازی‌های مستقل ژانر مترویدونیا یک بار دیگر جان تازه‌ای گرفته و در میان بازی‌بازها به اوج سال‌های محبوبیت خود بازگشته است. در حالت معمولی بازی‌های سبک مترویدونیایی روندی آرام‌تر را نسبت به بازی‌هایی سرعتی مانند سونیک و نسخه‌های قبلی استرایدر دارند. از این روی سوالی

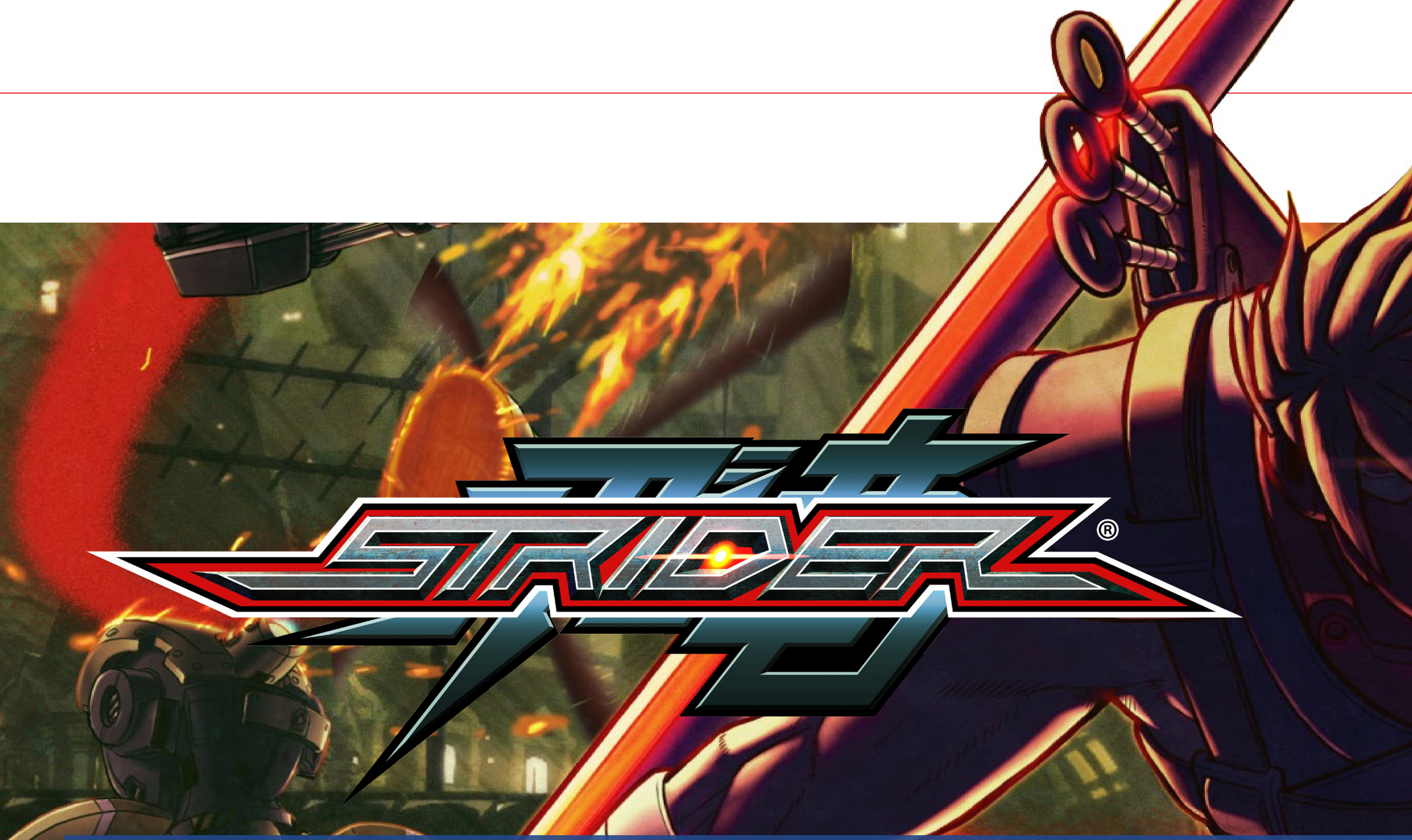


که اینجا مطرح می‌شود این است که آیا طراحی غیر خطی بازی به گیم‌پلی سرعتی و اکشن آن آسیب وارد می‌کند؟ جواب این سوال در مکانیک فوق‌العاده خلاقانه‌ای است که در سلاح استرایدر قرار دارد. این سلاح که سایفر نام دارد به گونه‌ای طراحی شده، که بر اساس سرعت دکمه زدن بازی‌باز واکنش نشان می‌دهد. از این روی سرعت و اکشن در بازی کاملاً به مدل بازی کردن و خواست مخاطب بر می‌گردد. بازی‌باز می‌تواند این بازی را به‌صورت سنتی در سبک مترویدونیا و با روند آرام بازی کند و یا در حالت اکشن سرعتی از آن لذت ببرد. در کل مبارزات در این بازی بسیار جذاب و هیجان‌انگیز بوده و شمشیر بازی‌باز در طول پیشروی او در دنیا به عنصرهای مختلفی تغییر شکل می‌دهد. این تغییرات ضربات و میزان آسیب‌رسانی را در بازی افزایش می‌دهد. عناصری مانند یخ، آتش، برق، سنگ و جاذبه نه تنها در کشتن دشمن‌ها تاثیر زیادی دارند بلکه برای رفتن به جاهای جدید دنیا و پیدا کردن قدرت‌های بیشتر مورد استفاده قرار می‌گیرند. سلاح‌های جانبی بازی هم طراحی بسیار خوبی دارند. نکته‌ی جالب این سلاح‌ها رابطه مستقیمی است که با شمشیر سایفر دارند. به‌طور مثال اگر بازیکن از عنصر یخ استفاده کند سلاح جانبی او نیز توانایی‌های همان عنصر را به دست می‌آورد که این رابطه هماهنگی بی‌نظیری را در حالت مبارزه ایجاد می‌کند. یکی دیگر از امتیازهای بازی استفاده از ساختار طراحی غیر خطی در دنیا است. این ساختار به گونه‌ای بنا شده که مخاطب را ترغیب به جستجو در دنیا و پیدا کردن مکان‌های مخفی آن می‌کند. رازها و جوایز مختلفی همچون لباس‌هایی با قدرت‌هایی ویژه و.... می‌توانند بازی‌باز را ساعات زیادی مشغول و سرگرم نگه دارد.

در دنیای بازی معماهای مختلفی نیز وجود دارد. طراحان در این بخش هم خوب عمل کرده‌اند تا روند معماها به سرعت و اکشن بازی آسیب نزند، همچنین ماموریت‌ها و درجه سختی مختلفی در بازی وجود دارد که برای افرادی که می‌خواهند استاد واقعی این بازی بشوند طراحی شده است. این مدل طراحی به سازندگان کمک می‌کند تا طیف عظیمی از مخاطبین را در سنین مختلف راضی و خوشحال نگه دارند.

## استاتیک و داستان بازی

فضا و کاراکترهای بازی در حالت سه بعدی طراحی شده‌اند اما دوربین در زاویه دو بعدی قرار دارد. استفاده درست از پارتیکل‌ها، نورپردازی و فضاسازی قوی، اتمسفر جالب و دوست داشتنی را برای این بازی به ارمغان آورده است. موسیقی بازی هرچند قابل




قبول بوده ولی به یاد ماندنی نیست از این روی شاید ملودی‌ها خسته‌کننده و آزاردهنده نباشند ولی حس خاصی را هم به مخاطب منتقل نمی‌کنند. داستان بازی در مورد یک استاد نینجا از سازمان استرایدر است که به شهر سن پیتر می‌رود تا دیکتاتور حاکم بر شهر را به قتل برساند. این داستان برگرفته شده از داستان‌های مصور قدیمی این سری است و همان‌طور که می‌بینید روایت آن ساده و خطی است. نویسنده از روش‌های

ساده و سنتی میان پرده و دیالوگ برای روایت داستان استفاده کرده است. این روش از داستان‌گویی فقط بهانه‌ای برای حرکت دادن بازی‌باز درون دنیای بازی است. به نظر می رسد که بیشتر تمرکز سازندگان روی گیم‌پلی و طراحی دنیا بوده تا روایت یک داستان جالب و هیجان‌انگیز ولی حقیقت این است که این سبک از بازی‌ها نیازی به داستان‌گویی ندارند. به‌طور مثال بازی‌های زلدا و ماریو سال‌ها است که از همین روش برای روایت داستان بازی استفاده کرده و با ارائه یک گیم‌پلی هیجان‌انگیز توانسته‌اند نداشتن داستان را در بازی‌هایشان جبران کنند. و به نظر می‌رسد استرایدر هم از این قاعده مستثنی نیست. اما نکته آزاردهنده و منفی بازی صداگذاری شخصیت‌های درون بازی است. صدای شخصیت‌ها بسیار نامفهوم و زمخت است که این جای تاسف دارد. زیرا متن‌ها جالب و در برخی از اوقات طنزآمیز بوده و اگر گویندگان کار خود را به خوبی انجام می‌دادند، می‌توانست یک نکته‌ی مثبت دیگر برای این بازی محسوب شود.

## دشمنان و غول های بازی

دشمنان درون بازی بسیار هوشمندانه طراحی شده‌اند تا مخاطب قبل روبه‌رو شدن با آن‌ها نقاط قوت و ضعف آن‌ها را بشناسد. چیدمان دشمنان در مراحل نیز به گونه‌ای است که بازیکن را مجبور می‌کند تا از موقعیت مکانی و سلاح‌های مختلف برای از بین بردن آن‌ها استفاده کند. طراحی سلاح بازی‌باز و هماهنگی آن با طراحی دشمنان و چیدمان آن‌ها و هرچه بهتر شدن مبارزات و اکشن بازی کمک می‌کند. غول‌های بازی نیز از این قاعده مستثنا نیستند. هر کدام از آن‌ها از یک سبک خاصی از مبارزه پیروی می‌کنند. مخاطب با دقت به شکل مبارزه آن‌ها می‌تواند بهترین استراتژی را برای از بین بردنشان به کار گیرد؛ اما نکته‌ای که غول‌های بازی را از دشمنان معمولی متمایز می‌کند تغییر سبک مبارزه آن‌ها است که با آسیب دیدن و شکست خوردن صورت می‌گیرد. این امر مبارزات را برای مخاطبین دشوار و نفس گیر می‌کند ولی به هر حال این سختی در بازی منصفانه طراحی شده است و هر بازیکنی با کمی دقت و استفاده درست از قدرت‌ها و سلاح‌های خود می‌تواند غول‌های بازی را شکست داده و به مسیر خود در بازی ادامه دهد.

## سخن آخر

سری استرایدر جایگاه خاصی در تاریخ و صنعت بازی‌سازی دارد. این بازی نه تنها نسل‌های مختلفی از مخاطبین را سرگرم نموده، بلکه عاملی برای الهام بسیار از سازندگان نیز بوده است. حتی بازی ایرانی و محبوب شمشیر تاریکی نیز دنباله رو مسیری بوده که استرایدر سال‌ها پیش به وجود آورده است. استرایدر ۲۰۱۴ هم نشان داد که دنباله‌ای شایسته برای سری اصلی است. از این رو به مخاطبان این مقاله پیشنهاد می‌شود این بازی را تهیه و از آن لذت ببرند.

فرنام فرتوت

# مقدمه‌ای نه چندان بی‌ربط در باب انتخاب بازی!

یکی از بزرگ‌ترین مشکلاتی که تقریبا همه‌ی بازی‌بازها با آن درگیر هستند، انتخاب یک بازی رومیزی مناسب برای تهیه کردن و قرار دادن توی قفسه‌ی بازی‌هاست. خب به نظر خیلی ساده می‌آید، یک بازی را می‌بینید، خوشتان می‌آید، نقدها را می‌خوانید و برای خریدش اقدام می‌کنید، اما واقعا این‌طور نیست!

مشکلات زیادی برای انتخاب یک بازی رومیزی خوب وجود دارد. از یک طرف، داخل ایران بازی‌ها دیر به دیر می‌آیند و زود به زود تموم می‌شوند و تا مدت‌ها از آن عنوان خبری نیست! اگر سریع آن‌ها را نخرید، باید مدت زیادی که به بی‌نهایت میل می‌کند، برای به دست آوردن آن بازی صبر کنید.

از طرف دیگر، تنوع بازی‌ها زیاد است و هر روز عنوان‌های جدیدی مشاهده می‌کنید که جذاب به نظر می‌آیند و شما را وسوسه می‌کنند که انتخابتان را تغییر دهید.

ولی به عقیده‌ی بنده، چند مسئله است که بیش از همه یک گیمر را آزار می‌دهند. از یک طرف شما یک بازیکن حرفه‌ای هستید و بازی‌های ساده را نمی‌پسندید، از طرف دیگر دوستانتان هنوز حرفه‌ای نیستند و بازی‌های پیچیده و زمان بر را هدر دادن وقت می‌دانند و مرتب وسط توضیح بازی ایراد می‌گیرند که « این همه قانون گذاشتند چند ساعت بازی کنیم که چی اتفاقی رخ دهد؟!»

بعضی از بازی‌ها را می‌بینید که تم و تصویرسازی فوق‌العاده‌ای دارند اما گیم‌پلی چندان خوبی ندارند و

تکرارپذیری آن‌ها پایین است، بعضی‌ها هم با وجود گیم‌پلی قوی و تکرارپذیری بالا تم و تصویرسازی خوبی ندارند، حتی کیفیت قطعات و متریال بازی هم تاثیر گذار است.

اما یک سری از بازی‌ها هستند که با بی‌رحمی محدودیت‌ها را می‌شکنند. قوانین ساده برای یادگیری دارند، پیچیدگی استراتژیک در حین بازی ارائه می‌دهند، گیم‌پلی قوی با تکرارپذیری بالا را به نمایش می‌گذارند و هم تم و تصویرسازی جذاب دارند. حتی کیفیت قطعاتشان هم بالاست.

الان هم قصد داریم تا چنین عنوانی را به شما معرفی کنیم. بازی کوادروپلیس (Quadropolis)، شاهکاری از فرانسوا گوندون که تجربه‌ای منحصربه‌فرد به شما می‌رود.

## جدال شهردارها

در ابتدا این نکته را بگویم که این بازی کار اول آقای گوندون هست که از همه نظر با استقبال خوبی روبه‌رو شد.

کوادروپلیس یک بازی دو تا چهار نفره است که شما به عنوان شهردار می‌خواهید با ساختن ساختمان‌های به خصوص در مناسب‌ترین نقاط ممکن شهر، بهترین شهر از نظر توازن ساختمان‌ها را بسازید. برای این کار باید به وسیله‌ی معمارانی که در اختیار دارید از صفحه‌ی مرکزی بازی ساختمان‌ها را انتخاب کنید و در مکان مرتبط در شهر خودتان قرار بدهید. اما ماجرا به این سادگی‌ها نیست. نسبت به تنوع ساختمان‌هایی که وجود دارند، بازی در تعداد دورهای کمی انجام می‌شود و ساختمان‌ها و فضای شهری که در اختیار دارید به شدت محدود است. همین‌طور ممکن است ساختمان مورد نظرتان در جایی از صفحه‌ی اصلی قرار گرفته باشد به هیچ وجه نتوانید از آنجا به جای دلخواه درون شهر خودتان اضافه کنید!

جای دیگری که بازی پیچیدگی استراتژیک خودش را نشان می‌دهد، آنجاست که برخلاف سایر بازی‌های مشابه، هرگز یک بانک امتیاز وجود ندارد. برای امتیازگیری در پایان بازی باید ساختمان‌های خاصی را در جاهای خاص‌تر(!) قرار دهید و با قرار دادن بی‌هدف ساختمان‌ها چیزی دستگیرتان نمی‌شود.

احتمالا اولین دور از بازی طبق عادتی که از بازی‌های این سبکی به جا مانده سعی می‌کنید همه‌ی ساختمان‌ها را جمع کنید و سر جایشان بگذارید و همه‌ی امتیازها را جمع کنید، ولی اصلا از این خبرها نیست! شما هرگز نمی‌توانید چنین کاری کنید چون عملی امری غیرممکن است.

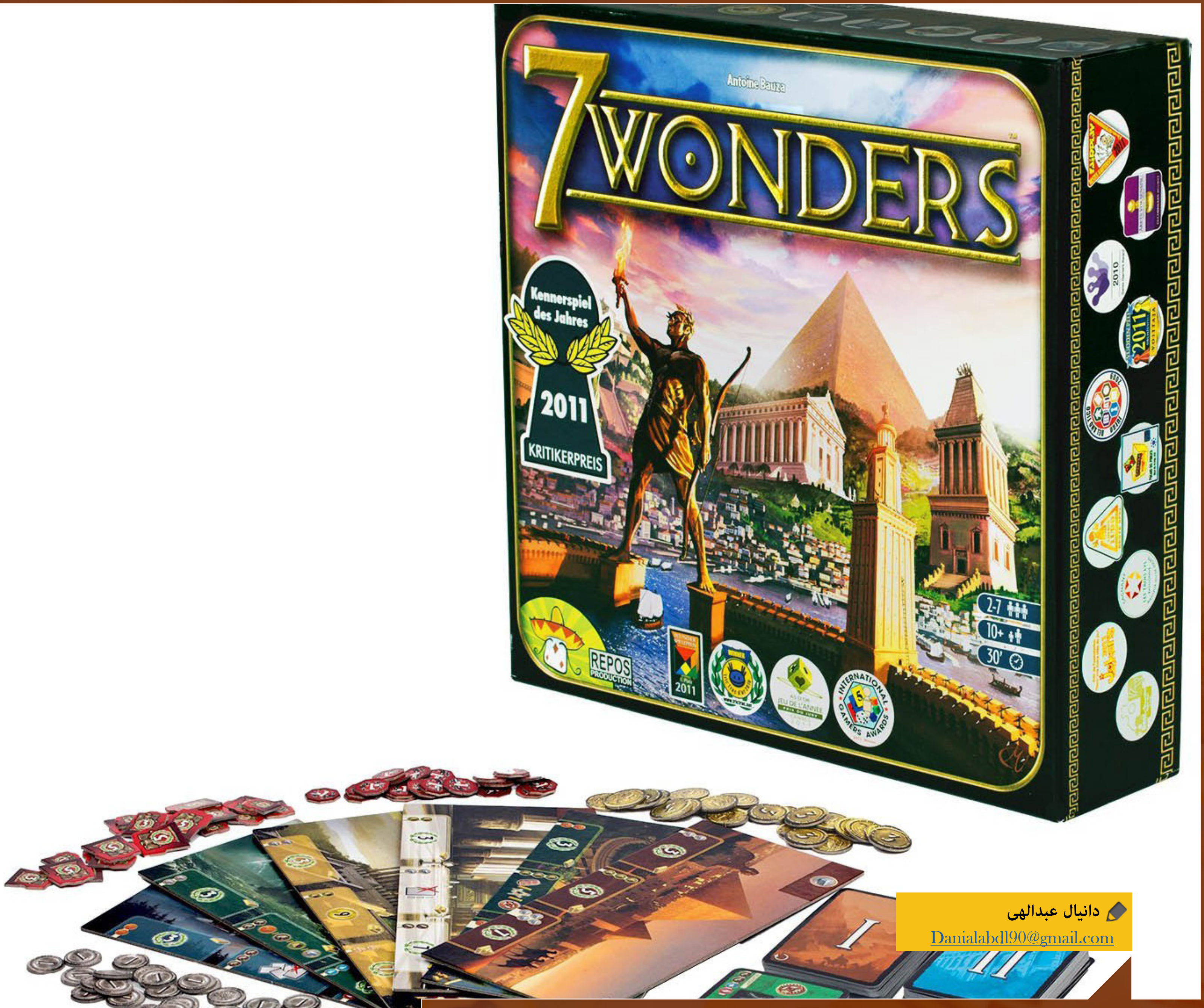
در واقع شما باید تصمیمتان را بگیرید که می‌خواهید چه مدل شهری بسازید؟ یک شهر صنعتی و شلوغ یا یک شهر آرام و مردم محور؟ یا حتی ترکیبی از این دو؟ باید انتخاب کنید که چه ساختمان‌هایی را می‌خواهید بسازید و به وسوسه‌های سایر ساختمان‌ها توجه نکنید. و در نهایت جالب‌ترین پیچیدگی بازی این است که شما علاوه بر این همه دردسر برای ساختن شهرتان باید ساختمان‌ها را فعال کنید و بدون فعال کردن آن‌ها امتیازی نمی‌گیرید.

شما وقتی یک ساختمان را می‌سازید تعدادی شهروند یا انرژی هم در کنار آن دریافت می‌کنید که برای فعال کردن ساختمان‌ها به آن‌ها نیاز دارید. مثلا یک آپارتمان، تعدادی شهروند به شما می‌دهد و برای فعالیت به انرژی نیاز دارد و یک کارخانه به شهروندی که در آن کار کند نیاز دارد و در عوض برای شما انرژی تولید می‌کند. اتفاق جالبی که می‌افتد این است که اگر شما در آخر بازی شهروند اضافه بیاورید به خاطر مشکل بیکاری مردم و اگر انرژی اضافه بیاورید برای اینکه بیهوده محیط زیست را آلوده کردید، امتیاز منفی می‌گیرید!

انتهای بازی هم طبق یک جدول راهنمای جالب امتیازاتتان را داخل یک دفترچه‌ی جالب‌تر ثبت می‌کنید و کسی که بیشترین امتیاز را داشته باشد به عنوان شهردار برگزیده انتخاب می‌شود. جالب بود مگر نه؟!

اگر هنوز کاملا قانع نشدید که این یک بازی فوق‌العاده است، این نکته را هم بگویم که بازی شامل دو حالت کلاسیک و حرفه‌ای است که در حالت حرفه‌ای شهرتان بزرگ‌تر می‌شود. نحوه‌ی قرار دادن ساختمان‌ها تغییر می‌کند، راندهای بازی بیشتر می‌شود، قوانین امتیازگیری تغییراتی می‌کند و ساختمان‌های جدیدی به بازی می‌آیند. این مسائل تکرارپذیری بازی را به شدت افزایش می‌دهد و دلتان می‌خواهد بعد از چند بار بازی کلاسیک، خودتان را در حالت حرفه‌ای هم بسنجید و یا این دو حالت را پشت سر هم بازی کنید.

به نظر من اگر نه بهترین گزینه اما قطعا یکی از بهترین گزینه‌های خرید یک بازی رومیزی، این عنوان است. از نظر کیفیت قطعات عالی است، همچنین تصویرسازی خوبی دارد، گیم‌پلی قوی برای تمامی تعداد نفرات گفته شده دوست‌داشتنی است و در یک کلام باید گفت این بازی محشر است!




دانیال عبدالهی
Danialabdl90@gmail.com

# راهنمای مکانیک Tableau Building

دسته‌بندی مکانیک‌ها می‌تواند کار دشواری باشد. تعاریف دقیق و محکم به کنار، دانستن این که چه نوع بازی‌هایی وجود دارد بسیار کمک‌کننده است. وقتی که فهمیدید چه نوع بازی‌ای را دوست دارید، می‌توانید بروید و بازی‌های مشابه زیادی که همان مکانیک را به کار می‌برند پیدا کنید. ما برخی از مشهورترین مکانیک‌ها را انتخاب کرده (لااقل آن‌هایی که دوستشان داریم) و نحوه کارکرد، دلایل جذابیت آن‌ها و بازی‌هایی که به خوبی از آن‌ها استفاده کرده‌اند را بررسی می‌کنیم. این‌بار به سراغ مکانیک Tableau Building رفته‌ایم.

ساختن هر چیز از پایه و دیدن کامل شدن تدریجی آن حس رضایت شدیدی می‌دهد. حال می‌خواهد یک امپراطوری بزرگ باشد که سراسر سرزمین را در بر گرفته است یا یک ماشین پیچیده که قطعات زیادی دارد که باید با هماهنگی کاملی با هم کار می‌کنند. Tableau Building به شما این اجازه را می‌دهد که در عمل این قطعات را در کنار هم بگذارید و انجینی برای رسیدن به اهداف پیش رو بسازید.

هر بازیکن ناحیه خاص خود را دارد (که به آن تابلو می‌گویند) و بازیکن‌ها می‌توانند کارت‌ها (یا تایل‌ها یا هر چیزی که بازی از آن استفاده می‌کند) را در آن قرار دهند. این کارت‌ها تا زمانی که در بازی باقی بمانند، به صاحب خود مزیتی مکانیکی می‌بخشند. این حالت می‌تواند شکل‌های مختلفی داشته باشد، از جمله دادن قابلیت عمل‌های جدید یا تقویت یکی از عمل‌های موجود. این مزیت‌ها

معمولا با هم جمع می‌شوند یا حتی هم دیگر را تقویت می‌کنند تا به این ترتیب به بازیکن انگیزه‌ای برای بازی کردن کارت‌ها با هم می‌دهند.

موضوع جالب درباره تابلوسازی این است که گاهی از مکانیک دیگری برای پیشبری عمل استفاده می‌کند و تابلو شما می‌تواند آن عمل را پشتیبانی کند. بیایید با نگاه کردن به بازی‌هایی که از این مکانیک استفاده می‌کنند، دریابیم که ساختن یک تابلو چه مزایایی می‌تواند داشته باشد.

با بازی San Juan شروع می‌کنیم. یک بازی انتخاب نقش (Role Selection) که از تابلوسازی هم استفاده می‌کند. بازیکن با انتخاب نقش‌های مختلف، عمل‌هایی انجام می‌دهد. هر نقش، عمل منحصربه‌فرد خود را دارد. کارت‌هایی که در تابلو بازیکن قرار می‌گیرند، ساختمان‌هایی هستند که یک نقش خاص را تقویت می‌کنند. برای نمونه، نقش سازنده (Builder) به بازیکن اجازه می‌دهد که یک ساختمان را از دست خود با پرداخت هزینه آن وارد تابلو کند.Quarry کارتی است که نقش Builder را با ارائه تخفیف در ساخت و ساز تقویت می‌کند. چند ساختمان متفاوت می‌توانند به‌طور همزمان یک نقش را تقویت کنند، به‌طوری که بازیکن وقتی یک نقش را انتخاب کرد به‌طور همزمان از چند ساختمان بهره می‌برد.

به مرور زمان که بازیکن تابلو خود را می‌سازد، وقتی که از همه کارت‌های خود استفاده کرد، عمل‌هایش قوی و قوی‌تر می‌شود.

حالا می‌رسیم به بازیInnovation . این بازی مکانیک تابلوسازی خالص‌تری است. هر بازیکن نماینده یک تمدن است که تکنولوژی‌هایی را توسعه می‌دهد و هر تکنولوژی به وسیله یک کارت نمایش داده می‌شود. در ابتدای بازی بازیکن‌ها می‌توانند یکی از عمل‌های پایه را انتخاب کنند. یک کارت از پایه‌ای‌ترین دوران را انتخاب کنند، یک کارت را در تابلو خود بازی کنند و یا یک کارت را فعال کنند. هر کارت به بازیکن اجازه عملی را می‌دهد که با فعال کردن آن می‌توانند انجام دهند. بعضی وقت‌ها این اعمال، نمونه نیرومندتری از عمل‌های پایه‌ای مثل کشیدن چند کارت همزمان هستند. بعضی کارت‌ها عمل‌های کاملا جدیدی مثل جابجایی و تغییر کارت‌ها در تابلو، یا محاسبه امتیاز کارت‌ها یا کش رفتن کارت از تابلو بازیکن‌های دیگر اضافه می‌کنند. با پیشروی بازی اعمال بازیکن‌ها تغییر می‌کند و آن‌ها می‌توانند بر اساس کارت‌های آن اعمال را انتخاب کنند. تعدادی بازی جدید هم هست که از مکانیک جدیدی در کنار تابلوسازی استفاده می‌کنند. Homesteaders از مکانیک مزایده (Auction) برای به دست آوردن تایل‌ها و قرار دادن در تابلو و از مکانیک Worker Placement برای فعال‌سازی آن‌ها استفاده می‌کند. ۷ Wonders کارت کشیدن را به عنوان یک مکانیک برای انتخاب کارت‌ها به کار می‌برد. Eminent Domain از Deck Building و Role selection استفاده می‌کند تا به بازیکن‌ها اجازه توسعه تابلوشان را بدهد. The Manhattan Project از Worker Placement برای به دست آوردن و فعال کردن کارت‌ها در تابلو بهره می‌گیرد.

نمونه‌های زیادی هست که نشان می‌دهد چه‌طور تابلوسازی با مکانیک‌های دیگر ترکیب می‌شود. ولی همان‌طور که در موردInnovation ذکر شد، مکانیک تابلوسازی می‌تواند روی پای خودش بایستد.

## نکات مثبت:

یکی از عواملی که باعث می‌شود تابلوسازی به خوبی عمل کند، این است که پیچیدگی بازی به تدریج افزایش می‌یابد. به بازیکن‌ها این اجازه را می‌دهد که از پایه‌ای‌ترین حالت (تابلو خالی) شروع کنند و هر بار یک کارت اضافه کنند. این یک جور کنترل اطلاعات است. اگر بنا بود مقدار زیادی اطلاعات همزمان وارد بازی شوند، این موضوع باعث سردرگمی و پیچیدگی می‌شد. ولی این روش که با وارد کردن کارت‌های جدید، اطلاعات جدیدی به بازی اضافه می‌شود، روش قابل مدیریت‌تری ارائه می‌دهد تا بازیکنان آمادگی بیشتری داشته باشند.

چیدن تدریجی قطعات کنار هم به نوعی قابل مقایسه با ساخت یک انجین است. هر قطعه‌ای که وارد بازی می‌شود، با قطعات قبلی به گونه‌ای تعامل می‌کند که کارها برای بازیکن راحت‌تر و بهتر می‌شود. توسعه یک تابلو با پیشروی بازی، حس نیرومندتر شدن تدریجی را می‌دهد که این موضوع به تم بازی هم مرتبط می‌شود.

اگر شما یک تمدن هستید که در طی دوران پیشرفت می‌کنید، کارت‌های شما می‌توانند تکنولوژی‌هایی باشند که پیشرفت شما را نشان می‌دهند. اگر یک معمار هستید که یک شهر را می‌سازید، آن گاه کارت‌ها می‌توانند کارگرها، ابزار و خود ساختمان‌ها باشند.

مشکلی که بعضی افراد با این مکانیک دارند، تعامل کم بازیکن‌ها با یکدیگر است که نتیجه طبیعی این موضوع است که هر بازیکن به توسعه ناحیه خود می‌پردازد. نیاز به گفتن نیست که شما نمی‌توانید به ناحیه بازیکن‌های دیگر بروید و ساخته‌های آن ها را خراب کنید. هدف بازی به طور طبیعی ساختن است. این موضوع باعث ایجاد تجربه‌ای تک نفره شده که چند نفره انجام می‌شود. (Multiplayer Solitaire) که هر بازیکن روی تابلو خود کار می‌کند و فقط هرازگاهی نیم نگاهی به تابلو دیگر بازیکن‌ها می‌کند تا ببینند چقدر پیشرفت داشته‌اند. این که بازی چقدر به این سو می‌رود بستگی به کارگیری مکانیک‌های دیگر دارد.

## بازی‌های قابل توجه این مکانیک:

۲۰۰۰
Citadels-
۲۰۰۲
Puerto rico-
۲۰۰۴
Saint Petersburg-
San Juan-

ارکین زاهدی
Erkinzahedi@outlook.com

# سبک‌شناسی
## قسمت ۱۱
## اکشن: قسمت پنجم | مخفی‌کاری

در چند قسمت گذشته‌ی سبک‌شناسی، در حال کالبدشکافی سبک اکشن و زیرسبک‌های مختلف آن بوده‌ایم. در قسمت پیشین هم دو زیرسبک اکشن سکوبازی و اکشن دنیای باز را به‌صورت مختصر معرفی کردیم. حال در ادامه‌ی این روند، در این قسمت به سراغ زیرسبک «مخفی‌کاری» (stealth) می‌رویم. ابتدا عناصر گیم‌پلی این زیرسبک را با هم بررسی کرده و سپس بازی‌های تاثیرگذار این سبک را معرفی خواهیم کرد. با ما همراه باشید.

### قایم‌باشک

اولین نکته‌ای که باید در نظر داشته باشیم این است که مخفی‌کاری، هم یکی از سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای است و هم می‌تواند عنصری از گیم‌پلی بازی باشد. یعنی یک بازی می‌تواند از عناصر مخفی‌کاری استفاده کند اما در دسته‌بندی سبک مخفی‌کاری قرار نگیرد. نمونه‌های این‌چنینی بسیارند، که احتمالاً یکی از شناخته‌شده‌ترین آن‌ها بازی «اسکایریم» (Skyrim) است. در اسکایریم، شما این انتخاب را داشتید که برخی مراحل را با مخفی‌کاری به اتمام برسانید. اما خب هیچ‌کس اسکایریم را یک بازی در سبک مخفی‌کاری نمی‌داند. برعکس این قضیه هم صدق می‌کند. یعنی برخی از بازی‌های مخفی‌کاری وجود دارند که دارای مراحل اکشن هم هستند. نمونه‌ی بارز این قضیه مجموعه‌ی «متال گیر» است که غول‌آخرها جزیی جدایی‌ناپذیر از آن هستند - غول‌آخرهایی که برای از میان برداشتن‌شان باید حتماً به زور متوسل شوید.

حالا اصلاً مخفی‌کاری در بازی‌های رایانه‌ای یعنی چه؟ خب پاسخ ساده‌ی این پرسش، همان‌طور که از نام این زیرسبک بر می‌آید، این است که باید از دید دشمنان پنهان بمانید. خب حالا بیایید کمی تخصصی‌تر به این قضیه نگاه کنیم. چه چیزی یک بازی مخفی‌کاری را از بازی‌های سبک‌های دیگر متمایز می‌کند؟ شاید نظرات متفاوتی در این زمینه وجود داشته باشد، اما به نظر ما طراحی مراحل بازی‌های مخفی‌کاری به‌صورتی انجام گرفته که بازی‌باز را در بیش‌تر مواقع (و نه لزوماً همیشه) تشویق به مخفی‌کاری کند. عمداً از واژه‌ی تشویق استفاده کرده‌ایم چون برخی از بازی‌های این سبک، دست بازی‌باز را در انتخاب شیوه‌ی بازی‌اش باز می‌گذارند. به عنوان مثال، بازی «سرافکنده» (Dishonored) را در نظر بگیرید. شما می‌توانید مراحل سرافکنده را به شیوه‌های مختلفی به اتمام برسانید. پس آیا سرافکنده یک بازی مخفی‌کاری نیست؟ به نظر ما هست، چون مراحل بازی به شکلی طراحی شده‌اند تا پشت سر گذاشتن آن‌ها با استفاده از شیوه‌های مخفی‌کاری راحت‌تر باشد. بله، شما در سرافکنده می‌توانید شمشیرتان را در آورده و به قلب دشمن بزنید، اما این کار عواقبی دارد و اگر این مسیر را در پیش بگیرید باید با عواقب آن هم مواجه شوید (بازی در این حالت سخت‌تر خواهد شد).

حالا بیایید کمی بیش‌تر وارد جزییات شویم. اصلاً مخفی شدن در یک بازی مخفی‌کاری یعنی چه؟ یعنی حتماً باید از دید دشمنان پنهان باشیم؟ نه لزوماً. در مجموعه‌ی «هیتمن»، شما می‌توانید با استفاده از لباس مبدل صاف صاف در مراحل بازی برای خودتان بچرخید (البته نه به این سادگی). در کل، به چند شیوه‌ی مختلف می‌توان در بازی‌های مخفی‌کاری از دید دشمنان پنهان شد، که مرسوم‌ترین این روش‌ها استفاده از عناصر محیطی برای خارج شدن از دامنه‌ی دید دشمن‌ها است. یعنی مثلاً می‌توانید پشت یک خودرو (یا درون یک جعبه‌ی مقوایی!) پنهان شوید تا دشمن نتواند شما را ببیند. از این روش تقریباً در تمام بازی‌های مخفی‌کاری استفاده می‌شود. روش مرسوم بعدی استفاده از تقابل نور و سایه است. این روش از یک حقیقت علمی جالب الهام می‌گیرد که همه‌ی ما وقتی برای اولین‌بار آن را فهمیدیم بسیار ذوق‌زده شدیم. شخصی که در فضای تاریک قرار دارد می‌تواند به راحتی اشیاء و افرادی را که در فضای روشن قرار دارند ببیند اما فردی که در فضای روشن قرار دارد نمی‌تواند اشیاء و افرادی را که در فضای تاریک قرار دارند ببیند. استاد استفاده از این روش مجموعه‌ی «اسپلینتر سل» است. از روش‌های دیگر مخفی‌کاری می‌توان به استتار (عنوان «متال گیر سالید ۳»)، لباس مبدل (مجموعه‌ی هیتمن) و استفاده از فناوری‌ها یا جادوهای خاص برای مخفی شدن (مجموعه‌های متال گیر و سرافکنده) اشاره کرد.

### ساخت بازی مخفی‌کاری

اگر قصد ساخت یک بازی در سبک مخفی‌کاری را دارید، حتماً باید ابزارها و امکانات مناسب را برای این کار در اختیار بازی‌باز قرار دهید. برای مثال، محیط و نحوه‌ی قرارگیری دشمنان باید به شکلی باشند که بازی‌باز بتواند بدون نیاز به درگیری به راه خود ادامه دهد. راهرویی را در نظر بگیرید که یک نگهبان دارد که هیچ‌گاه حرکت نمی‌کند و رو به سمت قهرمان بازی ایستاده. حال ممکن است قهرمان بازی پشت یک بشکه پنهان شده باشد، اما مساله این‌جا است که هیچ راهی برای عبور از این راهرو وجود

ندارد. (البته هیچ بازی‌سازی چنین مرحله‌ای را طراحی نمی‌کند و این مثال صرفاً برای جا افتادن نکته‌ی بالا آورده شده.) حال کافی است یک دریچه‌ی هواکش پشت آن بشکه قرار دهید تا قهرمان بازی بتواند این قسمت را به راحتی با مخفی‌کاری پشت سر بگذارد.

به غیر از نحوه‌ی پنهان شدن، چند نکته‌ی دیگر هم وجود دارد که هنگام طراحی یک بازی مخفی‌کاری باید در نظر بگیرید. مساله‌ی اول این است که اگر دشمن قهرمان بازی را ببیند چه اتفاقی می‌افتد؟ دو حالت مختلف در چنین مواقعی پیش می‌آید: ۱) قهرمان بازی می‌میرد / بازی تمام می‌شود یا این که ۲) می‌توان به نحوی فرار کرد و دوباره مخفی شد. استفاده از حالت اول پیشنهاد نمی‌شود، مگر این که قصد ساخت یک بازی مخفی‌کاری ترسناک یا فوق‌العاده چالش‌برانگیز را داشته باشید. حالت دوم را هم می‌توان با روش‌های مختلفی پیاده کرد. برای مثال، در عنوان «هیتمن: آمرزش» (Hitman: Absolution)، اگر دشمن شما را شناسایی کند بازی برای لحظه‌ای به صورت صحنه‌ی آهسته شده و به شما اجازه می‌دهد تا اشتباه‌تان را اصلاح کرده و آن دشمن را از پای در بیاورید. یا مثلاً در سرافکنده می‌توانید زمان را برای چند ثانیه متوقف کنید و با تمام سرعت بدوید و جای دیگری برای پنهان شدن پیدا کنید (واقعاً می‌توانید این کار را انجام دهید).

نکته‌ی بعدی این است که آیا قهرمان بازی می‌تواند دشمنان بازی را از پای در بیاورد یا فقط باید مخفی شود و فرار کند؟ باز هم اگر قصد طراحی یک بازی مخفی‌کاری ترسناک را ندارید، بهتر است به بازی‌باز این امکان را بدهید تا بتواند به نحوی دشمنان را از سر راه بردارد. از میان برداشتن دشمنان می‌تواند به شکل کشتن باشد یا بی‌هوش کردن که هرکدام احتمالاً مزیت‌ها و معایب خود را در بازی خواهند داشت. برای مثال، کشتن دشمنان می‌تواند از امتیاز بازی‌باز بکاهد و بی‌هوش کردن‌شان این خطر را دارد که دوباره به هوش بیایند. هوش مصنوعی دشمنان هم یکی دیگر از نکات مهم در ساخت بازی‌های مخفی‌کاری است. الگوی حرکتی و رفتاری دشمنان باید قابل شناسایی باشد. یعنی بازی‌باز باید بتواند برای حرکت‌های بعدی‌اش برنامه‌ریزی کند. فرض کنید دشمنان به صورت تصادفی حرکت کنند و الگویی نداشته باشند. حال فرض کنید بازی‌باز پس از برنامه‌ریزی بسیار، بالاخره حرکت می‌کند تا دشمن را از پشت سر غافلگیر کند اما ناگهان دشمن بدون هیچ دلیلی تغییر مسیر می‌دهد و قهرمان بازی را می‌بیند و او را می‌کشد و بازی‌باز باید مرحله را از ابتدا اجرا کند (اگر آن‌قدر عصبانی نباشد که بازی را همان لحظه حذف نکند). باقی عناصر، مانند داستان، فضا و دیگر مکانیک‌های گیم‌پلی بین بازی‌های این سبک مشترک نبوده و در این بخش‌ها دست بازی‌سازها باز است.

## بازی‌های مخفی‌کاری تاثیرگذار

در فهرست زیر، چند بازی مخفی‌کاری تاثیرگذار را آورده‌ایم. اگر بازی‌ساز هستید، می‌توانید برای بازی بعدی‌تان از آن‌ها الهام بگیرید. اگر هم بازی‌باز هستید و علاقه‌مند به این سبک، احتمالاً از تجربه‌ی این عناوین لذت خواهید برد. این فهرست لزوماً فهرست بهترین بازی‌های این سبک نیست و برخی از این بازی‌ها صرفاً به دلیل یک ویژگی خاص در این فهرست گنجانده شده‌اند. همچنین عمداً سعی شده تا عناوین انتخاب‌شده جدید باشند. پس این شما و این هم برخی از عناوین مخفی‌کاری تاثیرگذار:

- **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015)**

مجموعه‌ی متال گیر نیازی به معرفی ندارد. آخرین عنوان این مجموعه یک بازی مخفی‌کاری صرف نیست. شما می‌توانید کل مراحل بازی را کاملاً به‌صورت رامبو-وار به پایان برسانید. اما مساله این‌جاست که اوج لذت این بازی را زمانی تجربه خواهید کرد که بدون سروصدا و بدون کشتن یک نفر مراحل را پشت سر بگذارید.

- **Dishonored 2 (2016)**

بدون شک پادشاه سبک مخفی‌کاری در چند سال اخیر، مجموعه‌ی سرافکنده بوده. طراحی مراحل این بازی‌ها در بالاترین سطح ممکن قرار دارد.

- **Hitman (2016)**

شاید مجموعه‌ی هیتمن با روزهای اوجاش فاصله‌ی زیادی داشته باشد اما هنوز هم در سبک خود (شبیه‌ساز قاتل حرفه‌ای کچل خون‌سرد خوش‌لباس!) بهترین است.

- **Deus Ex: Mankind Divided (2016)**

هنوز هیچ‌کس نمی‌داند مجموعه‌ی «دوس اکس» را باید در کدام سبک یا زیرسبک طبقه‌بندی کرد. مساله این‌جا است که به هر شکلی این بازی‌ها را بازی کنید لذت‌بخش هستند. پیاده‌سازی عناصر مخفی‌کاری در این مجموعه عالی است.

- **Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (2013)**

اگر آخرین قسمت از مجموعه‌ی اسپلینتر سل این‌قدر قدیمی نشده بود احتمالاً این مجموعه را در رتبه‌ی دوم و پس از متال گیر می‌دیدیم. با این که اسپلینتر محبوبیت گذشته‌ی خود را از دست داده اما هنوز هم یکی از بهترین‌های این سبک است. امیدواریم این مجموعه به زودی به اوج باز گردد.

- Mark of the Ninja (2012)

اگر فکر می‌کنید ساخت بازی مخفی‌کاری به بودجه‌ی کلان و تیم چندصدنفره احتیاج دارد در اشتباهید! «نشان نینجا» یک بازی مخفی‌کاری مستقل بسیار خوش‌ساخت است. بازی Invisible Inc هم محصولی دیگر از سازنده‌های خوش‌ذوق نشان نینجا است که سبک‌های مخفی‌کاری و نوبتی تاکتیکی را با یک‌دیگر ادغام کرده.

# خاک پاک

شایان کرمی

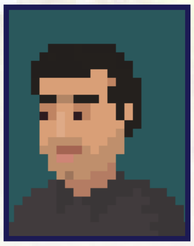
بعد از داغ شدن موج حملات تروریستی در منطقه، استودیو «گونای» که پیش از این سابقه عرضه عناوین موفق همچون «دلاور» و «جدل بر روی سرعت» را در کارنامه خود دارد، با توجه به این موضوع، بازی خاک را ساخته که در ادامه به بررسی آن خواهیم پرداختم.

از ویژگی‌های بازی، روایت سینمایی، نبردهای شلوغ و داستان‌سرایی حماسی هستند. به محض ورود به بازی، از جو سنگین و اتمسفریک چنین بازی موبایلی شگفت زده و متعجب خواهید شد. شما توانایی مخفی‌کاری در بازی را داشته، می‌توانید لباس دشمنان خود را برای در کرد مراحل بپوشید و یا حتا به صورت تن به تن با تروریست‌ها درگیر شوید. در بازی صحنه‌های تعقیب و گریز هم وجود داشته که در عین کم بودن، شما را جذب خود خواهند کرد.

بازی کوتاه بوده، اما از تنوع بالایی بهره می‌برد. استفاده از تعداد زیادی مکانیزم گیم‌پلی در بازی جدا از متنوع کردن آن، چالشی برای سازندگان محسوب شده که بعضی از موارد، به خوبی از پس آن بر نیامده‌اند. در بخش طراحی مراحل، منطق خاصی وجود نداشته و صحنه‌های بازی به درستی جفت و جور نشده‌اند. باگ‌های فنی در بسیاری از المان‌ها، مانند تغییب و گریز و مخفی کاری نمود پیدا کرده و برای رد کردن بعضی از مراحل بازی حتی نیاز به متوسل شدن به شانس خواهید داشت. چک‌پوینت خاصی نیز در بازی تعبیه نشده و همین موضوع، در همین مدت کوتاه بازی که چیزی در حدود یک ساعت است هم شما را آزار خواهد داد.

با توجه به حجم ۳۷ مگابایتی بازی، نباید توقع زیادی از بخش گرافیکی و صدا داشته، اما خاک در حد استانداردهای بازی‌های ایرانی، در حد قابل قبولی عمل می‌کند. البته آبجکت‌ها تکراری و مدل‌سازی‌های نسبتاً ضعیف شاید در ابتدا تو ذوقتان بزند اما در نهایت با آن‌ها کنار خواهید آمد.

در ابتدای بازی ده بسته سلامتی در اختیار شما قرار می‌گیرند که در صورت اتمام آن‌ها، نیاز به خرید بازی یا صبر و تماشای ویدیوی تبلیغاتی خواهید داشت. در مجموع خاک یک بازی حماسی با المان‌های زیادی در گیم‌پلی است، اما تا حدودی اسیر مشکلات فنی شده که در صورت برطرف شدن آن‌ها طی بروزرسانی‌های آینده، به یک بازی ایده‌آل و بسیار سرگرم‌کننده تبدیل خواهد شد.



میلاد رامهرمزی
ramhormozi.milad@gmail.com

# کدوی قِل قِله زن

در دنیا شرکت‌ها و گروه‌های زیادی هستند که به‌طور تخصصی برای کودکان محصولات مناسب سن آن‌ها از جمله بازی و داستان تعاملی تولید می‌کنند. در ایران به خاطر محدودیت‌ها و ضعف‌های موجود، این‌گونه محصولات کمتر دیده شده است. در حوزه بازی‌سازی نیز تا چندی پیش اینگونه بود.

بازی «داستان‌های خاله قزی – قسمت اول» یکی از این معدود بازی‌های است که برای بچه‌ها ساخته شده. بازی حاصل همکاری دو شرکت «هورا گیمز» و «آنو» است که سابقه خوبی در تولید و ساخت بازی برای کودکان دارند. بازی «داستان‌های خاله قزی – قسمت اول» در واقع یک کتاب داستان صوتی همراه با گیم‌پلی و معمای جذاب برای کودکان است.

کتاب تعاملی شاد و موزیکال، همراه با محتوای آموزشی برای کودکان و خردسالان با در نظر داشتن فرهنگ اجتماعی و خانواده‌ی ایرانی همراه با ترانه‌های شاد، آموزنده و خاطره‌انگیز با داستانی جذاب، آموزنده و دنباله‌دار قصد تصرف گوشی‌های شما بزرگسالان را دارد.

این بازی را می‌توان از همه نظر، تقریبا، همه چیز تمام دانست. گرافیک، موسیقی، صدا گذاری، داستان و حتی استفاده از المان‌های جذاب کودکانه با آمیزه‌ای از داستان‌های بومی را از نکات برجسته این بازی می‌توان شمرد. داستان آن با الگوگیری از داستان‌های کهن ایران نوشته شده که خود نشان دهنده اهمیت این موضوع برای گروه سازنده بوده است. البته نباید از دیگر المان‌های بومی و آشنا که در این بازی به کار رفته، چشم پوشی کرد.

چشم‌گیرترین ویژگی این بازی را می‌توان گرافیک شاد، بامزه، خوش ساخت و متناسب با سلیقه کودکان دانست. این بازی از معدود بازی‌های است که گرافیک خلاق و مناسب سن بچه‌ها دارد. سبک گرافیکی بازی، همانند شکرستان است که در این سال‌ها محبوبیت بالایی در بین کودکان و حتی بزرگ‌ترها به دست آورده.

یکی از نکات مثبت آن جو و حال و هوای بازی است. این بازی با بهره‌گیری از رنگ‌های شاد، لباس ایرانی و موسیقی دلنواز می‌تواند در همان نگاه اول مخاطب را به خود جذب کند.

داستان بازی روایتگر «خاله قزی»، مخترع ماجراجوست که در «شادی‌آباد» به همراه بقیه اعضای روستا زندگی می‌کند. در بازی شخصیت‌های دیگری نیز حضور دارند که هر کدام در داستان نقشی ایفا می‌کنند. از راوی داستان گرفته تا بچه‌های روستا که خاله قزی معلم‌شان است.

متاسفانه قسمت اول بازی کوتاه است به‌طوری که پیش از درگیری مخاطب، قسمت اول بازی به پایان می‌رسد. البته گروه سازنده خبر از عرضه ساخت و عرضه قسمت دوم داده‌اند و اعلام کرده‌اند که به طبع طولانی‌تر خواهد بود.

از ویژگی‌های مهم دیگر که شاید در اغلب بازی‌های ایرانی چشم پوشی می‌شود و به آن چنان که باید و شاید پرداخته نمی‌شود، صداگذاری و صداپیشگی است. خاله قزی توسط هنرمند برجسته کشورمان خانم «حجت شوکت» و راوی داستان توسط یکی دیگر از هنرمندان برجسته، آقای «منوچهر آذری» صداپیشگی می‌شود. وجود همین دو صداپیشه به تنهایی نشان دهنده دقت و اهمیت این موضوع برای گروه سازنده است. از دیگر نکات جذاب بازی، می‌توان به شخصیت‌های زیاد موجود در بازی اشاره کرد. این بازی به خوبی یک داستان ساده و خوش فرم را برای کودکان روایت می‌کند.

در مجموع به عنوان یک کتاب تعاملی مخصوص کودکان، با اثر خوب و خوش‌ساختی طرف هستیم که تجربه آن توصیه می‌شود.

شایان کرمی

# ترافیک است، با دنده دو برانید

استودیو «آرکا گیمز» بعد از موفقیت در ساخت بازی «دنده دو»، این بار تصمیم به قبول کردن چالش جدیدی را گرفته تا بازی‌های داخلی ریسینگ را با «دنده دو: ترافیک» وارد مرحله جدیدی کند.

در این سبک بازی که به «درگ ریسینگ» مشهور است، بازی شما را در موقعیت رانندگی نه چندان هموار قرار داده و تعویض دنده به موقع و استفاده به‌جا از نیتروژن را از شما طلب می‌کند.

جدا از بحث کنترل، حضور بخش‌های جانبی دیگری در بازی، به خوبی صورت گرفته و شما را برای مدتی طولانی، سرگرم خواهد کرد. عناصری مثل شخصی‌سازی و ارتقا اتوموبیل‌ها هم در بازی به خوبی طراحی شده، و البته به دلیل وجود سیستم خرید درون برنامه‌ای و کمبود اعتبار در بازی، نیاز به تمرکز و به خرج دادن دقت در خرج اعتبارها، یکی از نکات اساسی در بازی است.

مسابقه در زمان های مختلف شب و روز

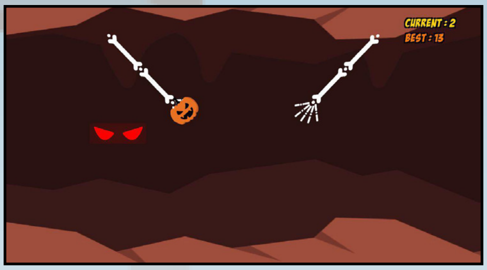
برای تجربه دنده دو: ترافیک، پنج حالت انتخاب شده است. مشکل از جایی شروع می‌شود که متوجه عمق کم و تکراری بودن این بخش‌ها می‌شوید. بخش‌هایی مثل مراحل معمولی و ثبت رکورد برای بدست آوردن سکه‌های بیشتر در بازی گنجانده شده است. بخش روزانه نیز در بازی وجود دارند. در این بخش، هر روز تعداد خاصی ماموریت که باید طبق زمان خاصی انجام شود، در بازی گنجانده شده و با انجام به موقع آن‌ها، امتیاز و سکه دریافت خواهید کرد. هوش مصنوعی ماشین‌هایی که محیط بازی حضور دارند نیز به خوبی و در سطح خوبی کار شده و توی ذوق مخاطب نمی‌زنند.

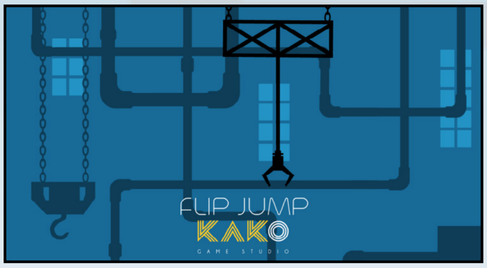
جدا از این بخش‌ها، کنترل ماشین‌ها در سطح خوبی قرار گرفته و رضایت بخش است. البته بخش فنی و گرافیکی بازی جای کار دارد و به جز مدل‌سازی جاده‌ها و محیط بازی که در سطح خوبی انجام شده، انیمیشن حرکات ماشین و زاویه دید دوربین هنوز هم مشکل دارند.

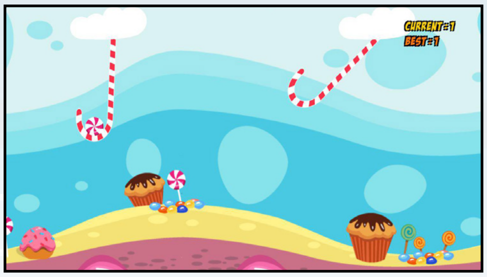
تعداد ماشین‌هایی که از ابتدای انتشار در بازی حضور دارند، در سطح مناسبی قرار گرفته و راضی کننده به نظر می‌رسد. در بخش موسیقی وصدای بازی اما مشکل کمبود محتوا کاملاً مشخص بوده و موسیقی‌های بازی، بعد از مدتی برای شما تکراری و ازار دهنده خواهند شد.

دنده دو: ترافیک، با مشکلاتی همچون یکنواختی مراحل و سطح پایین بودن موسیقی بازی، دست و پنجه نرم می‌کند، اما پیاده سازی استاندارد المان‌های این سبک در گرافیک و مدل سازی خوب آن، شما را برای مدت‌ها سرگرم خواهد کرد.

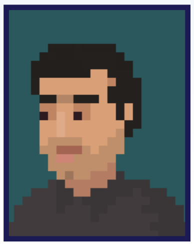
گرافیک جذاب و خیره کننده






# یک پرش کوچولو



میلاد رامهرمزی
ramhormozi.milad@gmail.com

در میان بازی‌های تقلیدی بازی‌سازان ایرانی، گاهی بعضی از بازی‌سازان با ایده‌های جالبی راهی بازار می‌شوند. یکی از بازی‌های خوبی که به تازگی عرضه شده بازی «فلیپ جامپ» (Flip Jump) است. این بازی اندرویدی جذاب، گیم‌پلی بسیار ساده و روانی دارد که همین موضوع باعث جذابیت آن شده است.

فلیپ جامپ در دسته بازی‌های کژوال اکشن سرعتی قرار می‌گیرد. این دست از بازی‌ها به گونه‌ای طراحی می‌شوند تا مخاطب نیاز به واکنش سریع و سرعت سنجی در بازی داشته باشد.

فلیپ جامپ رایگان است و در مجموع شامل سه محیط از جمله کارخانه، شهر آبنباتی و غار می‌شود. هر کدام از این مراحل موسیقی، سبک هنری، صداگذاری و همین‌طور المان‌های مخصوص به خود را دارند تا حس حضور در آن محیط به مخاطب القا شود. این تنوع باعث جذابیت و افزایش ارزش بازی دوباره می‌شود. گیم‌پلی بازی بسیار ساده و در عین حال اعتیادآور است. این عنوان از جمله بازی‌های است که احتمالا شما را در هر جا درگیر می‌کند. چه در مترو باشید، چه در مطب دکتر نشسته‌اید و یا حوصله‌تان سر رفته باشد، این بازی جوابگوی شماست. ساختار مراحل شبیه به هم است و باید برای پرش از آونگ‌ها در طی مرحله تلاش کنید.

از نظر گیم‌پلی و مکانیک، بازی بسیار ساده است. شما فقط باید با پرش‌های به موقع به آونگ‌های بعدی برسید و در بازی کنترل اشیا در اختیار دارید. البته اگر بخواهم مشخص‌تر بگویم، کنترل پرش اشیا در طی مرحله را به عهده دارید. هدف شما دست به دست کردن شی توسط آونگ‌هاست تا به انتهای مرحله برسید. در هر مرحله چند آونگ طراحی شده که با زدن روی هر کجای صفحه آن شی پرش خواهد کرد. در صورت درست بودن شدت و زاویه آونگ، این شی در آونگ بعدی فرود خواهد آمد. با این کار این شی در طی مرحله بین آونگ‌ها دست به دست خواهد شد. اما چالش بازی درست در همین‌جا رخ می‌دهد که با توجه به اندازه و محل قرارگیری آونگ‌ها باید پرش‌ها را به موقع انجام دهید تا سقوط نکنید.

بازی از لحاظ برنامه‌نویسی و فنی تقریبا ایرادی ندارد و عاری از باگ است. شاید بتوان به زمان تاخیر بین لمس صفحه و پرش شئ خرده گرفت زیرا جا برای کمتر کردن آن وجود داشت. البته از دیگر نظرها این بازی بسیار خوش ساخت کار شده است. با توجه به اینکه این بازی محصول یک گروه مستقل تازه کار هست، از کیفیت قابل قبولی برخوردار است که در بازی‌های دیگر ایرانی کمتر شاهد آن هستیم.

در کل تجربه این بازی را به دوستداران بازی‌های ساده و کژوال اکیدا توصیه می‌کنم چرا که توانسته بازخوردهای مثبتی به دست آورد.

# چقدر می‌توانید زنده بمانید؟

آرش فریدی
faridi.a71@gmail.com

همه ما دوست داریم که زمانی طولانی را صرف بازی کردن بازی‌های مختلف کنیم اما گاهی اوقات خیلی لذت‌بخش است که چند روز (یا شاید چند هفته) پشت سر هم در دنیای یک بازی غرق شویم و تا حدی که حوصله‌مان اجازه دهد به کشف کردن این دنیا ادامه دهیم.

یکی از سبک‌هایی که معمولاً می‌توان بازی‌های خوبی از این قشر را پیدا کرد، سبک Survival/Simulation است. هدف اصلی این ژانر به وجود آوردن شرایطی شبیه‌سازی شده به واقعیت است که بازیکن باید با چالش‌های اکثراً پیش‌بینی شده دست و پنجه نرم کند. اگرچه بیشتر بازی‌های مستقل در این سبک معمولاً در عین سادگی فضای چالش برانگیزی را برای بازیکن به وجود می‌آورند که ممکن است خیلی از بازیکن‌ها را در همان دقیقه‌های اول دلسرد کند، اما اگر به قبول کردن چالش‌های سخت عادت و البته حوصله آزمون و خطاهای مکرر را هم دارید، پیشنهاد می‌کنم این مقاله را بخوانید.

### تنفس حیاتی ترین نیاز شماست

داستان OnI در یک خط خلاصه می‌شود:«هشدار! تیم شما کیلومترها در زیر سطح زمین از خواب بیدار شده‌اند و متاسفانه آن‌ها هیچ ایده ای ندارند که چگونه از اینجا سر در آورده‌اند.»

دیگر نکته‌ای که این بازی را با دیگر بازی‌های به گونه‌ای مدیریت شرایط متفاوت می‌کند، خلاقیت هنری بازی است که یک دنیای دو بعدی فانتزی / تخیلی و در عین حال واقعی را به تصویر می‌کشد.(که البته این ویژگی جدایی‌ناپذیر بازی‌های Klei Entertainment است.) در عین حال که شما را وادار می‌کند که تمام تمرکز خود را بر محاسبات ارقام و اعداد و چک کردن وضعیت تک تک اعضای تیم صرف کنید، محیطی شاد، پر از رنگ و البته پر از انیمیشن‌های غیر قابل منتظره (و خوب) را برای بازیکن به وجود می‌آورد که بارها و بارها بازی کردن باعث نمی‌شود از محیط آن خسته شوید.

وظیفه شما مدیریت کردن اعضای یک تیم عملیاتی در زیر زمین است که می‌خواهند زنده بمانند.

شما از یک پرتال که مشخص نیست که به کجا متصل است به منطقه‌ای آمده‌اید که پر از مواد آلی و معدنی، مواد غذایی و کشاورزی است و باید با استفاده از آن‌ها پیشرفت کنید و تا جایی که می‌توانید زنده بمانید. شما مدیریت اشخاصی را دارید که هر کدام توانایی‌هایی متفاوتی نسبت به یکدیگر دارند؛ البته منظور از این توانایی‌ها ظاهر کردن یک یوزپلنگ یا راه رفتن روی آب نیست! تیم شما با استفاده از اسلحه‌های بامزه خود شروع به ساخت و ساز یک اکوسیستم برای زندگی می‌کنند. همانند دیگر بازی‌های مدیریتی معیارهای متفاوتی برای ابزارهای قابل مدیریت در این بازی تعریف شده. قسمت‌های اصلی که بازی روی آن‌ها تمرکز کرده؛ اکسیژن، دما، غذا و سلامتی است. این چهار مورد، نیازهای اولیه شما برای شروع کاوش و ساخت و ساز شهرک دلخواهتان است.

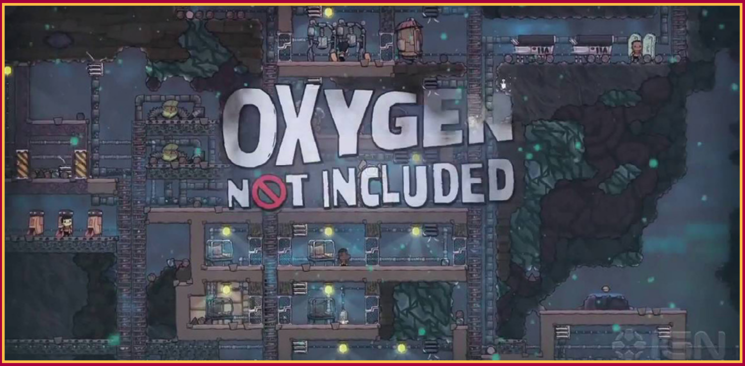
شما با کندن دیوارهای اطراف و تبدیل آن‌ها به مواد اولیه شروع به ساختن نیازهای اولیه یک محیط زندگی مانند دستگاه تولید برق، دستگاه تولید اکسیژن و غذاساز میکروبی کنید. هر قسمت از دیوارهای تعبیه شده در بازی حاوی ماده‌ای است که شما برای ساختن یک محیط استاندارد برای زندگی به آن نیاز دارید. برای مثال قسمتی از محیط با دیواره‌های مسی پر شده که شما از آن‌ها می‌توانید برای ساختن سیم در جهت برق‌رسانی به دستگاه‌های مختلف استفاده کنید و قسمت دیگری پر از کودهای گیاهی است که شما برای کشاورزی به آن‌ها نیاز خواهید داشت.

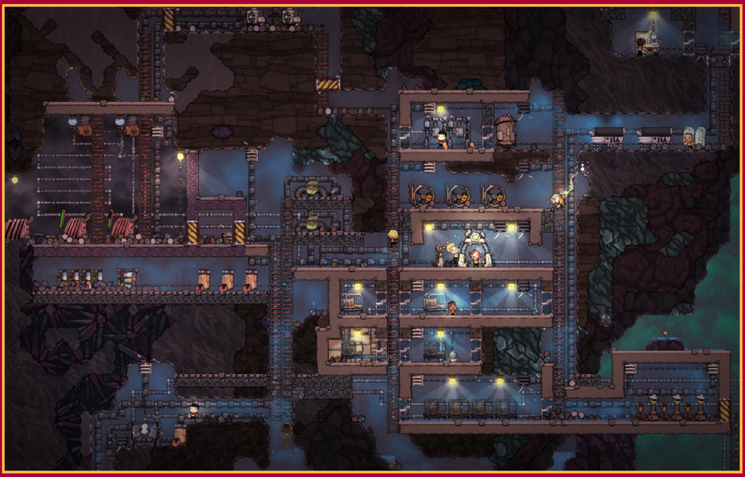
هر یک از اعضای تیم شما در قسمت مختلف رتبه‌بندی شده‌اند. ممکن است یک نفر نمره آشپزی‌اش ۸ از ۱۰ باشد، پس تهیه غذای تیم را باید به عهده بگیرد یا شخص دیگری که رتبه ورزشکاری‌اش بالاست باید دویدن روی ژانراتور را انجام دهد تا برق‌رسانی به منطقه با مشکل مواجه نشود و یا شخصی که توانایی بالاتری در ساخت و ساز دارد، توسعه شهرک شما را به عهده بگیرد. سیستم اولویت‌بندی و انتخاب شغل‌های تعیین شده برای هر یک اعضای تیم شما به خوبی طراحی شده و شما می‌توانید از همان ابتدا یا در شرایط بحرانی بازی را متوقف کنید. اولویت خود را بررسی کنید و با توجه به شرایط پیش رو وظایف مناسب را برای اعضای تیم خود تعیین کنید.

هر روز از بازی یک Cycle نام دارد و در آخر روز اعضای تیم شما استراحت می‌کنند و عملاً کاری نمی‌توانید انجام دهید و دستگاه‌های شما با استفاده از ذخیره انرژی می‌توانند کارهای مختلفی مانند تولید اکسیژن، کود یا آب تصفیه شده انجام دهند. پس از چند روز به شما پیشنهاد عضو جدیدی برای تیمتان می‌شود که شما می‌توانید با توجه به شرایطی که در بازی دارید از بین سه نفر که توانایی‌های مختلفی را دارند یک نفر انتخاب یا صبر کنید و در روز مناسب یک نفر را به تیمتان اضافه کنید و یا اگر شرایط هیچکدام مورد نظرتان نبود هر سه را رد کنید و منتظر باشید تا ۳ نفر جدید به شما پیشنهاد شود.

ویژگی دیگری که یکی از چالش‌های اصلی بازی است، استرسی است که اعضای تیم شما در طول زندگی و ساخت و ساز در محیط می‌گیرند، این استرس می‌تواند ناشی از بد خوابیدن در طول شب، کمبود اکسیژن، خیس بودن لباس‌ها، کثیف بودن دست یا نبودن دکور مناسب در محل و ... باشد.

این بازی همچنان در مرحله Early Access قرار دارد و اگر طرفدار این سبک از بازی‌ها هستید،Oxygen not Included را از دست ندهید.



# شهر اشباح

آرش فریدی، سپهر ترابی

پس از نمایش تریلر City Of Metronome در E۳ سال ۲۰۰۵ ، Tarsier به عنوان یک تیم خلاق در ذهن بازی‌سازها جا باز کرد و پس از عرضه Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic، سونی از آن‌ها درخواست کرد به پروژه انحصاری آن‌ها یعنی Little Big Planet پیوندند،که این همکاری تا به امروز ادامه دارد.

Tarsier یک کمپانی مستقل در شهر مالمو سوئد است و در حال حاضر ۴۵ نفر عضو دارد. به گفته خودشان با اینکه در گذشته همکاری‌های جدی‌ای با سونی در عنوان‌های مختلفی مثل LittleBigPlanet و Tearaway Unfolded داشته‌اند، اما در سال‌های اخیر تمرکز خود را روی تبدیل شدن به یک کمپانی کاملاً مستقل گذاشته‌اند.

پس از عرضه بازی‌های Statik برای پلی استیشن VR و Little Nightmares که توسط Bandai Namco Entertainment برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های نسل هشتم سونی و مایکروسافت عرضه شد، Tarsier بار دیگر خلاقیت خود را به دنیای بازی‌ها دیجیتال نشان داد و البته با Little Nightmares توانست احترام خود را توسط بازی‌بازها تا مدتی طولانی گارانتی کند.

## هر کسی از ظن خود شد یار من

این روزها بازی‌های زیادی را شاهد هستیم که داستان‌های منحصربه‌فردی را به تصویر می‌کشند. داستان‌هایی که بیشتر درون‌مایه‌ای فلسفی دارند و برای درک درست آن‌ها باید دقیق شد. شاید بازی‌های پلی دد، نمونه خوبی برای نمونه زدن باشند. هر دو بازی لیمبو و اینساید، بدون اینکه یک خط دیالوگ بیان کنند اندازه یک کتاب قطور برای شما داستان تعریف می‌کنند. اما چگونه؟ اتفاقاتی که در طول بازی رخ می‌دهد و صحنه‌هایی که نظاره‌گر آن‌ها هستیم به نوعی راوی داستان هستند. بازی دقیقا مانند آثار پلی دد بدون هیچ توضیح اضافه‌ای شروع می‌شود. دختر بچه‌ای به نام Six را شاهد هستیم که در محیطی تاریک و نمور خوابیده و با فشردن دکمه‌ای از جا بلند می‌شود. بازی هیچ توضیحی در مورد کلیدهای کنترل دهنده نمی‌دهد و خودتان باید با امتحان کردن متوجه کارایی هر یک از آن‌ها شوید و مکانیک‌های بازی را کشف کنید. و خب همان‌طور هم که انتظار می‌رود کوچک‌ترین چیزی در مورد داستان توضیح داده نمی‌شود. یک خط دیالوگ هم میان کاراکتر رد و بدل نمی‌شود و تا پایان بازی باید صبر کنید. یادم می‌آید خیلی‌ها به پایان اینساید و حتی لیمبو ایراد گرفته بودند. این خیلی‌ها بر این عقیده بودند که بازی نه داستان را درست روایت کرده و نه پایان‌بندی درست و درمانی برای آن تدارک دیده است. از طرفی عده‌ای هم بودند که با درک درست داستان این دو بازی در پایان کار برداشت‌های خود را بیان می‌کردند و داستان این

دو بازی مخصوصا اینساید را یک اثر فلسفی و خاص می‌دانستند. بازی Little Nightmares هم دقیقا چنین موضوعی را پیش آورده است. خیلی‌ها بر این باور هستند که بازی عملا داستان درست و درمانی تعریف نمی‌کند. اما توجه به نام بازی، میان پرده کوتاهی که ابتدای بازی نمایش داده می‌شود، پریدن ناگهانی Six از خواب در ابتدای بازی و اتفاقاتی که در پنج دقیقه پایانی بازی رخ می‌دهد کاملا هنر داستان‌سرایی بازی را به معرض نمایش می‌گذارد. با توجه به خاص بودن بازی و اینکه زمان زیادی از انتشار آن نگذشته است، اگر توضیح بیشتری دهم داستان لو می‌رود. حتی شاید برداشت شخصی من از داستان با شخص دیگری فرق کند و در درک و فهم بازی مشکل بسازد. داستان این دست بازی‌ها چیزی است که باید حتما خودتان تجربه کنید و به همه چیز آن دقت کنید. به نوع محیط‌ها، به کوچک‌ترین اصوات، به دشمنان و به هر چیزی که در بازی به شما نشان داده می‌شود. وقتی از دقت کردن صحبت می‌کنم، یعنی بیش از اندازه به همه چی توجه کنید. مثلا به تغییر ظاهر دشمنان توجه کنید. یا به موادی که Six در حین گشنگی می‌خورد توجه کنید. از همه مهم‌تر اتفاقاتی است که در حین غذا خوردن رخ می‌دهد. شاید در نگاه اول هیچ یک از این‌ها مهم جلوه نکنند اما هر چه در بازی پیش می‌روید متوجه می‌شوید که به آن‌ها نیاز دارید. کنار هم قرار دادن این‌ها باعث می‌شود تا بفهمید این داستان فلسفی و عمیق شاید روایت خاص یک باور و عقیده و شاید کنایه‌ای به یکی از مشکلات زندگی هر آدمی باشد.

## نام من، نشان من است

در دنیای پازل پلتفرم‌ها، دنبال کردن داستان یک کودک معصوم در دنیایی عجیب و غریب تقریباً به سبکی منحصربه‌فرد تبدیل شده است و بازی‌های زیادی با فضای اتمسفریک تاریک و خشن که

در بین گیمرها به فضای «لیمبو طور» معروف است ساخته شده. اما چه چیزی باعث می‌شود که از بین این تعداد بازی Little Nightmares موفقیتی چشم‌گیر برسد؟

محوریت اصلی گیم‌پلی این سبک بازی‌ها حل کردن معماهایی است که در محیط مراحل بازی تعبیه شده‌اند و شما در نقش یک کاراکتر با قابلیت‌های اکثراً ثابتی که از ابتدا با آن‌ها آشنا می‌شوید، باید معماها را یکی پس از دیگری شناسایی و حل کنید. محیط گرافیکی بازی مخصوصاً زمانی که با عنوانی دو یا دو و نیم بعدی روبه‌رو هستیم نقش اساسی در پیشروی هر چه بهتر گیم‌پلی را دارد.

کابوس‌های کوچک واقعاً نام برازنده‌ای برای این بازی است. ترکیب فضای ترسناک و تاریک بازی با معماهای ساده در عین حال درگیر کننده (به شکل خوب!) فضای منحصربه‌فردی را این سبک به وجود آورده است. طرح معما با توجه به نوع جلوه بصری محیط مرحله بازی یکی از نکاتی است که باعث شده Little Nightmares با توجه به کوتاه بودن مدت زمانش تجربه‌ای لذت بخش و استاندارد را به عنوان یک بازی به وجود آورد.

شاید شما هم در کودکی از تاریکی می‌ترسیدید و شب‌ها چراغ قوه در دست می‌خوابیدید. این عنوان بیشتر از هر چیزی شما را یاد ترس‌های کودکی می‌اندازد. زمان‌هایی در بازی وجود دارد که شما باید از دشمنان غول‌پیکر و نفرت‌انگیز بازی فرار کنید یا پنهان شوید. به لطف صداگذاری فوق‌العاده بازی، هیجان ناشی از ترس در این مراحل خود به کمک گیم‌پلی آمده است، شما بیشتر اوقات حس رضایتی از گیم‌پلی بازی دارید نه به خاطر اینکه معماهای چالش برانگیزی را حل کرده‌اید بلکه توانستید هر چه سریع‌تر از شر آن موجود نفرت‌انگیز خلاص شوید!

با توجه به اینکه معماهای این بازی آنچنان دشوار نیستند، موفقیت اصلی این بازی و محبوبیتش بین بازی‌بازها را می‌توان به نحوه چینش آن‌ها و البته لوکیشن‌های فوق‌العاده و متعدد بازی دانست.

تفاوتی که Little Nightmares با عنوان‌های کمپانی پلی دد مثل لیمبو و اینساید دارد، ساده کردن معما و پخش کردن آن‌ها در تعداد زیادی محیط است. شما با اشتیاق (یا برخی اوقات با حداکثر سرعت!) معماها را حل می‌کنید و به اتاق بعدی می‌روید و در این بین داستانی را دنبال می‌کنید که بیشتر انگیزه می‌دهد که ادامه دهید.

روند بازی به عنوان یک پازل پلتفرمر نسبتاً تند است و شما بدون درگیر شدن زیاد بازی را پیش ببرید. در برخی قسمت‌ها می‌توان به چشم یک عنوان Horror/ Hide'n'Seek فوق‌العاده نیز به این بازی نگاه کرد. زمان‌هایی است که شما زیر یک کمد یا در یک قفسه کوچک قایم شده‌اید، نفس خود را حبس کرده‌اید و منتظر هستید که هر لحظه توسط موجودی واقعاً نفرت‌انگیز گیر بیافتید. این ناب‌ترین حسی است که می‌توان از یک بازی ترسناک انتظار داشت.

گیم‌پلی بر پایه فیزیک بازی که بسیار هم قوی کار شده است و به کمک طراحی معماهای بازی آمده و باعث شده که انتظارات شما به‌موقع برآورده شود و اگر راه حلی به ذهنتان می‌آید بتوانید سریع آن را امتحان کنید. از طرفی زاویه دوربین بازی نیز بسیار خوب کار شده و به شما این امکان را می‌دهد که بتوانید با دست بازتر و البته سریع‌تر پازل ها را حل کرده و پیشروی کنید.

Little Nightmares توانسته با به کارگیری فوق‌العاده جلوه‌های بصری یک ماجراجویی زیبا را در قالب پازل پلتفرمر به وجود آورد که نه تنها طرفداران این ژانر بلکه تقریباً هر کسی را طرفدار زیبایی بصری در بازی‌های دیجیتال است به خود جذب کند. الگوگیری به موقع و جذاب سازندگان باعث شده تا محیط‌های بازی تا حدی آشنا به نظر برسند. اگر انیمه «شهر اشباح»، یکی از بهترین ساخته‌های میازاکی را دیده باشید قطعا متوجه شده‌اید که مراحل پایانی بازی شباهت غیر قابل انکاری به این انیمه دارد و همین موضوع باعث حس خوشایندی در شما هنگام بازی ایجاد می‌کند. از این دست الگوگیری‌ها و اتفاقات در بازی تا حدودی به چشم می‌خورد که خب قابل تحسین است. این بازی از آن عنوان‌هایی است که ثابت کرد، می‌توان یک اثر سینمایی فوق‌العاده در قالب یک بازی کوتاه ساخت و موفق شد. Little Nightmares از آن آثار خاص و دوست‌داشتنی است که حتما باید تجربه‌اش کنید.

# مصاحبه سایت گیمز با Ola Holmdahl

ترجمه: آرش فریدی

در ادامه این مقاله مصاحبه سایت Games را با Ola Holmdahl در مورد موفقیت Trrasier Studios با بازیLittle Nightmares را برای شما قرار داده ایم.

Ola Holmdahl طراحی بازی‌های دیجیتال، در سال‌های ۲۰۱۳ تا ۲۰۱۶ ریاست کمپانی Trasier Studios را به عهده داشت و در حال حاضر در استدیو Massive Entertainment سازنده عنوانی‌هایی چون Division و World In Conflict در نقش مدیر تولید مشغول به کار است.

### پیشینه شما قبل از پیوستن به Tarsier Studios چیست؟

من بازی‌سازی را از اوایل دهه ۹۰ شروع کردم و اوایل بازی‌های بردگیم در سبک جنگ مینیاتوری (Miniature Wargame) می‌ساختم. پس از آن با پیوستن به Refraction Games که بعداً توسط دایس خریداری شد، به‌صورت حرفه‌ای وارد صنعت بازی‌سازی دیجیتال شدم و در پروژه Battlefield ۱۹۴۲ به عنوان طراح ارشد مشغول به کار شدم. پس از آن به دانشگاه بازگشتم و چند سال در رشته طراحی بازی درس خواندم.پس از آن به کار آموزی‌های مختلف رفتم و مشغول به ساختن بازی‌های مختلف شدم چرا که ساختن بازی بسیار هیجان انگیز است! صحبت کردن، خواندن یا تحقیق کردن در مورد بازی‌ها واقعاً با ساخت بازی بسیار متفاوت است.

### قبلاً چند پروژه از کمپانی فلان بود که تقریباً ساخته شده بودند، مانند بازی City Of Metronome که سال‌ها پیش معرفی شده بود، که Little Nightmares از نظر زیبایی‌شناسی شباهت زیاد به آنچه ما از این بازی دیده بودیم داشت، آیا در این مورد نکته‌ای هست که بخواهید به ما بگویید؟

این سبک بصری و این‌گونه اتمسفر به نوعی DNA کمپانی Trasier Studios است. حتی زمانی که هنوز به عنوان یک تیم کوچک تحت عنوان Team Trasier کار می‌کرند، این‌چنین فضاسازی و تصویرسازی و روایت داستانی را در ذهن داشتند و به نظر من این سبک از کار نقطه مشترکی بین تقریباً تمام موسسان این تیم است.

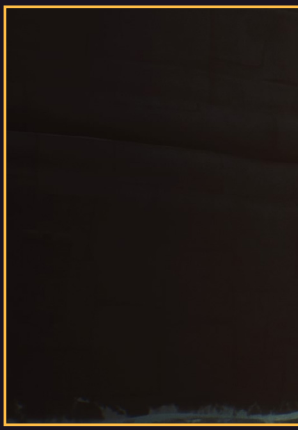
### می‌توانید اندکی درباره کارگردانی هنری بازی و نحوه به وجود آمدن آن صحبت کنید؟

چه چیزی می‌توانم بگویم؟ Tarsier دیگر یک تیم ۶ نفره نیست! ما حالا حدود ۵۰ نفر شده‌ایم. درست است که تعداد خیلی زیادی نیست، اما همه افراد تیم تأثیر به‌خصوصی در پیشرفت بازی گذاشته‌اند. این نکته واقعا این بازی را خاص و البته از کارهای قبلی ما متمایز کرده است. هسته اصلی بازی و ایده اولیه اتمسفری که در بازی می‌بینیم، توسط کارگردان هنری ما Per Bergman و Jonas Berlin کانسپت آرتیست تیم به وجود آمد. این دو واقعاً تیم دونفره فوق‌العاده‌ای را تشکیل می دهند! ایده اولیه بازی هم از یکی از

نقاشی‌های Per که دختری کوچک را در یک بارانی زرد رنگ کشیده بود به وجود آمد که طرح‌های Jonas از هیولاهای غول پیکر با ظاهری نفرت‌انگیز و قرار دادن آن دو کنار هم ترکیبی جالب را به وجود آورد که به کامل شدن ایده کمک کرد.

### کار کردن در کنار Media Molecule چقدر در کسب تجربه برای تیم Tarsier تأثیر داشته است؟

به‌طور چشمگیری مؤثر بوده است. من فکر می‌کنم که ما دِین بزرگی به آن‌ها داریم. آن اوایل که در قسمت پشتیبانی هنری و طراحی کاستوم‌ها به آن‌ها کمک می‌کردیم، انرژی بسیار خوبی می‌گرفتیم و بعد از آنکه برای بازی LBP برای Vita مشغول به کار شدیم، خیلی چیزها یاد گرفتیم و رشد کردیم. نقطه عطفی که از نظر من وجود دارد، کار روی پروژه Tearaway Unfolded است. نصف تیم ما بودیم و نصف تیم آن‌ها. آن‌ها خیلی خاص بودند. ما را با اسم کوچک صدا می‌کردند و می‌گفتند:«ما خیلی دوست داریم که باز هم با Tarsier کار کنیم، ما به فکر و انرژی تازه نیاز داریم تا بتوانیم تجربه‌ای ناب در این بازه زمانی خلق کنیم». از آن‌ها انضباط کاری و مهارت‌های خلاقانه‌ای آموختیم که به انسجام کاری ما کمک بسیاری کرد. من یاد گرفتم که چگونه یک ایده را معرفی کنم، به آن زندگی ببخشم، این جزو دلایلی بود که ما نتوانستیم Metronome را در ادامه دهیم و سال ۲۰۰۶ ساخت آن را متوقف کردیم.به نظر من تیم از آن روزها تا به حال درس‌های زیادی یاد گرفته است.



# مجموعه‌ای منظم از بی‌نظمی‌ها!

حسین جوانزاد

رندال را می‌توان تا حدودی جزو بازی‌های old-school به شمار برد. از این جهت که کاملا المان‌های این سبک مثل پر سر و صدا بودن محیط و مکانیزم به درد نخور مبارزات و در آخر حل پازل‌های نه چندان سخت را دارد. به همین دلیل این بازی هم در پوشه بازی‌های old – schoolمی‌رود.

## دورنمای کلی اما درخشان

گیم پلی بازی خیلی ساده است. مثل همه بازی‌های اکشن ۲ بعدی از چپ به راست می‌روید و دشمنان را قلع و قمع می‌کنید. البته چیزی که این بازی را جذاب کرده استفاده از قدرت کنترل ذهن افراد است. یعنی با یک حرکت ساده شما قادر به در دست گرفتن کنترل هر کدام از حریف‌ها هستید. حتی می‌توانید کنترل غول‌آخرها هم به دست بگیرید که به این معنی است، همه اسلحه‌ها و تجهیزات دشمن در اختیار شماست.

با وجود تمام ضعف‌ها، دلیل درخشش این بازی الگوبرداری از بازی‌های موفقی همچون "2X Velocity" و طراحی منحصربه‌فرد و البته مکانیزم‌هاست. با اینکه تیم توسعه‌دهنده مستقل بازی، تیم بزرگی نیستند اما می‌توان افق‌های درخشانی را برایشان در نظر گرفت. البته بهتر بود طراحی کنترلر بهتری برای بازی در نظر می‌گرفتند تا کمتر اذیت شویم!

## دور از رویا

در دنیایی دور از رویا که شبیه به هیچ چیز نیست، انسان‌ها تحت سلطه و نظارت شدید قرار گرفته‌اند. شما در بازی ایفاگر نقش رندال خواهید بود. پسری با قدرت تلپاتی بالا و شیزوفرنی نسبی که برای زنده ماندن باید مسیر خود را از بین هجوم دشمنان قوی و نیرومند پیدا کند. توانایی وی در کنترل ذهن حریف‌ها می‌تواند دنیایی جدید از امکانات را پیش روی شما بگذارد. باید اشاره کنم که بازی در دنیایی با نام Metroidvania روایت می‌شود و این اسم در ظاهر محیط و البته خود داستان بی‌تاثیر هم نیست.

## این گوی و این میدان پر از چالش

سکوبازی چالش برانگیز یکی از نقاط قوت این بازی است و این‌طور که معلوم است توسعه‌دهنده‌ها هیچ نگرانی بابت چالش‌های فراوانی که پیش روی بازیکن می‌گذارند نداشته‌اند. از دیوارهای محصور شده با نیروی برق با جریان قوی گرفته تا تیغ‌های چرخنده و گازهای سمی که راه شما را سد می‌کنند. از دید کلی اگه بخواهیم به رندال نگاه کنیم، می‌بینیم که همه المان‌ها و عناصر یک بازی خوب را دارد ولی این عناصر با هم همخوانی ندارند. منظورم این است که با وجود داشتن طراحی چشم‌گیر و توانایی‌هایی که کاراکتر بازی در اختیار دارد؛ با همه این‌ها کنار هم همخوانی ندارند و توقعات بازیکن را تامین نمی‌کند.

مثلا توانایی پرش بلند یا کوتاه و یا حتی این چالش که باید برای

گرفتن لبه‌های سکوها دکمه خاصی را فشار دهید همه این‌ها به گونه‌ای برای یک بازیold-school جدید هستند و می‌شود به واسطه این‌ها مخاطب را پای بازی نگه داشت. ولی چیز عجیبی که درباره رندال وجود دارد این است که با وجود همه این‌ها، باز هم بعد از ۱ ساعت بازی کردن خسته می‌شوید.

## نقاط ضعفی که اصلا جایی برای آن‌ها نیست!

به نظرم نقطه ضعف بزرگ بازی دیالوگ‌های به شدت پوچ آن هست. اگه بخواهم مثال نزدیک به ذهن بزنم، اولین چیزی که به ذهنم می‌رسد آقای“Keanu Reeves” بازیگر شخصیتNEO در مجموعه ماتریکس است. ببینید با وجود اکت‌های فوق حرفه‌ای و تسلط به نقشی که دارد بازی می‌کند ولی متاسفانه تو زمینه حرف زدن افتضاح است. به طوری که اصلا با کاراکتری که بازی می‌کند، همخوانی ندارد. همین موضوع باعث می‌شود تا مخاطب نه تنها نتواند به‌طور نسبی با کاراکتر ارتباط برقرار کند، بلکه برای ادامه تماشا مجبور می‌شود دست به دامن عوامل دیگه مثل داستان یا جلوه‌های ویژه و یا حتی موسیقی متن بشود. دقیقا رندال هم از همین ناحیه ضربه می‌خورد. البته بازی در قسمت گیم‌پلی تا حدودی رضایت بخش ظاهر می‌شود ولی در قسمت دیالوگ به شدت ضعیف است.

مکانیزم مبارزات و مشت‌زنی هم تقریبا چیز جدیدی به این بازی اضافه نکرده. به‌صورت ساده و هند - تو -هند اجرا می‌شوند که شامل مشت نزدیک - اسلش و آپرکات می‌شود. تازه پس از سختی کشیدن‌های متوالی، تمام کردن بعضی مبارزه‌ها با انیمیشن تمام کننده‌ای که به طرز وحشتناکی مسخره است، همراه می‌شود. مثلا دشمن شما پس از ضربه خوردن روی زمین می‌افتد و ناگهان غیب می‌شود! مگر ساخت انیمیشن برای کشته شدن دشمنان چقدر وقت نیاز داشت که شاهد چنین چیزهای عجیبی در بازی هستیم؟!

خلاصه باید گفت که رندال قرار نیست چیز زیاد جدیدی به شما نشان بدهد، ولی اگه در قفسه خود بازی خاصی ندارید، قطعا این بازی می‌تواند شما را سرگرم کند.

# تمام فیتالیتی‌های من

امیرحسین کرمی
amir.vahed04@yahoo.com

سبک بازی‌های فایتینگ یا مبارزه‌ای یکی از پرمخاطب‌ترین و خوش اقبال‌ترین سبک‌های موجود در صنعت بازی‌های ویدئویی هستند. به جرئت می‌توان گفت کمتر کسی را می‌شناسیم که حداقل با این دست بازی‌ها آشنایی ولو مختصر هم نداشته باشد؛ حال آن‌که بسیاری از بازی‌بازها، خصوصا در کشور عزیزمان ایران عاشق بازی‌های این سبک هستند و اگر در منزل هم دستشان به بازی‌های مذکور نرسد؛ بدون شک در ویدئو کلوپ‌های موجود در سطح شهر فرصت این را خواهند داشت تا به وصال معشوق برسند!

یکی از سری بازی‌هایی که حسابی در رونق این سبک تاثیرگذار بوده و بدون نام آن ماهیت اصلی این سبک مخدوش می‌شود؛ سری بازی‌های بسیار محبوب مورتال کامبت است. بازی‌های این سری مهم‌ترین صور فلکی در کهکشان بازی‌های مبارزه‌ای هستند و به قدری اعتبار این سبک محسوب می‌شوند که اگر نام آن را از این لیست حذف کنیم؛ دیگر درخشش چندانی برای آن باقی نخواهد ماند.

ایده بازی مورتال کامبت اولین بار در سال ۱۹۹۲ به ذهن خلاق اد بوون و جان توبیاس؛ دو تن از توسعه‌دهندگان اصلی استودیو بازی Midway Games' Chicago رسید. آن‌ها در ابتدای امر در نظر داشتند که دست به ساخت یک بازی مبارزه‌ای با الهام از بازیگر بزن بهادر آن روزهای پرده سینماهای هالیوود یعنی ژان کلود ون دام یا همان فرانکی خودمان بزنند، اما با گذشت زمان، این ایده جای خودش را به یک بازی مبارزه‌ای با مضامین فانتزی-ترسناک داد و در نهایت اولین نسخه از بازی مورتال کامبت نخستین بار روی کنسول‌های آرکید منتشر شد.

از آن روز تاکنون تعداد زیادی بازی از این سری، فیلم، مجموعه تلویزیونی و کامیک بوک به بازار عرضه شده است که باعث می‌شود این سری بازی به یک رسانه درآمدزا و ثروت آفرین برای مالکان حق رای فعلی آن، یعنی شرکت وارنر براس تبدیل شود.

استدیوی سازنده این بازی پس از ورشکستگی در سال ۲۰۱۰، توسط شرکت وارنر براس خریداری شد و حق امتیاز آن نیز به این شرکت منتقل گردید.

پس از آن سری مورتال کامبت به صورت ری بوت در سال ۲۰۱۱ بازگشت قدرتمندانه‌ای به عرصه داشت و اعضای سابق استدیو میدوی که افراد کلیدی در ساخت و توسعه سری بودند (از جمله شخص اد بوون) استدیو جدیدی تحت عنوان NetherRealm را به عنوان زیر مجموعه شرکت وارنر براس ثبت کردند تا از این پس بازی‌های این مجموعه تحت لوای این استدیو سازنده عرضه شوند. اما سری مورتال کامبت به دلیل خشونت‌های مرگبارش به این سطح از شهرت در بین بازی‌بازها دست یافته است؛ که شاید مهم‌ترین آن‌ها حرکات تمام‌کننده فیتالیتی به وسیله فشردن زنجیره‌ای از کلیدهای موجود روی دسته بازی یا صفحه کلید باشد. حتی نام بازی نیز از این فلسفه وجودی بی بهره نمانده است؛ به این صورت که در واقع در کلمه کامبت از نام بازی، حرف K با حرف C جایگزین شده است و این موضوع اتفاقی نبوده، چرا که هدف عامدانه سازندگان از این کار افزودن هر چه بیشتر به میزان ابهت بازی حتی در تلفظ نامش بوده است!

سری مورتـال کامبـت تـا نسـخه سـوم در فضایـی دوبعـدی جریـان داشـت و مبارزاتـش هـم توسـط پنـج کلیـد موجـود روی دسـته‌های بـازی پیـش بـرده می‌شـد کـه عبـارت بودنـد از: پانـچ بـالا، پانـچ پاییـن، ضربـه بـالا، ضربـه پاییـن و دفـاع.

در نسـخه‌های ابتدایـی بـازی، کاراکترهـای موجـود تقریبـا بـه سـبک مشـابهی مبـارزه می‌کننـد و تنهـا تفـاوت موجـود در حـرکات ویـژه مختـص بـه هـر شـخصیت اسـت امـا از نسـخه Deadly Alliance بـه بعـد، ایـن قضیـه رنـگ و بـوی دیگـری بـه خـود گرفـت و متفاوت‌تـر از قبـل دنبـال شـد. هـر شـخصیت موجـود در بـازی حـرکات معمولـی مختـص بـه خـودش را داشـت کـه بـه آن‌هـا چندیـن سـبک مبـارزه مختلـف را اعطـاء می‌کـرد. ایـن رونـد تکاملـی تـا بـه امـروز وجـود داشـته، بـه شـکلی کـه امـروزه شـخصیت‌های موجـود در بـازی، چـه مبـارزان قدیمـی سری و چـه کاراکترهـای تـازه اضافـه شـده بـه بـازی؛ هـر کـدام دارای حـرکات مبـارزه‌ای مخصـوص بـه خـود و همچنیـن حـرکات تمـام کننـده ویـژه خـود هسـتند.

امـا صحبـت از حـرکات تمـام کننـده بـازی شـد؛ همان‌طـور کـه در ابتـدای متـن نیـز اشـاره کردیـم امضـای سری مورتـال کامبـت همیـن فیتالیتی‌هـای گوناگـون موجـود در آن هسـتند. ایـده اولیـه بـرای پیـاده کـردن ایـن حرکـت، نخسـت بـه ایـن صـورت بـود کـه بـه بازی‌بـاز پیـروز در انتهـای هـر نـبرد، اجـازه داده شـود کـه یـک ضربـه آزاد بـه انتخـاب خـود بـه شـخصیت بازنـده بزنـد و کارش را تمـام کنـد. امـا ایـن ایـده اولیـه چندین‌بـار مـورد بازبینـی قـرار گرفـت تـا اینکـه در نهایـت حـرکات امـروزی موسـوم بـه فیتالیتـی سری مورتـال کامبـت شـکل گرفتنـد. بـه بیـان ساده‌تر طـی ایـن حرکـت تمـام کننـده، شـما بـه عنـوان برنـده رانـد می‌توانیـد بـه خشـن‌ترین و وحشـیانه‌ترین! شـکل ممکـن حریـف خـود را قیمـه قیمـه کنیـد و انتقـام خونینـی از او بگیریـد.

وقایـع ایـن سری در یـک جهـان داسـتانی اتفـاق می‌افتد کـه شـامل هجـده قلمـرو باقـی مانـده از زمان‌هـای خیلـی دور می‌شـود کـه بـا توجـه بـه داسـتان‌های موجـود در پـس زمینـه بـازی، توسـط خدایـان باسـتانی سـاخته شـده اسـت و می‌تـوان بـه برخـی از آن‌هـا کـه معروف‌تـر هسـتند اشـاره کـرد؛ مثـل: Earthrealm، Netherrealm، Realm of Chaos، Realm of Order، Outworld و Edenia کـه هـر کـدام از ایـن مناطـق خواسـتگاه تعـدادی از مبـارزان مطـرح ایـن سری بـازی هسـتند.

بـر اسـاس اطلاعـات بـه دسـت آمـده از پیـش زمینـه داسـتانی وقایـع بـازی؛ خدایـان باسـتانی این‌گونـه تعییـن کردنـد کـه محرومیـن یـک قلمـرو تنهـا می‌تواننـد قلمـرو دیگـری را بـا شکسـت دادن بزرگ‌تریـن جنگجویـان مدافـع آن قلمـرو طـی ۱۰ مسـابقه متوالـی کـه هـمان مسـابقات مورتـال کامبـت خودمـان اسـت، تسـخیر کننـد.

نکتـه دیگـر مربـوط بـه شـخصیت‌های تشـکیل دهنـده ایـن بـازی اسـت؛ جایـی کـه بـاز هـم مورتـال کامبـت بـه خوبـی در آن می‌درخشـد و از دیـر بـاز تـا کنـون بـا معرفـی مبـارزان اصلـی بی‌نظیـر و خاطره‌انگیـزی از جملـه Scorpion، Mileena، Kitana، Kabal، Goro و Sub-Zero در کنـار معرفـی مبارزانـی به‌صـورت مهـمان از دنیاهـای دیگـر مثـل چندیـن شـخصیت از دنیـای DC Universe، و همچنیـن شـخصیت‌های اصلـی بازی‌هـای معـروف دیگـری از جملـه کریتـوس در بـازی خـدای جنـگ و کاراکتـر بیگانـه در سری بازی‌هـای بیگانـه جـای خـودش را تـا ابـد در صندوقچـه خاطـرات مـان ابـدی کـرده اسـت.

# سریع و خشن

در میان هیاهوی بازی‌های پر زرق و برق نسل هشتمی، در جایی که گرافیک بیشتر از گیم‌پلی نقش دارد، در دنیایی که خلاقیت و سرگرمی کم کم در حال محو شدن است، گاهی بازی‌هایی منتشر می‌شوند که مانند یک تلنگر هستند. بازی‌هایی که باعث می‌شوند به یاد بیاریم در روزگاری نه چندان دور بازی‌های کلاسیک، دنیایی خاص را به تصویر می‌کشیدند و همه چیز زیبا بود. بازی Rise & Shine دقیقا از آن دست عناوین است که ما را به یاد بازی‌های کلاسیک انداخت. یاد گرافیک‌های جذاب و پر رنگ و لعابی که داشتند. یاد گیم‌پلی‌های کوتاه و البته سختی که داشتند. این بازی خیلی سریع آمد و ما در از این دنیای خشن نجات داد و باعث شد برای لحظاتی در دنیای کلاسیک و دوست‌داشتنی خود غرق شویم. دنیای که که امیدواریم دوباره تکرار شود.

حسین جوان‌رای

# وقتی استاد رو هم می کُشن...

اگر ما وقتی صرفا به کلمه «قهرمان داستان» فکر می‌کنیم یا به گوشمان می‌خورد، ذهنمان سمت یک شخصیت با نیروهای فوق بشری و یک لباس جذاب و ماسک و شنل و غیره می‌رود و مهم‌تر از همه اینکه این شخصیتی که ذهنمان دارد تصور می‌کند، قطعا فردی بزرگسال است. یعنی به هیچ وجه سنش زیر ۲۰ سال نباید باشد. حال این قهرمان می‌خواهد مرد یا زن باشد، اما در ذهن ما فردی بزرگسال شکل می‌گیرد. خب این طرز نگاه کردن مسلما خالی از تعصب نیست. البته نمی‌شود همیشه قسمت خودآگاه ذهن را مقصر دانست. شاید چون به عنوان یک بزرگسال به این قضیه نگاه می‌کنیم ناخودآگاه تصویر آن قهرمان هم یک آدم بزرگسال است.

حالا اگر کمی عمیق‌تر فکر کنیم، یادمان می‌آید که در کودکی چه چیزهایی به خوردمان داده‌اند! همه‌ی قهرمانان داستان‌هایی که برایمان تعریف می‌کردند یا یک پلیس شجاع و یا یک آتشنشان فداکار بود. ولی هیچوقت صحبت از این نشد که بچه‌ها هم می‌توانند قهرمان باشند. البته منظور این نیست کودکان نمی‌توانند در زندگی فانتزی یا واقعی، قهرمان یک اتفاق باشند اما قطعا تصور یک کودک به عنوان ابرقهرمان و یکه‌تاز میدان جنگ خیلی سخت است.

خب حقیقتا قهرمانان توی هر سبک داستانی، به هر شکلی می‌توانند ظاهر شوند؛ مرد، زن، فقیر، پولدار، پیر یا جوان. ولی نکته‌ای که دیده نمی‌شود یا حداقل سر و صدا نمی‌کند این است که قهرمانانه‌ترین رفتارها در دنیا می‌توانند از بچه‌ها سر بزند. چون بچه‌ها طمع ندارند، سودای شهرت ندارند، اما بچه‌ها عشق دارند!

## نکشی می‌کشنت!

بازی Rise & Shine یک بازی Side-Scrolling Shooting یا Run and Gun shooter است که ۱۳ ژانویه سال جاری میلادی برای PC و Xbox One عرضه شد. علی‌رغم اینکه Rise و Shine نام قهرمان بازی و اسلحه‌اش است، اما Rise & Shine اصطلاحی در زبان انگلیسی است که برای بیدار کردن محبت‌آمیز کسی از خواب به کار می‌رود. ترجمه تحت‌الفظی آن می‌شود:«چشماتو باز کن و بدرخش!». یک بازی مفرح Platformer که رنگ آمیزی و طراحی صحنه‌هایش شما را یاد بازی‌های کلاسیک تیراندازی همچون Contra که ۳۰ سال از زمان انتشارش می‌گذرد می‌اندازد.

شکل تیراندازی بازی Rise & Shine دقیقا همانند اجدادش طراحی شده و خیلی پیچیده نیست. وقتی خواستم بخش آموزشی بازی را انجام بدهم، یک لحظه با خود گفتم دقیقا اینکه Jetpack Joyride است! ولی کمی بعد متوجه شدم که سخت در اشتباه هستم. این بازی سخت است و این سختی به‌هیچ عنوان شیرین نیست بلکه خسته‌کننده می‌شود. غول‌آخرها به‌جای ایجاد چالش بیشتر اعصاب خردکن هستند و طاقت شما را طاق می‌کنند. از طرفی بازی به شدت کوتاه است و کمتر از ۵ ساعت به پایان می‌رسد. به شخصه فقط یک ساعت تمام، درگیر آخرین غول‌آخر بازی بودم. مراحل مملو از دشمنان است و نیاز به تمرکز کافی برای عبور از آن‌ها، باعث می‌شود این عنوان، به هیچ وجه بازی راحتی نباشد. میزان دفعات مردنتان بالاتر از میانگین دیگر بازی‌ها خواهد بود.

این امر در هنگام مواجه شدن با غولآخرها بیشتر نمایان می‌شود. در کنار تمامی این سختی‌ها و البته اعصاب خردکن بودن گیم‌پلی، اما به طرز عجیبی درگیر بازی می‌شوید و از مبارزات و گاها معماهای آن لذت می‌برید. ساختار متفاوت نابودی هر یک از غولآخرها و دشمنان و تنوع آن‌ها باعث شده تا سختی مبارزه با آن‌ها را به جان بخرید و در بازی پیش بروید.

## بزرگ مرد کوچک

داستان Rise & Shine همان حکایت تکراری بیشتر بازی‌ها را دارد. دشمنی از سیاره‌ای دیگر به زمین حمله کرده و حال شما تنها امید بشریت برای نجات هستید. سیاره‌ای که در آن هستیم Gamearth نام دارد و در اینجا بیشتر شخصیت‌های بازی‌های ویدئویی در آن، نه با نام خود، حضور دارند. از لینک در افسانه زلدا تا مارکوس فینیکس در Gears of War حضور دارند. بازی روایتگر یک موقعیت عجیب و غریب است که شخصیت اصلی را در دنیای منحصربه‌فردی تنها می‌گذارد. «رایز و شاین» نام دو کاراکتری خواهد بود که بازیکنان کنترل آن‌ها را بر عهده می‌گیرند. رایز همان قهرمان کوچکی است که ساختار ذهنی ما نسبت به قهرمانان را کاملا دگرگون کرده و به عنوان یک پسر بچه کارهایی می‌کند که شاید حتی ابرقهرمان‌ها هم نتوانند انجام دهند. شاین هم قرار نیست یک شخصیت باشد؛ شاین نام اسلحه‌ای است که کاراکتر اصلی بازی آن را در دست خواهد گرفت. با جان بخشیدن به جسمی مانند اسلحه، دست سازندگان برای اعمال خلاقیت‌های تاریخ مصرف گذشته باز می‌شود و از این طریق قابلیت‌های مختلفی در اختیار بازیکنان قرار داده خواهد شد. دوستی جالب رایز و شاین و لحظاتی که این دو خلق می‌کنند داستان کلیشه‌ای بازی را تا حد زیادی نجات داده است.

## صدا، دوربین، زیبایی

بخش صداگذاری بدون اغراق عالی کار شده. هم از نظر حجم صداهایی که وجود دارد و هم نوعشان همه چیز بی‌نقص است. از صدای ترکیدن Rise گرفته تا صدای شلیک کردن اسلحه‌های گوناگون دشمنان و صدای انفجارها و رباتهایی که شما منفجر می‌کنید. صداهایی که در پس زمینه شنیده می‌شوند و جو درگیری و جنگ را بیشتر القا می‌کنند، همگی به یک اندازه خوب کار شده‌اند.

در این عنوان، علی‌رغم محیط‌های متنوع و بسیار جذابی که درنظر گرفته شده است، طراحی دشمنان بازی نیز حال و هوای خاص خودش را دارد. این طراحی در نگاه اول شما را به یاد بازی Shank می‌اندازد و اکثر دشمنان بازی کلیتشان شباهت زیادی با یک کاریکاتور دارد! افکت‌های انفجار، شلیک، پرندگان و سایر جزئیات محیطی نیز به ظرافت در طبیعت Rise & Shine جای گرفته‌اند تا شما علاوه بر یک گیم‌پلی سرگرم‌کننده از لحاظ بصری نیز به مشکل بزرگی برخورد نکنید.

اگر در میان این تعداد از بازی‌های نسل هشتمی که صرفا روی جلوه‌های بصری خود تمرکز کرده‌اند به دنبال یک سرگرمی جذاب هستید، شخصا تجربه بازی Rise & Shine را به شما پیشنهاد می‌کنم. اما اگر در دسته افرادی قرار می‌گیرید که از کشته شدن‌های پیاپی و چالش‌های سخت تیراندازی لذت نمی‌برند، تجربه Rise & Shine چیزی جز وقت تلف کردن برایتان نخواهد بود.

سپهر ترابی، ارکین زاهدی

# مصاحبه اختصاصی با انریکه کورتس، آرتیست بازی Rise & Shine

همان‌طور که در بررسی بازی هم به آن اشاره کردیم، Rise & Shine یک تجربه منحصربه‌فرد و کلاسیک است. تجربه‌ای که قطعا دوستداران بازی‌های کلاسیک از آن لذت خواهند برد. موفقیت نسبی این بازی باعث شد تا به سراغ آرتیست بازی برویم و با او مصاحبه کنیم.

**زمانی که برای اولین‌بار بازی Rise & Shine را اجرا کردم، اولین چیزی که نظرم را جلب کرد سبک هنری بازی بود. سبک هنری بازی بی‌نظیر بود و من عاشق‌اش شدم. این بازی شبیه بازی‌های کلاسیک است. چرا این سبک هنری را برای این بازی انتخاب کردید؟**

خوشحال‌ام که از سبک هنری خوش‌تان آمده. همه‌ی ما از زمانی که به یاد داریم مشغول بازی کردن هستیم و Rise & Shine به نوعی ادای دین ما به تاریخ بازی‌های رایانه‌ای است و ما دوست داشتیم که سبک هنری بازی این مساله را نشان دهد. ما می‌خواستیم زمانی که بازی‌بازها در حال گشت و گذار در دنیای بازی هستند احساس راحتی و آشنایی کنند. البته طراحی این سبک هنری کار بسیار سختی هم بود. ما سعی کردیم به هر مرحله از بازی مانند یک تابلوی نقاشی نگاه کنیم و دوست نداشتیم عناصر محیطی مدام در مراحل مختلف تکرار شوند. تقریباً تمام فایل‌های فوتوشاپ ما برای این بازی بیش از ۲ متر طول و ارتفاع دارند. پس می‌توان گفت که ما زمان زیادی را برای طراحی سبک هنری هر مرحله صرف کرده‌ایم.

**سؤال بعدی من این است که چرا این بازی تا این حد دشوار است؟ البته من این سختی را دوست داشتم اما بازی‌بازهای تازه‌کار از آن گله می‌کنند. آیا شما بازی را صرفاً برای بازی‌بازهای کهنه‌کار ساخته‌اید یا فلسفه‌ی خاصی پشت این درجه‌ی سختی وجود دارد؟**

شاید ما کمی در مورد درجه‌ی سختی بازی زیاده‌روی کرده باشیم. از این بابت عذر می‌خواهیم. ما به عنوان بازی‌باز دوست داریم به چالش کشیده شویم و دوست داشتیم که بقیه هم این حس را تجربه کنند. ما طرفدار بازی‌های کلاسیکی مانند «دنیای دیگر» (Another World) هستیم که در آن، روزها طول می‌کشید تا بتوانیم راه‌حل یک معما را پیدا کنیم یا یک چالش خاص را پشت سر بگذاریم. بنابراین سعی ما این بود که بررسی کنیم و ببینیم که بازی‌بازها چگونه چهار مرحله‌ی ابتدایی بازی را که در رویدادهای مختلف به صورت دمو وجود داشت، پشت سر می‌گذارند، و سعی کردیم با توجه به داده‌هایی که در اختیار داشتیم درجه‌ی سختی بازی را در مراحل بالاتر متعادل کنیم. البته قبول دارم که چند مرحله‌ی پایانی شاید کمی بیش از حد چالش‌برانگیز هستند. ما سعی کردیم این مساله را در آخرین به‌روزرسانی بازی حل کنیم. اما ظاهراً با تمام این اوصاف برای برخی افراد این بازی بیش از حد راحت است. فکر کنم نمی‌شود همه را خوشحال نگه داشت. شاید اگر وقت‌اش را پیدا کنیم درجه‌های سختی مختلف را به بازی اضافه کنیم.

**به عنوان یک بازی‌باز، شاید این آزاردهنده‌ترین سؤال من باشد: اگرچه Rise & Shine دارای جلوه‌های صوتی بسیار خوبی است، چرا برای شخصیت‌ها، یا لااقل شخصیت‌های اصلی، از صداگذار استفاده نشده است؟ به نظرم این کار می‌توانست سطح بازی را بالاتر ببرد، این‌طور نیست؟**

من کاملاً با شما موافقم. Rise & Shine با صداگذاری شخصیت‌ها بسیار بهتر می‌شد. اما مساله‌ی اصلی ما بودجه‌ی محدودمان بود. زمانی که در حال ساخت بازی بودیم، از سازنده‌های دیگر در مورد دستمزد صداگذارها پرس‌وجو کردیم و دیدیم که با بودجه‌ی ما همخوانی ندارد. از این بابت عذر می‌خواهیم.

**شما از شخصیت‌هایی از مجموعه‌های دیگر در بازی‌تان استفاده کرده‌اید، مانند «مارکوس فینیکس» از مجموعه‌ی Gears of War یا «لینک» از مجموعه‌ی «زلدا» و بسیاری از شخصیت‌های دیگر. این مساله بسیار تحسین برانگیز بود اما چرا چنین کاری را انجام دادید؟ آیا**

**ممکن نبود شخصیت‌های جدیدی خلق کنید تا ما شاهد منفجر شدن شخصیت محبوبی مانند مارکوس فینیکس نباشیم؟ وقتی این صحنه را دیدم خشکم زد. با خودم گفتم چطور یک بچه با یک اسلحه‌ی سخن‌گو می‌تواند قهرمان دوران نوجوانی من را بکشد؟ حالا من دلیلی برای متنفر شدن از آن بچه دارم. البته این یک شوخی بود، اما جدا از شوخی، به نظرم برای طرفداران GoW کنار آمدن با این قضیه کمی سخت خواهد بود. فرض کنید ساعت‌های بسیاری را صرف می‌کنید و چندین بار مراحل را از اول اجرا می‌کنید تا در نهایت تمام خاطرتان را از چنین قهرمانی نابود کنید؟**

هاهاها... واقعاً عذر می‌خواهیم که خاطرات شما را نابود کردیم. باید بگویم که من خودم یکی از طرفداران پروپاقرص مجموعه‌ی GoW هستم. من فقط می‌خواستم که بازی‌بازها را با اتفاقاتی که در طول داستان رخ می‌دهد کمی غافلگیر کنم، به طوری که همه چیز همیشه آن‌طور که به نظر می‌رسد نباشد و داستان کاملاً قابل پیش‌بینی نشود. قصد دیگری از این کار نداشتم. هسته‌ی اصلی داستان Rise & Shine این است که یک نژاد بیگانه به سیاره‌ای که تمام شخصیت‌های دنیای بازی‌های رایانه‌ای در آن زندگی می‌کنند، حمله می‌کند، و ما از این داستان استفاده کردیم تا بتوانیم انواع و اقسام اشارات و ارجاعات مربوط به دنیای بازی‌ها را در این بازی بگنجانیم. اگر دقت کرده باشید ما حتا در بطن معماها و گیم‌پلی بازی هم از فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای استفاده کرده‌ایم. قصد ما فقط این بود شوخی کوچکی با اسطوره‌های دنیای بازی‌های رایانه‌ای کرده باشیم.

**با آن سبک هنری دوست‌داشتنی و طراحی مرحله‌ی عالی، چرا Rise & Shine داستان بهتری ندارد؟ منظورم این است که داستان کمی گیج کننده است و بارها در جریان بازی از خودم پرسیدم که «چرا الان این اتفاق افتاد؟»**

متأسفم که داستان را زیاد دوست نداشتید. من نمی‌خواهم داستان را برای آن‌هایی که هنوز این بازی را تجربه نکرده‌اند لو بدهم اما هر اتفاقی که در طول داستان رخ می‌دهد دلیلی دارد، فقط باید کمی با دقت بیش‌تر به مسایل توجه کنید. هیچ چیز اتفاقی نیست. ما می‌دانستیم که قرار نیست برای داستان این بازی جایزه‌ای دریافت کنیم اما همیشه دوست داریم بازی‌مان داستانی داشته باشد که همه چیز را به هم متصل می‌کند و به بازی‌باز انگیزه‌ای برای پیش‌روی در بازی می‌دهد. هدف داستان Rise & Shine بیش‌تر این بود که می‌خواستیم هنگام ساخت بازی کمی بخندیم و خوش بگذرانیم. بعضی‌ها این داستان را دوست داشتند و بعضی‌ها هم نداشتند، این کاملاً طبیعی است.

**آیا برنامه‌ای برای ساخت قسمت دوم Rise & Shine دارید؟ اگر دارید امیدوارم قسمت بعدی هم به همین خوبی باشد، یا حتی بهتر از قسمت اول، چون بازی‌های دو-بعدی کمی هستند که می‌توانند تا این حد هیجان‌انگیز باشند.**

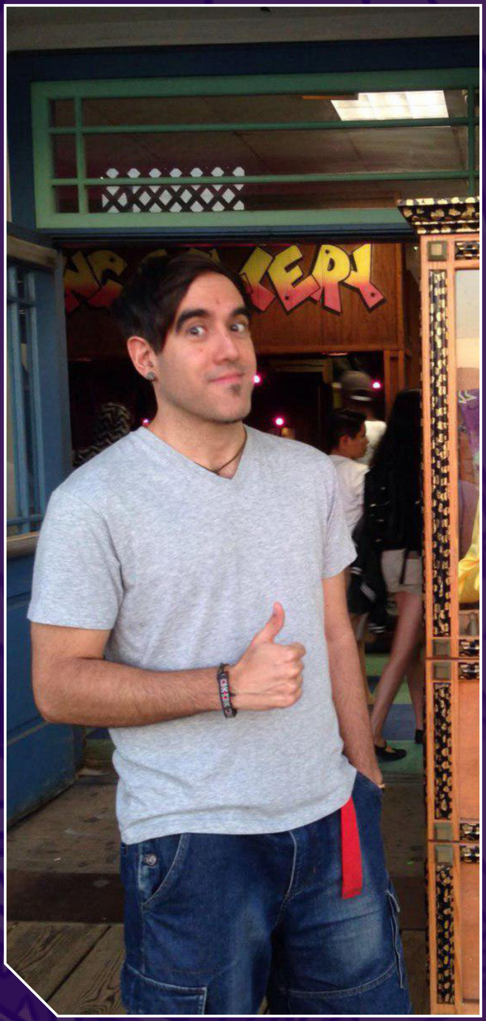
ممنون. معمولاً ما پس از اتمام یک بازی مستقیماً به سراغ ساخت یک دنباله نمی‌رویم چون دوست داریم یک پروژه‌ی کاملاً متفاوت را آغاز کنیم تا اسیر تکرار نشویم و خلاقیت‌مان را از دست ندهیم. در مورد Rise & Shine، مساله این‌جا است که اگرچه بازی‌بازها و استریمرها آن را دوست داشتند، اما فروش بازی آن‌طور که انتظار داشتیم نبود. بنابراین، برای‌مان سخت است که بخواهیم به ساخت ادامه‌ی عنوانی فکر کنیم که از لحاظ تجاری چندان موفق نبوده.

**به نظر شما آیا ما باید بیش‌تر بر جنبه‌ی سرگرمی و لذت در بازی‌های رایانه‌ای تمرکز کنیم یا بهتر است مانند گذشته اهمیت بیش‌تری به روایت داستان بدهیم؟ به نظر ما تمرکز بیش از اندازه بر جنبه‌ی اقتصادی ساخت بازی در حال صدمه زدن به بدنه‌ی صنعت بازی است. نظر شما در این مورد چیست؟**

به نظر من باید بازی‌هایی برای تمام سلیقه‌ها وجود داشته باشد. نکته‌ی خوبی که در مورد بازار بازی‌های رایانه‌ای امروز وجود دارد این است که نسبت به ۲۰ سال پیش، افراد بسیار بیش‌تری در حال بازی کردن و لذت بردن از بازی‌ها روی پلتفرم‌های مختلف هستند، چون در حال حاضر برای تمام سلیقه‌ها بازی‌های خوب وجود دارد. افرادی وجود دارند که یک روایت داستان قوی می‌خواهند و برخی دیگر دوست دارند مستقیماً به سراغ اکشن بروند. به نظر من هر بازی‌سازی هم اولویت‌های خودش را دارد. به عنوان مثال، ما دوست داریم بازی‌هایی بسازیم که مهارت و قدرت واکنش دادن بازی‌بازها را به چالش می‌کشند، بازی‌هایی که احتمالاً بیش‌تر بر جنبه‌ی اکشن ماجرا تأکید دارند. اما افراد بسیاری وجود دارند که چنین عنوانی را نمی‌پسندند و ترجیح می‌دهند به سراغ یک تجربه‌ی داستان-محور و احساسی بروند. به نظر من همه‌ی سبک‌ها خوب هستند و تنها کاری که ما باید انجام دهیم این است که خلاقیت را در بازی‌های‌مان از بین نبریم.

**اهداف اصلی ما در «بازینامه» آموزش بازی‌سازی، معرفی بازی‌های مستقل و بازی‌های ایرانی است. نظر شما در مورد اهداف ما چیست؟ آیا وجود چنین نشریه‌ای لازم است؟**

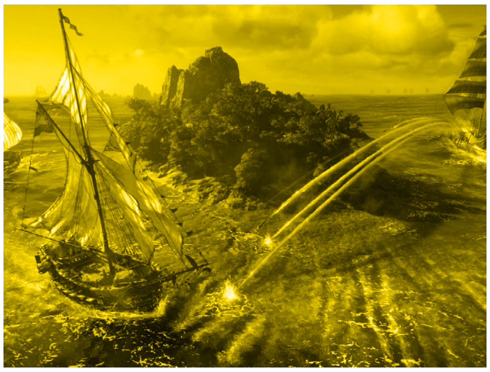
به نظر من ایده‌ی فوق‌العاده‌ای است. در حال حاضر ابزارهای بازی‌سازی خیلی راحت در اختیار تمامی افراد قرار گرفته‌اند، اما ۱۵ سال پیش شما باید هزینه‌ی گزافی را متحمل می‌شدید تا بتوانید یک بازی بسازید. بنابراین، وجود منابعی مانند مجله‌ی شما که هدف‌اش آموزش هنر بازی‌سازی و ایجاد یک جامعه‌ی کوچک و متحد است کاملاً عاقلانه است و به نظر من موفقیت آن حتمی است.



**در نهایت، اگر حرف دیگری برای بازی‌سازهای ایرانی و هواداران‌تان در ایران دارید، بفرمایید.**

اخیراً من این افتخار را داشتم که داور جشنواره‌ی بازی‌های رایانه‌ای تهران باشم و برای‌ام بسیار جالب بود که آن همه بازی خاص و باکیفیت ببینم. مسلماً شما استعداد لازم برای ساخت بازی‌های خوب را دارید پس به نظرم بهتر است از همین الان شروع کنید. ممنون که این فرصت را در اختیار من قرار دادید.

A WAY OUT



FORZA
MOTORSPORT 7

# E3 امسال با صنعت بازی چه کرد؟

## بررسی کنفرانس‌های نمایشگاه E3

محمدرضا فرخزاده

مگر اتفاقی بزرگ‌تر از E۳ برای ما بازی‌بازها وجود دارد؟ مگر کنفرانسی مهم‌تر از E۳ هم هست؟ مگر می‌توانیم هر سال E۳ را ببینیم و شگفت‌زده نشویم؟ در این مقاله قصد داریم نگاهی به این نمایشگاه و همین‌طور تاثیر آن بر صنعت بازی‌سازی داشته باشیم. البته لازم به ذکر است که در این مقاله به تمامی بازی‌ها و اتفاقات رخ داده در طول کنفرانس‌ها و نمایشگاه نخواهیم پرداخت و عناوین مهم‌تر را مورد بررسی قرار می‌دهیم.

EA PLAY

### کنفرانس الکترونیک آرتز

EA امسال علی‌رغم خبرهای هیجان‌انگیز، نارضایتی برخی از بازی‌بازها را هم در بر داشت. شروع این کنفرانس با نمایش تریلری از عنوان FIFA ۱۸ بود که تغییرات گرافیکی خاصی در آن دیده نمی‌شد. همچنان اسم الکس هانتر سر زبان‌ها بود. اما در ادامه‌ی کنفرانس، EA، ورق را به سود خود برگرداند و توانست طرفدارانش را راضی کند. FIFA ۱۸ قرار است تجربه‌ای نو از حس فوتبال را به شما بدهد. دقت به جزئیات هر بازیکن در حین انجام حرکات از نقاط قوت FIFA ۱۸ است. پس الکس هانتر چه شد؟ الکس هانتر به Journey بازمی‌گردد. اما این‌بار با قابلیت شخصی‌سازی بیشتر و تصمیمات سخت‌تر! از جزئیات دیگر بازی، به خوشحالی پس از گل اشاره شده که قرار است از نسخهٔ قبلی بازی خیلی وسیع‌تر باشد. همچنین امسال کریستیانو رونالدو، بازیکن محبوب رئال مادرید و تیم ملی پرتغال، روی جلد FIFA ۱۸ جای دارد.

در ادامهٔ کنفرانس، بازی Need For Speed: Payback معرفی شد. به جرأت می‌گویم که این بازی نقطهٔ قوت EA در این کنفرانس بود. در این بازی سه شخصیت اصلی با نام‌های تایلر، جس و مک حضور دارند و این بازی قرار است داستان یک

انتقام را روایت کند. در کنفرانس شاهد گیم‌پلی زنده از این بازی بودیم. این عنوان قرار است قابلیت‌های شخصی‌سازی زیادی را به ما بدهد. از جزئیات دیگر می‌توان به صحنه‌های سینمایی، نورپردازی خیلی خوب و گرافیک خیره‌کننده اشاره کرد.

عنوان بعدی، A Way Out است. یک بازی جذاب co-op و دونفره که برای طی کردن روند داستانی بازی، باید حتما دوستی کنار خود داشته باشید تا بتوانید بازی کنید! جزئیات زیادی از این بازی منتشر نشده و وعده‌ی تجربه آن را در امسال دادند. باید صبر کنیم تا ببینیم EA چه آشی برایمان می‌پزد.

در ادامه اشاره‌ای شد به پروژۀ جدید Seed Division که ادعا می‌شد شروعی جدید در صنعت بازی¬سازی و آیندۀ گیمینگ است. پس از آن تریلری به مدت یک دقیقه پخش و بازی‌ای تحت عنوان Anthem در آن معرفی شد. این بازی شب بعد در کنفرانس مایکروسافت به‌صورت مفصل نمایش داده شد.

NBA Live ۱۸ عنوان دیگری بود که در این کنفرانس معرفی به آن پرداختند. علاوه بر بهبود گرافیکی این بازی، حالت جدیدی اضافه شده که می‌توانید بازیکن خود را با راه خود جلو ببرید و یکی از راه‌های خیابانی بودن یا بازی در پرو لیگ را انتخاب کنید.

Star Wars Battlefront II عنوانی مورد انتظار بود که با قابلیت‌های جدید و گیم‌پلی بخش آنلاین آن، طرفداران خود را متحیر کرد. همچنین گفته می‌شود که این سری از بازی، بخش داستانی خواهد داشت که داستان آن هم داستانی نو در دنیای جنگ ستارگان خواهد بود.

Madden ۱۸ Longshot اثری بود که امسال با استوری مود معرفی شد و جالب اینجا بود که هر کسی می‌توانست داستان منحصربه‌فرد خود را داشته باشد.

در طول کنفرانس یک بسته الحاقی جدید نیز برای Battlefield ۱ معرفی شد که قرار است فصل تابستان عرضه شود. این بسته شش نقشه جدید به بازی اضافه خواهد و جنگ‌های پویاتری را به تصویر خواهد کشید.

## کنفرانس مایکروسافت

شروع این کنفرانس با قدرتمندترین کنسول تاریخ بشریت، Xbox One X بود. این کنسول قادر است تجربه‌ی ۴K واقعی را به کاربر بدهد. سیستم سوپرسمپلینگ باعث شده تا برای اجرای بازی‌ها الزامی به وجود تلویزیون‌ها ۴k نباشد. سایز این کنسول بی‌نظیر حتی از Xbox One S هم کوچک‌تر است و قرار شده این کنسول در ماه نوامبر عرضه شود.

Forza Motorsport ۷ غول گرافیکی مایکروسافت، با همکاری انحصاری پورشه و بیش از ۷۰۰ مدل ماشین معرفی شد. در ادامۀ کنفرانس، ۴۲ بازی معرفی شدند که ۲۲ عدد از آن‌ها انحصاری بودند.

نسخه جدید بازی Metro نیز در این کنفرانس معرفی شد که واقعا فوق‌العاده بود! پس از آن، بازی Assassin's Creed Origin به نمایش درآمد و طبیعتا هر کسی که این سری را بازی کرده باشد، به وجد آمد.

از بازی‌های دیگر می‌توان به Battleground، Crackdown ۳، State of Decay و Life is Strange ۲ و Anthem اشاره کرد. در مجموع کنفرانس مایکروسافت آن‌طور که باید خوش ندرخشید و هیچ دلیل خاصی برای خرید Xbox One X آن هم با قیمت ۵۰۰ دلار به مخاطبان نمی‌داد.

## کنفرانس بتزدا

از کجای این کنفرانس مهیج شروع کنم؟ شروع کنفرانس با DOOM VR بود که قاعدتاً تجربۀ VR بازی DOOM وحشتناک و جذاب خواهد بود. پس از آن Fallout ۴ VR هم معرفی شد که قطعاً تجربه‌ای خیلی گسترده‌تر را به ارمغان خواهد آورد.

Creation Club قابلیتی جذاب برای بازیکنان فال آوت است که می‌توانند از داخل خود بازی، مادهای بی‌نظیر و متعدد این بازی را دانلود و نصب کنند

طرفداران یان کمپانی در طول کنفرانس در حال خوشحالی بودند که بازی کارتی اسکایریم برای استیم، اندروید و iOS معرفی شد. نمایش بازی واقعا جالب بود و مطمئن هستم وقت زیادی یا صرف این بازی خواهیم کرد! بتزدا در ادامه کار Skyrim را برای نینتندو سوییچ معرفی کرد. شاید معرفی این بازی، دلیل قانع‌کننده‌ای برای خرید کنسول سوییچ باشد.

در ادامه یک بستهٔ الحاقی برای بازی Dishonored ۲ به نمایش گذاشته شد که قطعا طرفداران این سری از معرفی آن شگفت‌زده شدند.

Quake Champions اثر بعدی بود که نمایش نسبتا خوبی داشت و طرفداران این بازی محبوب قطع به یقین از آن لذت خواهند برد.

در همین بین بود که تریلری حماسی و پرابهت پخش شد که بعد از گذشت چند لحظه مشخص شد این نمایش مربوط به معرفی The Evilwithin ۲ است. اثری که تا قبل از آغاز کنفرانس خیلی‌ها امید داشتند معرفی شود.

تقریبا به پایان کنفرانس رسیده بودیم که قسمت دوم Wolfenstein نیز با تریلری فوق‌العاده جذاب معرفی شد. بتزدا با نمایش این تریلر مهیج و قسمت‌هایی از گیم‌پلی کار را رسما تمام و عطش علاقه‌مندانش را بیشتر کرد.

UBISOFT

## کنفرانس یوبی‌سافت

Mario + Rabbids Kingdom Battle آغازگر کنفرانس یوبی‌سافت بود و خب چه آغازی از ماریو بهتر است؟ ماریو با خالقش به این کنفرانس آمد و میاموتو و گیلمو رئیس یوبی‌سافت صحبت‌های فوق‌العاده‌ای در مورد این همکاری کردند و ما را بیشتر از هر موقع دیگری به این بازی انحصاری کنسول سوئیچ وابسته کردند.

بعد از اینکه غوغا ماریو و ربیدها به پایان رسید، نوبت نمایش Assassin's Creed Origins شد. عنوانی

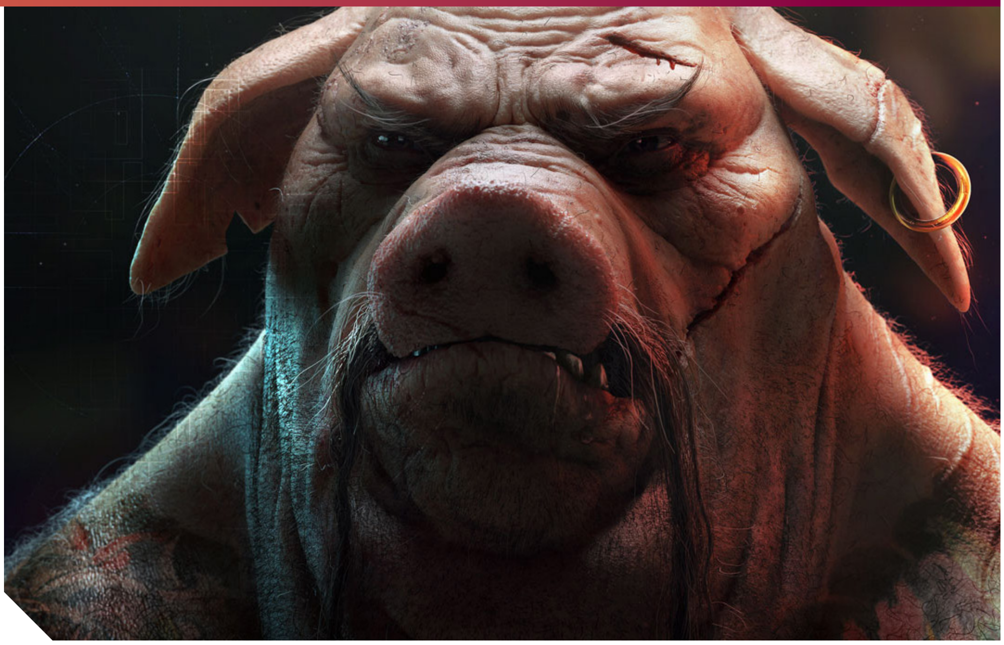
که نمایش آن دور از انتظار نبود و یقین داشتیم که در کنفرانس یوبی‌سافت نمایش داده می‌شود. تریلر سینماتیکی که از بازی به نمایش درآمد امیدمان نسبت به این بازی را بیشتر کرد. پس از پایان نمایش اساسینز کرید، قسمت دوم The Crew معرفی شد.

The Crew ۲ عنوانی است که می‌توانید در آن سوار همه چیز بشوید و با آن مسابقه بدهید. در خیابان، جنگل، دریا، آسمان، کوه، بیابان یا هر کجای دیگر که فکرش را کنید، می‌توانید مسابقه بدهید و از تنوع بالای وسایل نقلیه و محیط‌های بازی لذت ببرید. جزئیات گرافیکی در بازی بیداد می‌کند و علاوه بر آن به نظر می‌رسد که سیستم کنترلی بازی نیز دستخوش تغییر شده و دیگر جای نگرانی نیست.

پس از اینکه AC Black Flag عرضه شد، بازی‌بازهای زیادی از یوبی‌سافت درخواست کردند تا عنوانی در مورد دزدان دریایی و جنگ‌های آن‌ها بسازد. این‌طور که پیداست این خواسته بالاخره عملی شده. بازی Skull and Bones، آی پی جدید یوبی‌سافت بود که پیرامون مبارزات دزدان دریایی و نبردهای آبی آن‌ها ساخته شده است. نمایش‌های بازی در یک کلام فوق‌العاده بود و اگر درگیر تکرار نشود قطعا با اثری قوی روبه‌رو خواهیم شد. بازی بعدی قسمت جدید فارکرای بود.

Far Cry ۵ عنوانی که دور از انتظار تماشاچی‌ها نبود. عنوانی که توانست کم‌کاری‌های یوبی‌سافت در Primal را جبران کند. گیم‌پلی به نمایش درآمده از بازی نشان داد که با یک اثر تکراری روبه‌رو نیستیم و احتمال اینکه فارکرای به روزهای خوبش بازگردد زیاد است.

شگفتی کنفرانس یوبی‌سافت، رونمایی از بازی Beyond Good and Evil ۲ بود. این بازی پس از ۱۵ سال بالاخره نمایش داده شد و این حرکت توانست کنفرانس یوبی‌سافت را به یکی از بهترین‌های امسال تبدیل کند.



## کنفرانس سونی

سونی کنفرانس خود را با ارکستری زنده که در حال نواختن موسیقی هندی بودند شروع کرد. موسیقی بی‌نظیری که قطعا ما را به یاد آنچارتد می‌انداخت. Uncharted: The Lost Legacy آمده تا باز هم موفقیت‌های مجموعه را تکرار کند و ناتی داگ با نمایش این بازی مانند همیشه گل کاشت. باید منتظر ماند و دید کلوئی می‌تواند موفقیت‌های نیتن دریک را تکرار کند یا خیر.

بازی بعدی، Days Gone بود که نمایشی با فضای آخرالزمانی را برایمان به ارمغان آورد و با هوش مصنوعی بالا، قول یک بازی عالی به بازی‌بازها داد. البته با تمام خوبی‌هایی که در طول نمایش این عنوان نظاره‌گر بودیم، همچنان خیلی از کارشناسان بر این باور هستند که تیم سازنده این بازی نمی‌تواند از پس ساخت آن به خوبی برآید.

در ادامه نمایش بازی‌هایی همچون Monster Hunter، Marvel vs Capcom Infinite و COD: WW II را شاهد بودیم. البته نسخه ریمستر شده بازی سایه کلوسوس نیز در این کنفرانس نمایش داده شد. بازی‌های بسیار زیادی که همگی برای هدست VR هستند نیز معرفی شدند اما خب سونی در این مورد هنوز راه زیادی برای رسیدن به موفقیت دارد.

بازی God of War نیز همان‌طور که انتظار می‌رفت نمایش داده شد. عنوانی که بازی‌بازهای زیادی از معرفی آن لذت بردند. در این قسمت شاهد داستانی به مراتب بهتر نسبت به قسمت‌های گذشته خواهیم بود و زندگی و عواطف نقش پررنگ‌تری در این قسمت دارند.

بازی Detroit: Become Human، جدیدترین ساخته دیوید کیج نیز در کنفرانس سونی نمایش داده شد تا نشان دهد کیج با اثری به مراتب بهتر به میزبانی بازی‌بازها آمده و از تجربیات گذشته خود حسابی درس گرفته است. در پایان نیز شاهد نمایش مفصلی از Spider-Man بودیم. اثری که واقعا خوش ساخت و خوب به نظر می‌رسد و استودیو اینسامنیاک زمان زیادی را صرف آن کرده است.

## کنفرانس نینتندو

کنفرانس ضبط شده نینتندو با اینکه کوتاه بود اما دقیقا همان چیزی بود که انتظار داشتیم. نینتندو با این کنفرانس نشان داد که دلایل زیادی برای خریدن کنسول سوییچ وجود دارد و از همه مهم‌تر مشخص شد که تعریف اصلی هنوز نمرده است! بازی‌هایی مثل Kirby، Metroid Prime ۴، Xenoblade ۲، Yoshi و Super Mario Odyssey از عناوینی بودند که در این کنفرانس معرفی شدند. عناوینی که یکی از دیگری بهتر بودند و واژه سرگرمی را برایمان معنی کردند. گرافیک‌های شاد و پویا، گیم‌پلی‌ها خلاقانه و دوست‌داشتنی و لذت‌بخش بودن این عناوین نشان داد نینتندو هنوز درک درستی از بازی دارد.

## گم گشته دیوار سرگرمی

اما واقعا نمایش E۳ امسال چه تاثیری روی صنعت بازی‌سازی گذاشت؟ به نظرم بیشتر از تاثیر، این نمایشگاه کلاس درس بود. کلاسی درسی برای مرور گذشته و حتی روبه‌رو شدن با آینده این صنعت. E۳ ۲۰۱۷ نشان داد که سمت و سوی بازی‌ها بیشتر به چه سمتی میل کرده و بازی‌بازها نیز چه توقعی دارند. خوشحالیم که هنوز تعریف سرگرمی در این هنر – صنعت توسط کمپانی‌هایی مانند نینتندو و استودیوهای مستقل بیان می‌شود. البته منظور این نیست بازی‌هایی همچون God of War یا Anthem سرگرم‌کننده نیستند، اتفاقا این آثار همگی قابل احترام هستند و پیشرفت این صنعت را نشان می‌دهند. نکته مثبت E۳ همین بود، این نمایشگاه نشان داد در کنار این آثار بزرگ با گرافیک‌های چشم‌نواز می‌توان به آثار صرفا جذاب و سرگرم‌کننده نیز پرداخت و هر دوی آن‌ها را همسو با هم جلو برد!

# در ستایش تلاش وعشق

## "چرا و چگونه انیمه «یووری بر یخ» شگفتی آفرید؟"

عاطفه بهسام

پنج سال پیش وقتی سایو یاماموتو، کارگردان انیمه خوش نام «لوپین سوم» به استودیوهای انیمه پیشنهاد کار جدیدش را داد، مورد استقبال قرار نگرفت. ژاپن در رشته پاتیناژ (اسکیت نمایشی روی یخ) به مقام و رتبه خاصی نرسیده بود و استودیوها انتظار استقبال از انیمه‌ای با موضوع این ورزش را نداشتند. اما یاماموتو به خاطر عشقی که به پاتیناژ داشت، تسلیم نشد و با نویسنده موفق مانگای «دوباره»، میتسورو کوبو ارتباط برقرار کرد. این دو زن به‌صورت مستقل شروع به تحقیق و پردازش داستانی کردند که بعدها پایه و اساس داستان «یووری بر یخ» را شکل داد. انیمه‌ای که پس از درخشش اسکیت‌بازان ژاپنی در مسابقات المپیک، توسط استودیو ماپا خریداری شده و تبدیل به بهترین انیمه سال و پنجمین انیمه پر فروش تاریخ شد.

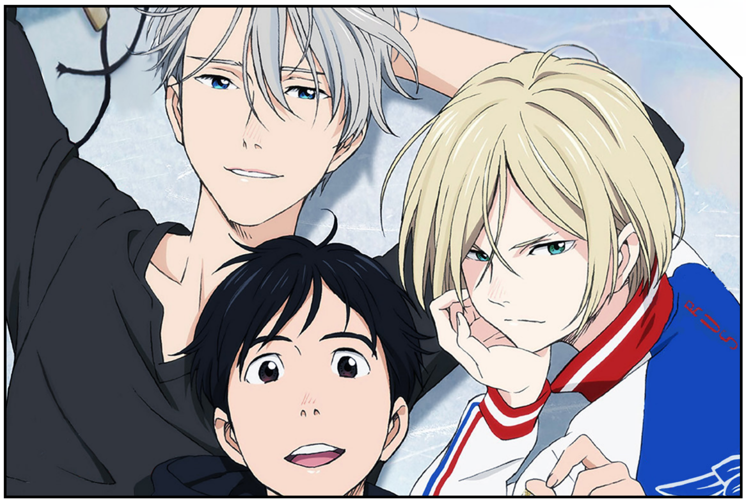
بر خلاف روال معمول داستان اکثر انیمه‌های ورزشی، «یووری بر یخ» داستان موفقیت یک پسر بچه نیست؛ داستان ورزشکارانی است که در راه رسیدن به موفقیت، خود را گم و دوباره پیدا می کنند. داستان انگیزه و اشتیاق و تنهایی پنهان ورزشکارانی که جلوی دوربین‌ها و مردم خوش می‌درخشند. «یووری بر یخ» از یک شکست و یک پیروزی آغاز می‌شود: یووری کتسوکی، اسکیت باز ژاپنی، شخصیت اول داستان است که در مسابقه جهانی «گرند پری» (یکی از مهم‌ترین مسابقات پاتیناژ) نفر آخر شده. در مقابل، بُت یووری در دنیای پاتیناژ، ویکتور نیکیفوروف روس، برای بار پنجم مدال طلای این مسابقات را به دست می‌آورد. یووری چنان از این شکست دلسرد می‌شود که یک سال بعد، افسرده و ناراحت به ژاپن باز می گردد. یووری تصمیم می گیرد با تقلید از اجرای رقص ویکتور، به خود انگیزه دهد و بعد با غافلگیری بزرگی روبه‌رو می شود. ویکتور که اجرای او را در اینترنت دیده، سر از خانه یووری در می‌آورد و اعلام می کند می‌خواهد مربی یووری باشد.

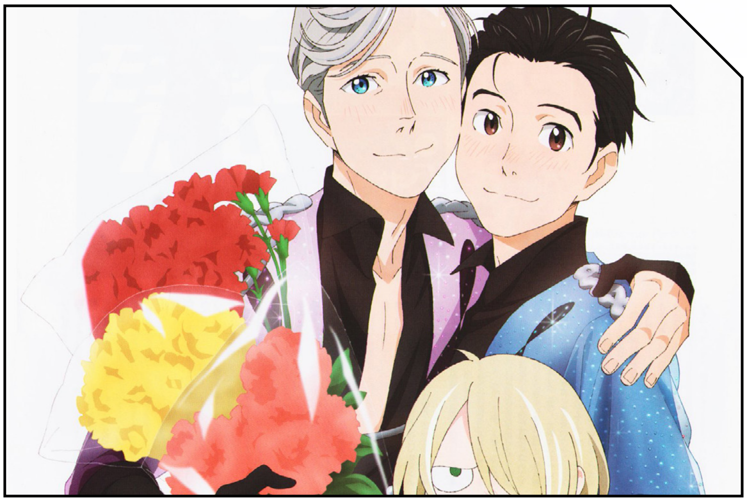
داستان، روایت اجراهای یووری در راه رسیدن به مسابقات و سپس فینال گرند پری است. اسکیت‌بازان برجسته‌ای از سراسر دنیا معرفی می‌شوند، از جمله بزرگ‌ترین رقیب یووری، یوریو که آرزو داشت ویکتور مربی او می‌بود. و در این بین رابطه یووری و ویکتور از رابطه حرفه‌ای کم کم به دوستی صمیمانه و سپس رابطه‌ای بسیار نزدیک تبدیل می‌شود که باعث غافلگیری طرفداران، منتقدین و حتی رسانه‌های غربی شد. «یووری بر یخ» بر پردازش شخصیت‌ها از طریق روابط دوستانه تاکید دارد.

با اینکه یووریِ ۲۳ ساله از آغاز داستان بهترین اسکیت باز کشور خود و ششمین اسکیت باز برتر جهان است، به خاطر مشکل استرس حاد و ضعف بزرگ روحی، این حقیقت را طوری بیان می کند انگار یک بازنده بزرگ است. او که دچار مشکل خود کم بینی و استرس حاد است، هر لحظه نگران است ویکتور از مربیگری او دست کشیده و رهایش کند. اطرافیان و خانواده یووری در

تشدید این مشکلات روحی بی تقصیر نیستند. علی‌رغم مهربانی‌شان، خانواده یووری به هیچ عنوان او را درک نمی‌کنند و این موضوع از اولین قسمت مشخص است؛ با وجود اضافه وزنی که یووری به دلیل پرخوری ناشی از افسردگی پیدا کرده، اولین پیشنهاد مادرش برای آرام کردن او یک وعده غذای پر انرژی است. پدر یووری در زندگی پسرش دخالت عاطفی نمی‌کند و حتی ویکتور «قهرمان مورد تحسین» پسرش را نمی‌شناسد و خواهر بزرگ‌تر یووری در عوض تشویق و حمایت، به او پیشنهاد کناره‌گیری از پاتیناژ و ادامه کار خانوادگی‌شان را می‌دهد. دوستان یووری که سعی در تشویق و حمایت او دارند، بیشتر به اضطراب شکست او می‌افزایند. در این میان ویکتور اولین و تنها کسی است که خواسته‌ها و احساسات یووری را درک کرده و پتانسیل واقعی او را می‌فهمد.

از سوی دیگر ویکتور ۲۷ ساله از نوعی مشکل عدم امنیت احساسی رنج می‌برد و به همین دلیل دائما خواستار تایید و محبت دیگران است. ویکتور که از ۷ سالگی اسکیت باز بوده، با وجود موفقت‌های بیشمار حرفه‌ای، هیچگاه فرصت دوست داشته شدن در قالب شخصیت واقعی خود را نیافته و همیشه به دنبال توجه دیگران است؛ چنان که حتی در قسمتی از داستان از یووری می‌پرسد دوست دارد برای او چه نقشی بازی کند، برادر، دوست، یا پدر نمایشی و با اینکه در طول داستان مشخص می‌شود از ماه ها قبل به یووری علاقه زیادی داشته، از ترس پس زده شدن، همیشه خواسته‌های خود را در قالب صحبت گذرا بیان می‌کند تا در صورت





رد شدن، آن‌ها را شوخی عنوان کند. یوریوی ۱۵ ساله نیز از عدم اعتماد رنج می‌برد که مانند یووری و ویکتور باعث تنهایی و منزوی شدن او شده است. وقتی هم تیمی یوریو سعی در دوستی با او دارد، یوریو تصور می‌کند ممکن است مورد سو استفاده قرار گیرد، و وقتی ویکتور و یووری او را تشویق می‌کنند، یوریو احساس می‌کند آن‌ها او را به سخره گرفته‌اند. اما با اینکه یوریو پرخاشگر و کم تحمل است، به خاطر مشکلات مالی خانواده خود سعی در پیروزی دارد و در این راه حتی به اطرافیان بزرگسال و رقبای خود انگیزه می‌دهد.

در دنیای امروز نشان دادن همه اعضای جامعه جهانی در داستان‌ها از اهمیت بسیاری برخوردار است. تا جایی که مخاطبین در داستان‌ها به دنبال خود و نشریات و استودیوها به دنبال تنوع نژادی، جنسیتی و گرایشی در داستان‌ها می‌گردند؛ «یووری بر یخ» کلیشه‌های مرسوم را در هم شکسته و ملیت‌ها و نژادهای مختلف را در داستان جا داده است. از نمونه‌های این مورد می‌توان به اسکیت باز آمریکایی اشاره کرد که بر خلاف انتظار نه موی طلایی دارد و نه پوست سفید، بلکه سبزه و نیمه مکزیکی است. اسکیت بازان قزاقستان و تایلند حضور پررنگی دارند، و هر کدام از شخصیت‌ها به زبان، فرهنگ و ملیت خود افتخار کرده و بار مثبتی برای داستان به همراه دارند. خوشبختانه «یووری بر یخ» از موج همه‌گیر استفاده ابزاری از زنان در انیمه‌ها پیروی نکرده و بیشتر بر حرفه و موفقیت‌های آن‌ها تاکید دارد. استاد حرکات یووری و کسی که او را به پاتیناژ تشویق کرد، دوست دوران کودکیش که باعث انگیزه گرفتنش شد و همچنین استاد حرکات یوریو همگی زنانی هستند که در حرفه خود موفقند.

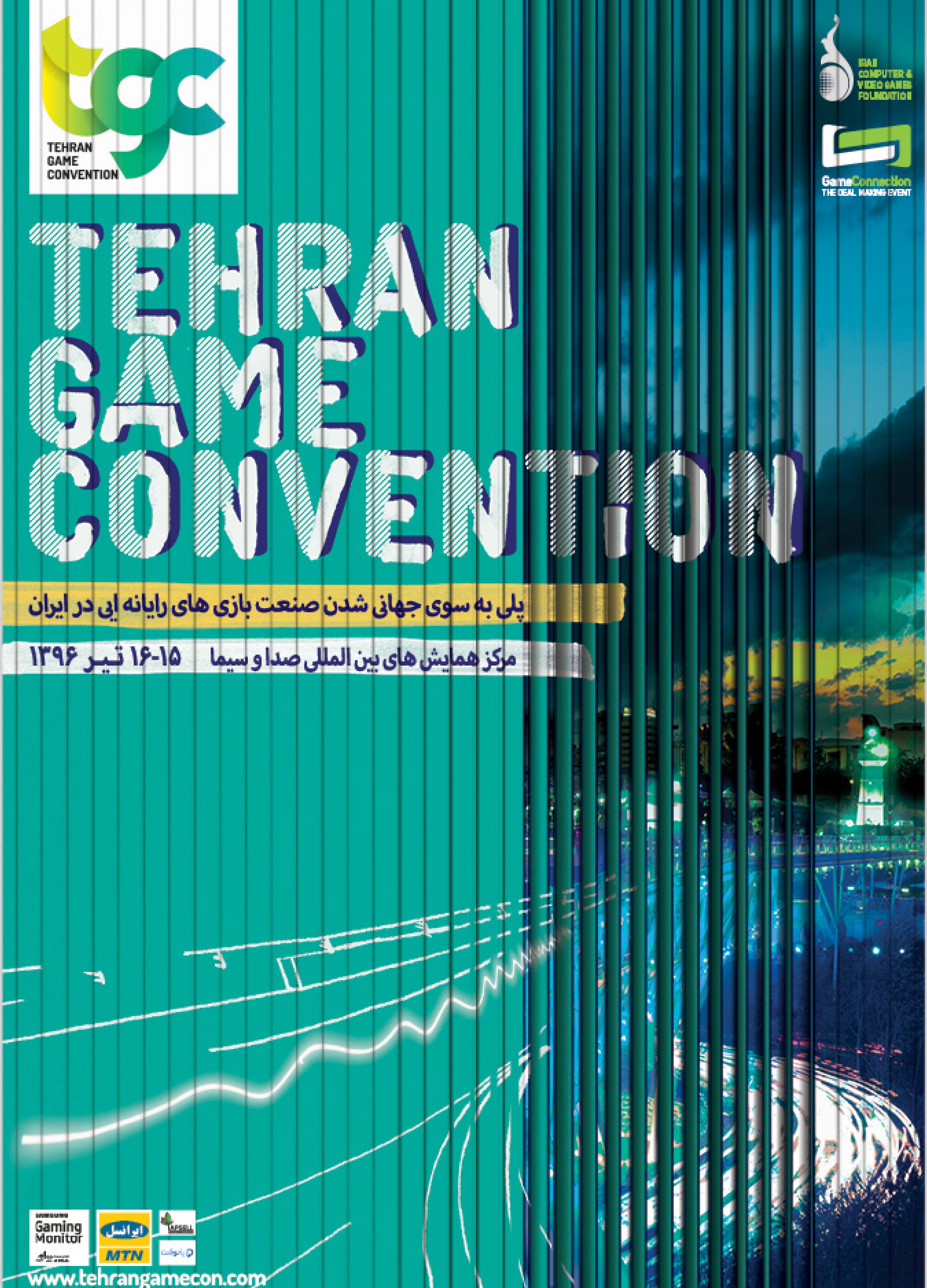
با اینکه داستان در دنیای ایده آل بدون تبعیض اتفاق می‌افتد، «یووری بر یخ» اشارات کوچکی به تبعیض‌های جنسیتی و گرایشی ورزش پاتیناژ کرده است. از رقص دو نفره ویکتور و یووری گرفته که در واقعیت

امکان پذیر نیست، تا لباس ساختار شکن ویکتور نوجوان که یووری نیز از آن در برنامه اسکیت کوتاه خود استفاده کرد. فدراسیون بین‌المللی اسکیت اجازه حضور دو شرکت کننده زن یا دو شرکت کننده مرد در مسابقات پاتیناژ دو نفره را نمی‌دهد و قانون ممنوعیت پوشیدن اسکیت سفید برای آقایان و اسکیت مشکی برای خانم‌ها همچنان پا برجاست. به گفته کوبو، در دنیای «یووری بر یخ» کسی برای عشق و خواسته‌هایش مؤاخذه نمی‌شود. اما به نظر می‌رسد ویکتور حتی در این دنیا به خاطر ساختارشکنی‌هایش مورد انتقاد فدراسیون قرار می گیرد، چرا که به گفته کوبو، ویکتور رابطه خوبی با فدراسیون بین‌المللی اسکیت ندارد. جالب اینجاست او حتی در زمان مربیگری یووری بر «ظرافت» و زیبایی اجرا تاکید بیشتری نسبت به پرش‌های قدرتی دارد. ویکتور دائم ساختارهای تبعیض آمیز جنسیتی فدراسیون را به چالش می کشد؛ نکته‌ای که جانی ویر، اسکیت باز مطرح آمریکایی آن را تحسین می کند.

جانی وِیر تنها یکی از اسکیت بازان بزرگ به شمار می‌رود که در رسانه‌ها از «یووری بر یخ» تعریف و تمجید کرده است. کارگردان یاماموتو برای طراحی برنامه‌های اسکیت از کنجی میاموتو، طراح حرکات بسیاری از اسکیت‌بازان مطرح جهان، کمک گرفت که باعث شد حرکات و امتیاز دهی سریال واقع گرایانه باشد و در میان اسکیت‌بازان طرفدار پیدا کند. ایوگنی پلاشنکو، اسطوره روس پاتیناژ، استفان لمبیل، اسکیت باز سوییسی که در سریال حضور افتخاری داشت، ایوگنیا مدودا، رکورد دار اسکیت زنان جهان، آدام ریپون، اسکیت‌باز مطرح آمریکایی و یوزورو هانیو، رکورددار اسکیت مردان جهان و الهام بخش شخصیت یووری از جمله طرفداران «یووری بر یخ» هستند که توجه رسانه‌ها را جلب کردند.

ناگفته نماند که «یووری بر یخ» نیز مانند هر اثر دیگری دارای کم و کاستی‌هایی است. بودجه پایین در نظر گرفته شده برای مجموعه مانع از به نمایش گذاشتن صحنه‌های رقص به‌صورت کامل شده و گاهی متحرک‌سازی در حد ابتدایی انجام شده است. زمان کم و تعداد قسمت‌های پایین این مجموعه و در بعضی موارد وجود اجرای کامل بعضی از شخصیت‌های فرعی که به تصویر کشیدن آن الزامی نبوده، باعث شده به برخی شخصیت‌ها توجه کافی نشود. در ازای این قسمت‌ها انیمه می‌توانست به عمیق‌تر شدن رابطه بین یووری و ویکتور بپردازد یا زمان بیشتری را صرف یوریو کند. در نگاه کلی به نظر می‌رسید کوبو و یاماموتو بین دو راهی عشق‌شان به پاتیناژ و شخصیت‌پردازی خوب مانده‌اند اما هر دو را انتخاب کردند که کمی به هر دو بُعد داستان صدمه زده است.

با این وجود، «یووری بر یخ» کم و بیش ارزش بهایی که به آن داده شده را دارد و با فروش فوق‌العاده و استقبال بی‌نظیر مردم از این انیمه، «یووری بر یخ» هم اکنون پنجمین انیمه پرفروش تاریخ است. استودیو ماپا تصمیم به ساخت فیلم انیمه‌ای ادامه داستان گرفته است. بسیاری ابراز امیدواری کرده‌اند داستان‌های بیشتری مانند «یووری بر یخ» ساخته شود؛ کوبو و یاماموتو دنیایی ساختند که در آن انسان‌ها بدون در نظر گرفته شدن ملیت، نژاد، جنسیت و یا گرایش خود، «انسان» دیده می‌شوند، و رقبا برای یکدیگر ارزش و احترام قائلند. جایی که انسان‌ها به ارزش وجود یکدیگر پی می‌برند؛ برخی راه‌ها را نمی‌توان به تنهایی پیمود و برخی مشکلات را نمی‌توان به تنهایی پشت سر گذاشت.


tgc
TEHRAN GAME CONVENTION
IRAN COMPUTER & VIDEO GAMES FOUNDATION
GameConnection
THE DEAL MAKING EVENT
TEHRAN GAME CONVENTION
پلی به سوی جهانی شدن صنعت بازی های رایانه ای در ایران
مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما ۱۵-۱۶ تیر ۱۳۹۶
Gaming Monitor
ایرانسل
MTN
www.tehrangamecon.com

پردیس گیم
pardis game

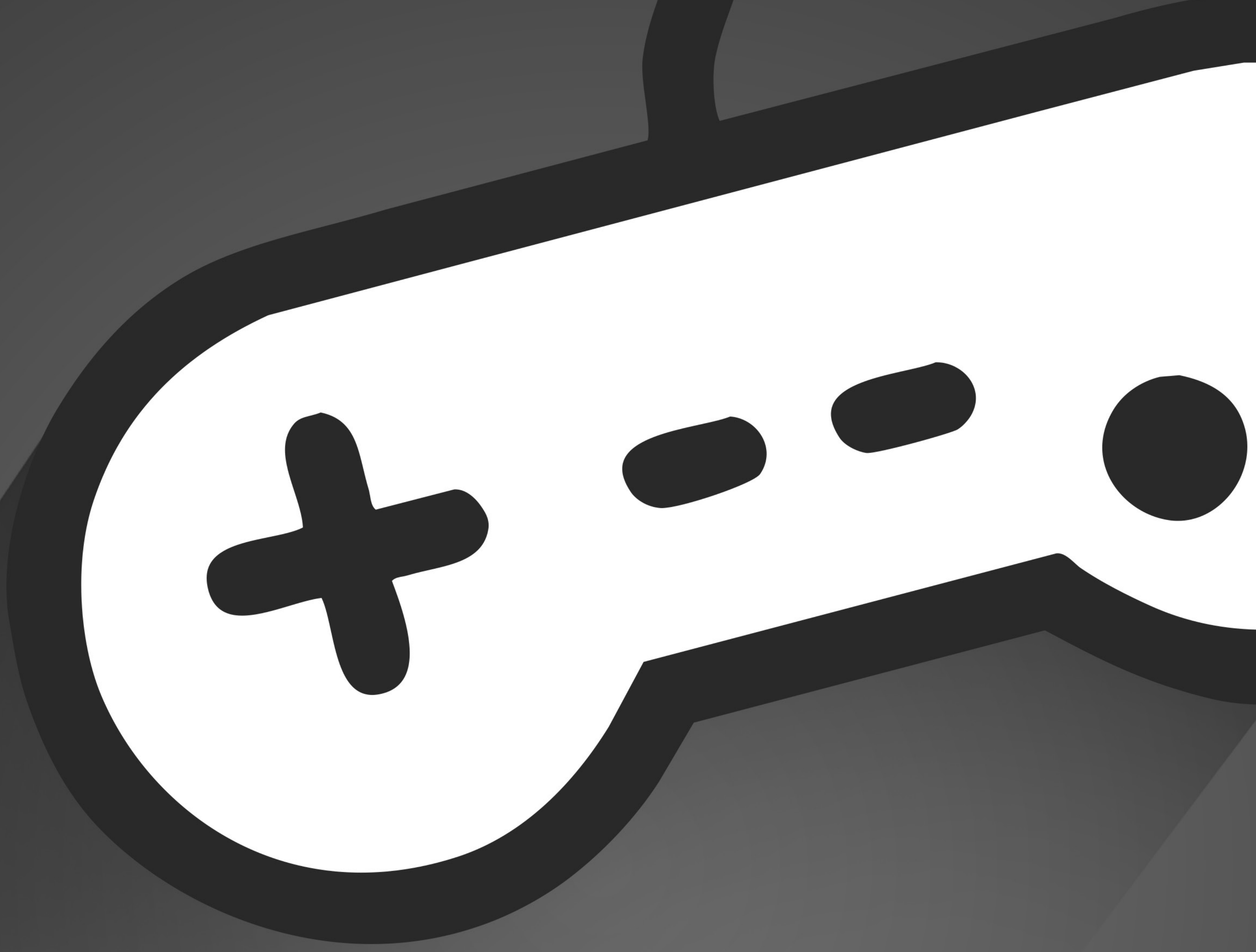
تنها مرجع مرتبط با شرکت‌ها و سازندگان خارجی

- 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...

گیمفا
www.Gamefa.com
بزرگترین پایگاه خبری مختص
بازی های کامپیوتری در ایران
gamefa_official
gamefa.official
www.Gamefa.com

پازمگ
PUZMAG

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

# فرات

## مجتمع چاپ و طراحی

COMPLEX PRINT AND DESIGN

**چاپ و رایت**
**DVD و CD**

**قاب شاسی**
(لاستر، سیلک، متالیک، لمینت)

**پلات و لمینت**

**چاپ بنر، فلکسی**
**وینیل و مش**

**چاپ اُفست**
(کارت ویزیت، سربرگ، فاکتور)

**مهر لیزری**

**چاپ دیجیتال**
**و ریسو گرافی**

**فروش انواع**
**سازه های تبلیغاتی**

۲۲۶۷۴۳۴۵ ۰۹۳۸ ۹۷۹۷۹۶۶

foratprint@gamil.com foratprint

قیطریه، بلوار اندرزگو، نرسیده به کاوه، نبش کوچه مهر محمدی