بازینامه

ماهنامه اینترنتی آموزشی اطلاع رسانی و فرهنگی
شماره نوزدهم | مهر و آبان ماه ۱۳۹۶

هیولاوار پیشرفت را احساس کنید

نگاهی به «هیولا»،
فروشگاه ایرانی فروش بازی‌های دیجیتال

می‌خواهم زنده بمانم

معرفی و بررسی بازی «انگاره»
به همراه مصاحبه اختصاصی
با مهدی بهرامی، میم رسولی و
رامی اسماعیل

ارتباط، این غول بی شاخ و دم

بررسی اثرگذاری ارتباط در
موفقیت بازی‌های داخلی

رومیز

وبسایت تخصصی معرفی و نقد بازی‌های فکری و بُردگیم

RoomizGames.ir

نوبت توئه!

WWW.ROOMIZGAMES.IR

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

ماهنامه اینترنتی آموزشی، اطلاع‌رسانی و فرهنگی بازینامه
سال دوم، شماره نوزدهم، مهر و آبان ۹۶

صاحب امتیاز و مدیرمسئول: سپهر ترابی
سردبیر: آرش فریدی
صفحه‌آرا: آرمان محمودی
طراح جلد: نجمه طاهایی
تحریریه: ارکین زاهدی، میلاد رامهرمزی، امین نخعی، امیرحسین کرمی، علی خانعلی‌لو، سید مجتبی محمودی، علیرضا مرادی، حسین جوان‌رای، محسن صفری لنگرودی، فائزه خمیرانی، طناز کمندی، دانیال عبدالهی، عاطفه بهسام، میلاد بنکدار سخی، فواد امیری، فرنام فرتوت، امیرمحمد جزایری و آراد سعدآبادی

با تشکر از میلاد طاهرنژاد، علی برومند، امیرحسین والی، سید مهدی موسوی، نجمه طاهایی، فرید سلیمانی و تمامی عزیزانی که ما را در این شماره یاری کردند.

مدیر وب‌سایت: حسام پورغلامی‌نژاد
وبسایت: www.bazinameh.org

پست الکترونیک: info@bazinameh.org

- 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

۴۲ گامی بزرگ در صنعت بازی‌های مستقل
معرفی و بررسی بازی «Hellblade»

۱۲ تصمیم گیری هوشمندانه با هوش مصنوعی Utility

۲۸ مرد اول راکستار
مروری بر زندگی «سم هوزر»

سرمقاله

سلام

فکر می‌کنم مهم‌ترین موضوعی که لازم است در موردش صحبت کنم، تاخیر یک ماهه‌مان است. شماره شهریور ماه، اعلام کردیم که قصد داریم تغییراتی در مجله و سایت ایجاد کنیم و بنا به خواسته شما مخاطبان عزیز، روبه جلو قدم برداریم. اما راستش را بخواهید این تغییرات همگی هزینه‌بر هستند و همان‌طور که بارها اعلام کرده‌ایم بازینامه رسانه‌ای فرامستقل (!) است. به همین ترتیب انجام همه تغییرات یا حداقل بخش کثیری از آن باعث ایجاد مشکلاتی برای ما شد و همین قضیه سبب شد تا شماره مهر و آبان را با هم منتشر کنیم. به همین‌خاطر، سعی کردیم در تمامی بخش‌ها با مقالات بیشتر و مفصل‌تری حاضر شویم تا این تاخیر یک ماهه جبران شود. اما لازم است تا به موضوع دیگری نیز اشاره کنم. بارها در این فکر بودیم تا بازینامه به‌صورت فروشی عرضه شود، اما به خاطر احترام به مخاطب و راهی که آغاز کرده‌ایم از این تصمیم منصرف شدیم. مشکلات موجود، دوباره ما را بر این فکر انداخت تا از این شماره روند فروشی شدن را آغاز کنیم، اما باز منصرف شدیم و تنها تصمیم گرفتیم تا لینکی جهت حمایت در کنار لینک دانلود اضافه کنیم تا شاید با همراهی مخاطبان بتوانیم با سرعت بیشتری به اهداف مجله برسیم. مثل همیشه منتظر نظرات، انتقادات، پیشنهادات و البته حمایت‌های شما همراهان عزیز هستیم.

سپهر ترابی

۵۸ **شهرزاد قصه‌گو**
معرفی و بررسی بازی «شهرزاد»

۱۴ امنیت اطلاعات در بازی‌های آنلاین

۴ فهرست

۶ اخبار

مقالات آموزشی

۸ ارتباط، این غول بی شاخ و دم | بررسی تاثیر ارتباط در موفقیت بازی

۱۲ تصمیم گیری هوشمندانه با هوش مصنوعی Utility

۱۴ امنیت اطلاعات در بازی‌های آنلاین

۱۸ ۷ گام عمومی برای خلق Game Asset

۲۲ دوازده اصل پویانمایی از نگاه دیزنی

۲۶ نقش موشن کامیک در بازی‌های رایانه‌ای

مقالات جانبی

۲۸ مرد اول راکستار | مروری بر زندگی «سم هوزر»

۳۰ نیمه جانی که نیمه تمام مانده! | معرفی و بررسی سری بازی «Half Life»

۳۲ کابوس وحشتناک کودکان برای همه! | نگاهی به انیمه کوتاه «متولد حفره»

۳۴ تاثیر موسیقی بر بازی‌های رایانه‌ای | قسمت دوم

مستقلیزم

۳۶ قمار | پرونده بازی «Cuphead»

۴۲ گامی بزرگ در صنعت بازی‌های مستقل | معرفی و بررسی بازی «Hellblade»

بازی ایرانی

۴۶ می‌خواهم زنده بمانم! | پرونده ویژه بازی انگاره

۵۸ شهرزاد قصه‌گو | معرفی و بررسی بازی «شهرزاد» *

۶۰ کلوپی مخصوص درگ! | معرفی و بررسی بازی «جی تی: کلوپ»

۶۱ شوت کارت | معرفی و بررسی بازی «شوتکل»

گزارش

۶۲ هیولاوار پیشرفت را احساس کنید | گزارش و معرفی سایت هیولا

نسخه‌ی انگلیسی بازی ایرانی ۴۱۱۴۸ در گوگل‌پلی منتشر شد

بازی ایرانی ۴۱۱۴۸ که پیش‌تر به صورت اپیزودیک و نیز کامل در مارکت‌های ایرانی منتشر شده بود، اکنون به زبان انگلیسی در فروشگاه رسمی گوگل‌پلی عرضه شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بازی ماجرایی - ترسناک در سبک معمایی، ماجرای فرقه‌ای را دنبال می‌کند که در نبرد با شیاطین حاضر می‌شوند و اتفاقات مرموزی آن‌ها را احاطه می‌کند. این عنوان در میان آثار ایرانی در سبک معمایی از جمله بازی‌های برتر محسوب می‌شود و تا کنون با میانگین امتیازات قابل توجه از طرف کاربران مواجه شده است. این بازی ایرانی در حال حاضر در فروشگاه گوگل‌پلی میانگین نمره‌ی ۴.۸ را کسب کرده و تعداد نصب‌کنندگان این بازی در این مدت کوتاه به بیش از هزار نفر رسیده‌اند.

خسرو کردمهین: پلیس‌بازی جواب نمی‌دهد!

معاون ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای گفت: با پلیس‌بازی و ریختن در مغازه‌ها و جمع‌آوری بازی‌های غیرمجاز موفق نخواهیم شد مگر آنکه مردم متوجه این خطر شوند.

خسرو کردمهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای، در گفت‌وگو با خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به انتشار آماری از سوی نیروی انتظامی مبنی بر جمع‌آوری ۱۱ میلیون سی‌دی و بازی‌های غیرمجاز و با محتوای شیطان‌پرستی از سطح شهر تهران، گفت: این آمار را قبول ندارم؛ چراکه نیروی انتظامی هیچ گونه کارشناسی در حوزه بازی‌هایرایانه‌ای ندارد و البته قانون هم اینچنین تعریف کرده است که نیروی انتظامی نباید در حوزه بازی‌ها ورود کنند و البته خودشان هم بارها به صراحت اعلام کرده‌اند که هیچ کارشناسی در این حوزه ندارند، حال چگونه می‌توانند اینچنین آماری را منتشر کنند.

بلیزکان ۲۰۱۷ برگزار شد

مراسم بلیزکان که هر ساله توسط استودیوی محبوب «بلیزارد» برگزار می‌شود، امسال نیز با استقبال مخاطبین، با شکوه بر پا شد. خبرهای بسیاری از طرف بلیزارد برای طرفدراان آماده شده بود که از آن جمله می‌توان به تایید قهرمان و نقشه‌ی جدید برای شوتر آنلاین کمپانی، یعنی Overwatch اشاره کرد. اما شاید مهم‌ترین خبر مراسم را باید F۲P شدن عنوان StarCraft II: Wings of Liberty در تاریخ ۱۴ نوامبر (۲۳ آبان) دانست. رایگان شدن بازی؛ کمپین داستانی، بخش مالتی‌پلیر و مادهای آنلاین، در کنار دسترسی به هر سه فرمانده را در اختیار همگان خواهد گذاشت. همچنین بخش‌های کمپین Legacy، The Heart of the Swarm و of the Void و Nova Covert Ops با قیمت هر کدام ۱۵ دلار قابل خرید خواهند بود. هر چند که می‌توان باندل شامل تمام بسته‌ها با ۴۰ دلار خریداری کرد.

استودیوی خالق Torchlight بسته شد

کمپانی Perfect World استودیوی Runic Games خالق سری Torchlight را تعطیل کرد و بسیاری از کارمندان پشت ساخت عنوان Gigantic را اخراج کرد. به تازگی کمپانی چینی Perfect World Entertainment که بر نشر بازی‌های F۲P متمرکز است، اعلام کرد که استودیوی Runic Games را تعطیل کرده. همچنین تایید شد که بسیاری از کارمندان استودیوی Motiga نیز اخراج شده‌اند؛ استودیویی که در می ۲۰۱۷ خریداری شد. این استودیو به تازگی Gigantic را عرضه کرده بود، البته پشتیبانی از بازی همچنان ادامه خواهد داشت و آپدیت ماه نوامبر هم به انجام خواهد رسید. دلیل تعطیلی استودیوی Runic Games تمرکز هر چه بیشتر بر سیاست و استراتژی کلی کمپانی مبنی بر عرضه‌ی بازی‌های آنلاین به عنوان سرویس مطرح شد.

ارتباط، این غول بی شاخ و دم

سید مهدی موسوی

بازی‌های ایرانی مشکلاتی دارند که با مشکلات تمامی بازی‌های دیگر متفاوت است. ما به عنوان یک فرهنگ بسیار متفاوت، در منطقه‌ای کاملا در تضاد با آن‌چه که در فرهنگ ماست و در دنیایی که اکثرا فکر می‌کنند هر لحظه ممکن است منفجر شویم زندگی می‌کنیم.

ناگفته نماند که بسیاری از مشکلاتی که بازی‌های ایرانی در آن گرفتار هستند با کمی روشن بینی و عقلانیت بعضی‌ها حل و فصل می‌شود، اما مشکلاتی که قرار است در مورد آن‌ها حرف بزنیم، آن قسمتی است که کاملا و صددرصد به بازی سازان ربط دارد. مشکلی که نامش «ارتباط» است.

«یکی از بزرگ‌ترین ایرادات صنعت بازی ما، طراحی بازی (Game Design) غیر اصولی است.» این جمله‌ای است که بارها و بارها شنیده‌ایم، و خود من نیز بارها آن را تلویحا گفته‌ام. اما در چند ماه گذشته در کشور آمریکا چیزهایی را دیده‌ام که این جمله را کاملا بی‌ربط می‌کند. ما در ایران دیگر مشکل طراحی بازی نداریم. نسل بازی‌های بدون طراحی کم کم در حال منقرض شدن است. دیگر «رانندگی در تهران» و «عمو ماهیگیر» و «کلاغ دریده» خریدار ندارند. بازی‌های باکیفیتی مثل «پسر خوانده» یا «انگاره» که هم در طراحی و هم در بحث فنی به کیفیت خوبی رسیده‌اند، در حالی که از بازار ایرانی و فرهنگمان خارج نشده‌اند گواه هستند که سهم بزرگی از بازی‌سازان ایرانی به سطحی از بلوغ و فهم درستی از بازار ایران رسیده‌اند.

دقت کنید که می‌گویم «بازار ایران».

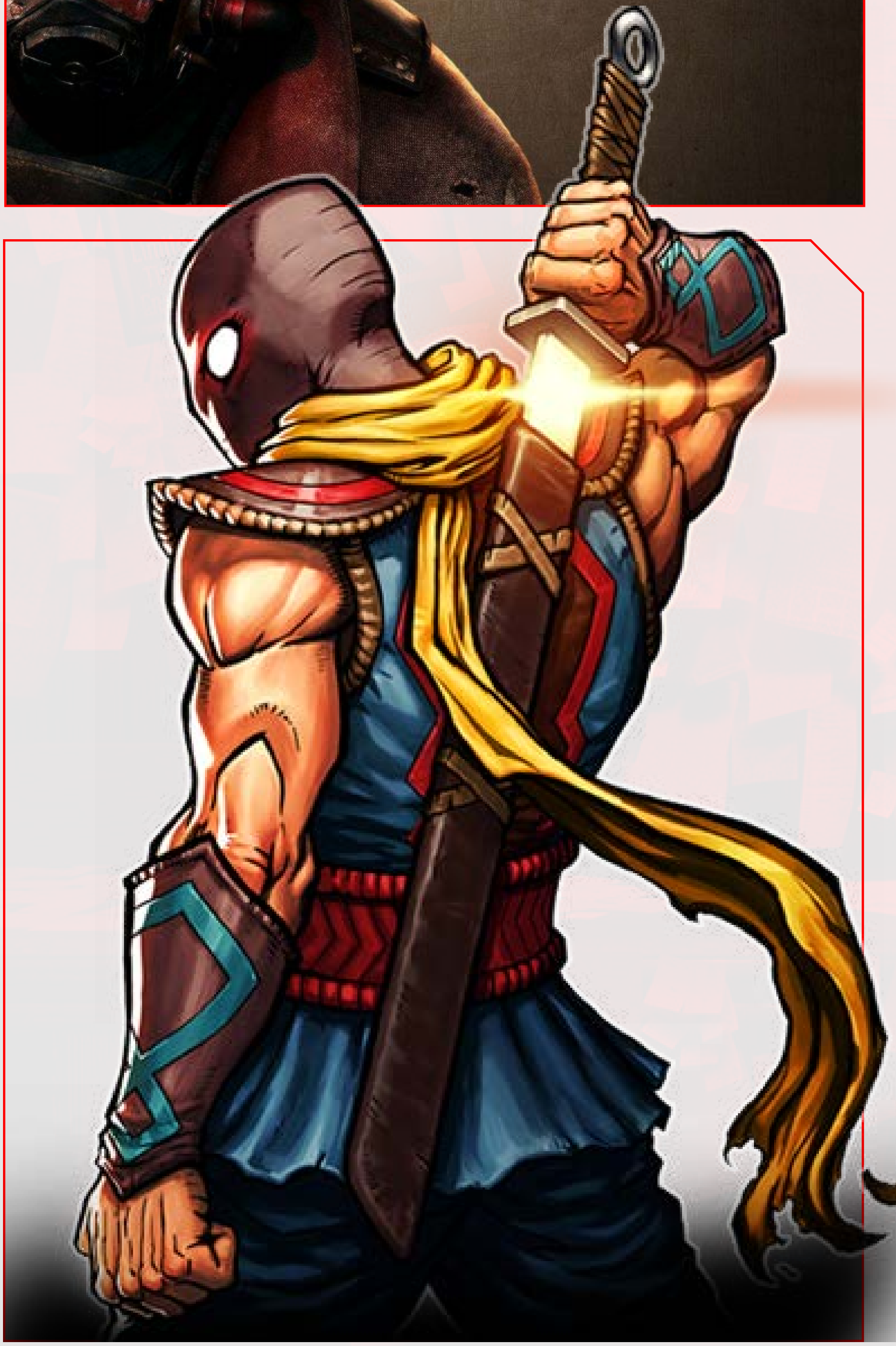
آن‌چه که صنعت بازی ایران به آن نیاز دارد، بازار خارج است. ایران با اینکه جمعیت قابل توجهی مخاطب دارد، در مقایسه با بازار جهانی تعداد مخاطبانش ناچیز هستند. تعویض پرسپکتیو تجاری از بازار داخلی - که نیاز به کیفیت بسیار کمتری برای «استاندارد» تلقی شدن دارد - به بازار خارجی، قدمی است که اگر صنعت بازی ایران آن را محکم و استوار برندارد، هیچوقت به عنوان یک هنر و یک صنعت قابل احترام شمرده نخواهد شد.

اگر فیلم سازهایی که آثار بین‌المللی دارند را از سینمای ایران حذف کنیم، عملا هیچ چیز از سینما و «صنعت» سینما باقی نمی‌ماند. سینمای ایران بدون «حاتمی کیا» و «فرهادی» و امثال این‌ها در دنیا شناخته نمی‌شود. این یعنی سینما به عنوان یک تجارت و هنر موفق و بالغ، فهمیده است که برای زنده ماندن باید سراغ مخاطبان بیشتری برود و ضمن تاثیر گذاشتن روی مخاطبان خارجی، روی مخاطبان داخلی هم اثر مثبت بگذارد.

اما قبل از اینکه بتوانیم خواب تاثیر گذاشتن روی خارجی‌ها و به دست گرفتن بازار خارج را ببینیم، باید بتوانیم خوب با آن‌ها ارتباط برقرار کنیم. دقت کنید که «ارتباط» برقرار کردن در صنعت بازی‌سازی، فقط انگلیسی حرف زدن نیست.

یکی از اولین پروژه‌های بین المللی که روی آن کار کردم، راجع به کاراکتری بود که با ارتشی بزرگ از روبات‌ها که به دلیل یک اشتباه طراحی دست یک گروه مخالف حکومت آن سیاره افتاده بودند می‌جنگید. برای عمق دادن به شخصیت بازی که خودش هم از قضا یک روبات بود، به او یک «ندای درون» دادیم. قرار بود در طول بازی کم کم به دلیل این حجم از کشت و کشتار و آثار روحی‌اش، کاراکتر روبات قصه ما در گرداب دیوانگی فرو برود و فلسفه‌ی وجودی‌اش را زیر سوال ببرد. قرار بود از کنترل خارج شدن اتفاقات زندگی‌اش، «روح آهنین» او را به ستوه آورد.

اما بعد از عرضه شدن بازی و از میان هزاران نفری که در استیم آن را خریدند و بازی کردند، تقریبا کمتر از پنج نفر داستان بازی را «فهمیدند» و بقیه فکر می‌کردند این صدا «ماریو» است (!!) یا اصلا نتوانستند با بازی ارتباط برقرار کنند. (البته نماند که بازی مشکلات عدیده‌ای داشت که بحث آن‌ها در اینجا نمی‌گنجد.) وقتی یک پروژه برای مخاطبان وسیع‌تری ساخته می‌شود، باید سطح وسواس سازندگان برای فهماندن مطلب به مخاطب به مراتب بیشتر شود، و این عدم توانایی در انتقال مفاهیم و برقرار کردن ارتباط با مخاطب دقیقا مشکلی است که تمامی بازی‌های ایرانی با آن دست و پنجه نرم می‌کنند. در ایران فکر می‌کنیم فقط ترجمه کردن نوشتار



بازی به انگلیسی (و آن هم با غلط‌های بسیار) برای عرضه در بازار خارجی کافی است. و هیچ ندیده‌ام که یک بازی ایرانی با این روش در خارج از کشور موفق ظاهر شود.

همین فهم فرهنگی است که تفاوت شکست «گرشاسپ» و موفقیت «شمشیر تاریکی» (Shadow Blade) را رقم می‌زنند.

برای رسیدن به راه حلی برای این مشکل، فرمول خاصی وجود ندارد، اما قوانین و تکنیک‌هایی هستند که در رسیدن به یک فهم متقابل میان بازی‌ساز و مخاطب کمک می‌کنند. این تکنیک‌ها استفاده‌های بسیار زیادی دارند و در نوشتار بازی به کمک شما خواهند آمد.

چون حداقل سطح بازی در مقایسه با حداقل‌های دیگر اصولا جای بسیار کمتری برای رساندن تکست به مخاطب دارد، چالش‌های خاصی برای نوشتن دیالوگ و رساندن عمق شخصیت به وجود آمده است. چون استفاده از ابزارهای مدرن و جدید مثل Performance Capture برای تیم‌های کوچک سخت‌تر است، آن‌ها عموما سراغ قصه‌گویی از طریق دیالوگ خالص می‌روند.

شاید بهترین مثال برای مقایسه انتخاب کلمات، Quantum Conundrum و Portal باشند.

در QC و پورتال، ۲ کاراکتر بسیار شبیه به هم وجود دارند، GlaDOS و Fitz در هر دو بازی نقش اطلاعات دهنده را بازی می‌کنند، اما دلیل اینکه درصد بسیار کمی از شما Fitz را می‌شناسید این است که انتخاب کلمات در کاراکتر GlaDOS بسیار بسیار استادانه انجام شده است.

هر دوی این کاراکترها به کلی از طریق دیالوگ و آن‌چه که می‌گویند تجربه می‌شوند. اما مخاطب با GlaDOS بیشتر همزاد پنداری می‌کند. چون دیالوگ‌های گلادوس همزمان با ارایه اطلاعات در مورد مرحله، اطلاعاتی در مورد شخصیت خودش را نیز در اختیار بازی‌باز قرار می‌دهد:

“Any contact with chamber floor will result in an unsatisfactory mark on your official testing record, followed by death.”

این نوع طرز نوشتار نشان می‌دهد که به عنوان نویسنده بازی، چقدر کاراکترهای بازی را می‌شناسید، و چقدر روی انتقال مطالب تسلط دارید.

دیالوگ‌های گلادوس را با دیالوگ‌های Fitz مقایسه کنید :

“That cylinder is an IDS battery. It powers dimensional shifts. Toss it into the receptacle mounted on the wall.”

مشخص است که به عنوان نویسنده‌ی بازی، عمق کاراکترهایی که از طریق دیالوگ تجربه می‌شوند به عمق مهارت شما در نویسندگی بستگی دارد. نیازی هم نیست که جملاتی که آن‌ها می‌گویند

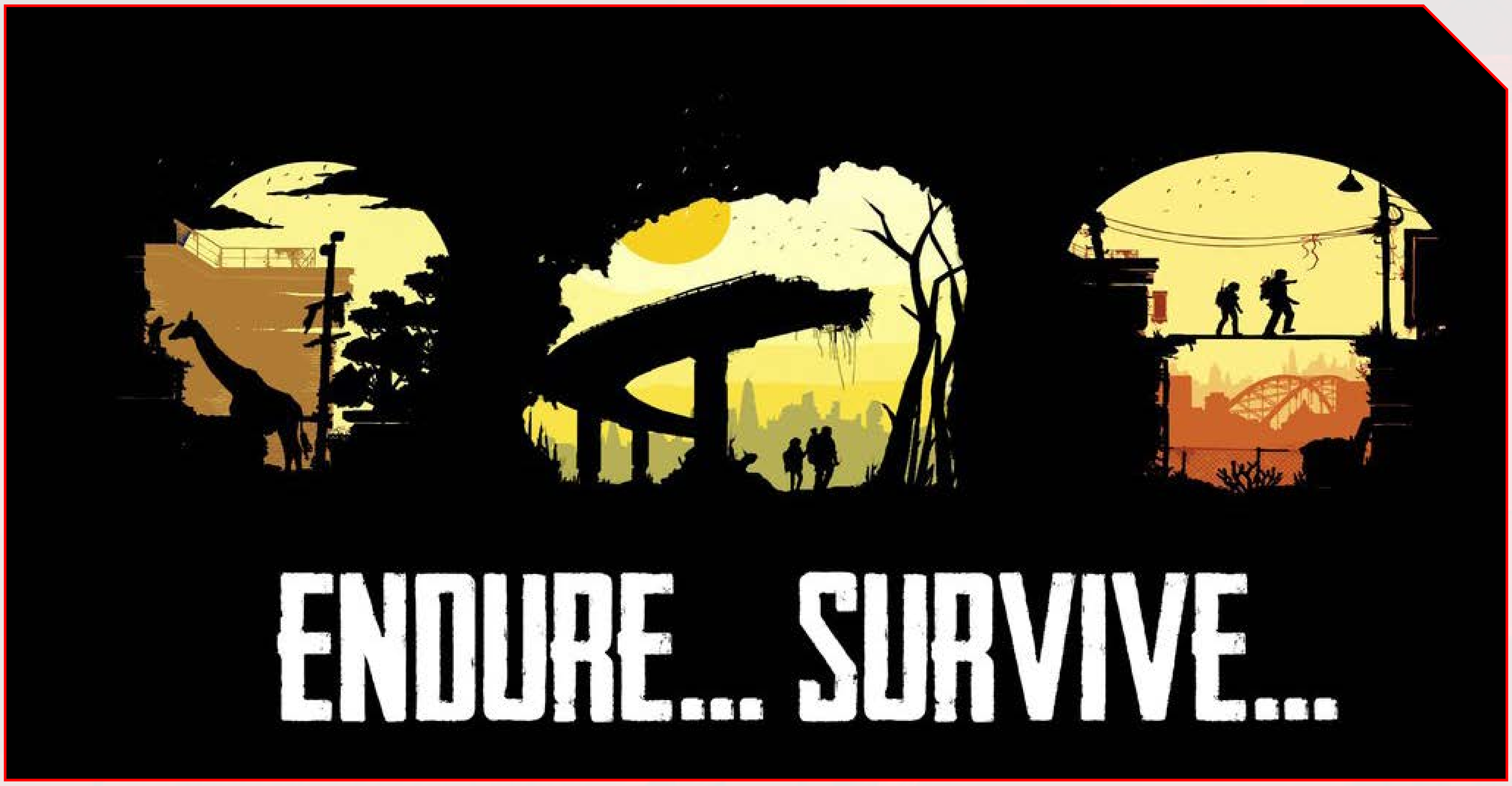
طولانی و مغز سالاد کن و فلسفی باشد. وقتی اتزیو می‌گوید "Requiescat in pace" حسی به مخاطب القا می‌گردد که باعث شناخت بیشتر او از کاراکتر اتزیو می‌شود. شناخت کاراکتر دقیقا آن چیزی است که با علاقه ما نسبت به آن کاراکتر رابطه مستقیم دارد.

کاراکترتان را بشناسید. بفهمید که نقاط قوت و ضعف او در چیست. چه چیزی او را متمایز می‌کند، و به جای تلف کردن پاراگراف‌های بزرگ متن در بازی، شخصیت او را در دیالوگ‌هایش پنهان کنید. رساندن مفهوم و عمق کاراکتر از طریق کلماتی که از دهانش خارج می‌شود بسیار اثرگذارتر از نوشتن ده‌ها صفحه بک استوری است.

بارها در پروژه‌های داستان محور ایرانی دیده‌ام که به بک استوری به عنوان یک المان خیلی مهم توجه زیادی می‌شود ولی در محصول نهایی کاراکترها خشک و کم عمق از آب در می‌آیند. دلیل این موضوع این است که این دو برای تاثیرگذار بودن به هم نیاز دارند. اما لزوما کاراکتر به یک بک استوری نیاز ندارد. پس آن‌چه که بیشتر مهم است، خود کاراکترها هستند و نه بک استوری آن‌ها.

در بحث ترجمه، آن‌چه که در ترجمه‌ی بازی‌ها مهم‌ترین نقش را ایفا می‌کند، انتخاب ترجمه صحیح از بین ترجمه‌های در دسترس است، چون گاهی در زبان انگلیسی یک جمله چند ترجمه‌ی مختلف دارد که به عنوان یک فارسی زبان، برای ما هیچ فرقی ندارند اما در حقیقت معنای بسیار متفاوتی از هم دارند. این نکته در انتخاب کلمات هم بسیار مهم است، اگر به فارسی فکر می‌کنید و به انگلیسی می‌نویسید، باید بسیار به این نکته دقت کنید. مثلا؛ «بودن یا نبودن، مساله این است» و «دادا داشتم به این فکر می‌کردم که دخل خودمو بیارم» با اینکه ممکن است در ساده‌ترین سطوح معنایی هم معنی باشند ولی منظور بسیار متفاوتی را می‌رسانند. آن‌چه که باید در ترجمه بازی‌هایتان به آن دقت کنید این است که جمله‌ی انگلیسی دقیقا همان معنایی را داشته باشد که در نظر شماست، چون وقوع اشتباه در ترجمه این‌گونه جملات می‌تواند تاثیر بسیار بزرگی روی بازی شما بگذارد.

جدا از زیبایی ادبی و کیفیت نوشتار، انتخاب درست کلمات این قدرت را به ما می‌دهد که مخاطبمان را میخکوب کنیم. با تغییر ناگهانی سرعت انتقال اطلاعات و انتخاب کلمات، این قدرت را به



دست می‌آوریم که به بازی‌باز بفهمانیم «اینی که می‌شنوی مهمه. گوش کن. دقت کن!»

تکنیک‌های دیگری وجود دارند که با آن‌ها می‌شود یک جمله را در ذهن بازی‌بازها حک کرد، تکنیک‌هایی که با آن‌ها می‌شود بازی‌باز را ترغیب به تعامل با داستان بازی کرد. شاید ساده‌ترین این تکنیک‌ها تکرار باشد. ممکن است کمی زیادی ساده به نظر بیاید اما فقط با تکرار یک جمله می‌توانیم اهمیت آن را نشان دهیم. جمله‌های زیر را یادتان است؟

- War, War never changes. (Fallout)
- Would you kindly? (Bioshock)
- Courage is the magic that turns dreams into reality (Tales of symphonia chronicles)
- A man chooses, a slave obeys. (Bioshock)
- Bring us the girl and wipe away the debt. (Bioshock Infinite)
- Endure and survive. (The Last of us)
- Stand in the ashes of a trillion dead souls and ask them if honor matters. Their silence is your answer (mass effect 3)

اما استفاده‌ی بیجا از تکرار باعث خشک جلوه کردن تمامی نوشتار بازی می‌شود و اثر آن را برعکس می‌کند. در مدیریت نوشتار بازی باید هوشیار باشید و مطمئن شوید که جملات کلیدی‌تان را فقط برای تاثیرگذاری تکرار کنید، تکرار، به همان اندازه که تاثیرگذار است، مخرب نیز هست.

تکنیک دیگری که از آن می‌توان کمک گرفت، استفاده از یک صحنه، جمله یا اتفاق در دو جای مختلف از بازی برای یاد آور شدن نکته‌ای یا پیامی است. وقتی با یک چیز ثابت قسمتی از بازی را شروع و تمام می‌کنید، مخاطبانتان به ناچار روی آن صحنه فکر می‌کنند، وقتی یک اثر از این تکنیک استفاده می‌کند، یعنی سازندگان آن اثر می‌خواهند تغییرات نظر شما در مورد آن‌چه که دیده‌اید و شنیده‌اید و خوانده‌اید را بر اثر اتفاقات بازی ببینند و می‌خواهند شما به معانی آن‌چه در پیرامون دنیای بازی می‌گذرد، دقت کنید. از این تکنیک بسیار در سری فاینال فانتزی و صد البته نامه‌هایی که در سایلنت هیل ۲ می‌خوانید استفاده می‌شود.

تکنیک‌های بسیار بیشتری برای رساندن درست مطالب به مخاطب و به فکر واداشتن او وجود دارد، و آن‌چه که اینجا بحثش را کردیم قسمتی بسیار بسیار کوچک از آن‌ها است. امیدواریم این چند تکنیک برای شما راهنمایی باشند که با آن بتوانید بازی‌های عمیق‌تری بسازید و با مخاطبان ارتباط برقرار کنید.

بهترین راه برای تست ارتباط با مخاطبان، این است که دیالوگ‌های بازی را دورهمی با رفقایتان اجرا کنید. بسیاری از گروه‌های بازی‌سازی در دام تست نکردن دیالوگ‌های بازی‌شان می‌افتند، اجرا نکردن صحنه‌های بازی و بلند نخواندن دیالوگ‌ها، دلیل شماره اول مسخرگی روایات بازی‌های ایرانی است. این اشتباه را مرتکب نشوید. کاراکترهایتان را زندگی کنید. خودتان را جای آن‌ها بگذارید. فکر کنید آن‌ها چطور حرف می‌زنند. اگر چندین گروه از رفقایتان در مورد طرز نوشتار شما حس خوبی ندارند، بهتر است آن را تغییر دهید. اجرا کردن صحنه‌های بازی به شما بسیار کمک خواهد کرد. می‌توانید کوچک‌ترین اشکال در نوشتارتان را جلوی چشمتان ببینید و لمس کنید. درست مثل بیشتر قسمت‌های فنی بازی‌سازی، نویسندگی هم باید پروسه‌ای از تست کردن و تغییر دادن باشد.

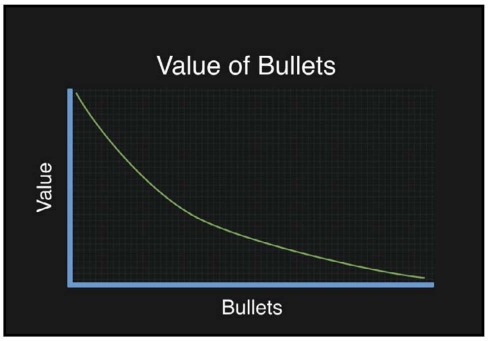
تصمیم گیری هوشمندانه با هوش مصنوعی Utility

علی برومند

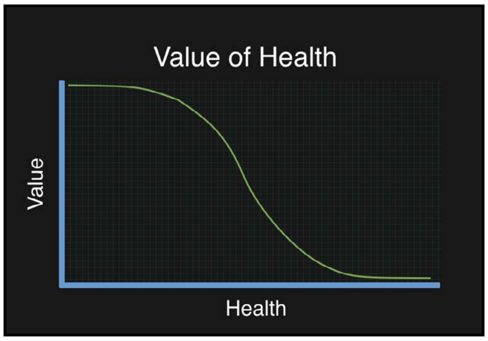
در بیشتر بازی‌ها، جذابیت و گیم‌پلی وابستگی زیادی به هوش مصنوعی دشمنان و NPCها دارد. در ساختارهای متداول هوش مصنوعی مانند State Machine و Behaviour Tree قابلیت پیاده‌سازی رفتار به خوبی وجود دارد ولی کمبودهایی در ایجاد یک حس تصمیم‌گیری هوشمند احساس می‌شود. هوش مصنوعی Utility Theory سعی دارد این کمبود را جبران کند و با استفاده از ریاضیات، هوش مصنوعی‌های باورپذیرتری ایجاد کند.

طرز فکر کردن هوش مصنوعی Utility خیلی نزدیک به فکر کردن انسان است. رفتار انسان در موقعیت‌های یکسان با توجه به اطلاعاتی که از آن موقعیت‌ها دارد می‌تواند متفاوت باشد. برای مثال در بازی Call of Duty رفتار بازیکن هنگامی که یک تیر دارد با زمانی که یک خشاب تیر دارد متفاوت است. زمانی که بازیکن یک تیر دارد، سعی می‌کند از درگیری دوری کند و در صورت نیاز فقط Headshot کند ولی اگر یک خشاب تیر داشته باشد خیلی آزادانه‌تر می‌تواند تصمیم‌گیری کند. اگر بی‌نهایت تیر داشته باشد نیز رفتارش می‌تواند به کلی متفاوت باشد. ما باید سعی کنیم که با استفاده از این گونه اطلاعات تصمیم‌گیری هوش مصنوعی خود را تنظیم کنیم.

برای مثال می‌توان در یک بازی میزان تیر بازیکن و ارزش تیرهای آن را در نموداری به شکل زیر ترسیم کرد:



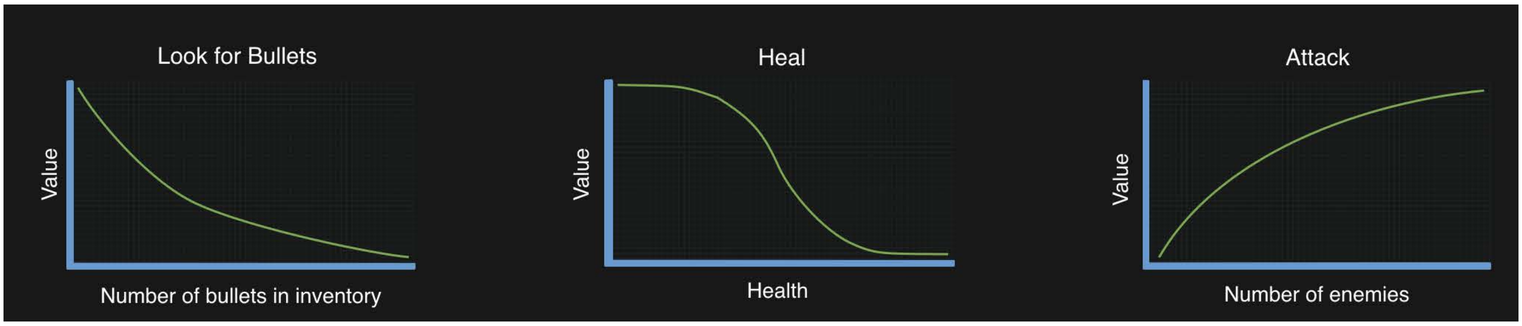
این نمودار ارزش تعداد تیری که یک بازیکن دارد را نمایش می‌دهد. با توجه به نمودار هر چقدر بازیکن تیر کمتری داشته باشد، ارزش تیرهای آن بیشتر است. برای میزان جان بازیکن نیز می‌توان نمودار مشابهی طراحی کرد. بازیکنی که جان زیادی دارد، می‌تواند با احتیاط کمتری بازی کند و ریسک بیشتری بپذیرد. نمودار جان را نیز می‌توانیم به این صورت رسم کنیم:



توجه کنید که منحنی نمودار جان با نمودار تیر متفاوت است. نمودار جان نشان می‌دهد که جان ۱۰۰ با جان ۹۰ تفاوت چندانی ندارد و نیاز نیست رفتار متفاوتی داشته باشیم. از حدود جان ۴۰ یا ۳۰ به بعد جان ما خیلی از ارزش بالایی برخوردار می‌شود و نیاز است که به آن رسیدگی شود. در حالی که در نمودار تیر تا زمانی که تیر ما خیلی کم نشده، از ارزش بالایی برخوردار نیست.

برای ساده‌تر کردن مساله، ما هر نمودار را به یک رفتار تطبیق می‌دهیم. به‌طور مثال، بالا رفتن ارزش تیر به این معنی است که باید به دنبال تیر بیشتری باشیم و بالا رفتن ارزش جان به این معنی است که نیاز به مداوا داریم.

با استفاده از این نمودارها می‌توان تصمیم‌های مختلف را با هم مقایسه کرد. با ترسیم نمودار برای

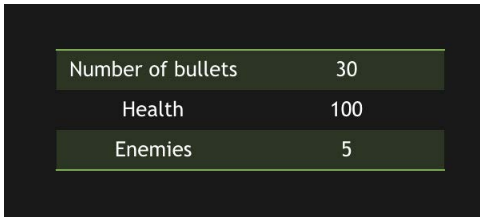


هر رفتار می‌توانیم ارزش هر رفتار را در هر لحظه بررسی کنیم و بهترین کار را در لحظه انتخاب کنیم. برای مثال، ما در هر لحظه نمودارهای تیر و جان را بررسی می‌کنیم و می‌سنجیم که در این لحظه بیشتر نیاز به مداوا داریم یا نیاز به تیر.

اگر «حمله کردن» را نیز به رفتارهایمان اضافه کنیم مثال ما کامل می‌شود و می‌توانیم یک هوش مصنوعی Utility اولیه را تشریح کنیم. رفتار «حمله کردن» را به تعداد دشمن‌های اطرافمان وابسته می‌کنیم. هر چقدر دشمنان بیشتری در اطرافمان وجود داشته باشد، نیاز حمله به آن‌ها بیشتر می‌شود.

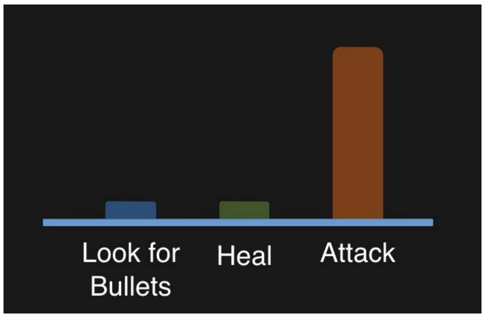
حال رفتارهای هوش ما با سه نمودار بالا نمایش داده می‌شود:

با تشریح یک سناریو، این هوش را امتحان می‌کنیم. مقادیر اولیه مثال ما به این شکل است:

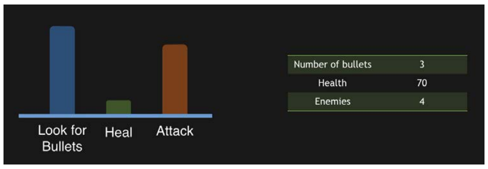


Number of bullets	30
Health	100
Enemies	5

در این حالت تعداد تیر کافی داریم و میزان جان ما نیز پر است، ولی دشمنان زیادی اطراف ما هستند. با قرار دادن این اعداد در نمودارها، ارزش هر کار به این شکل در می‌آید:

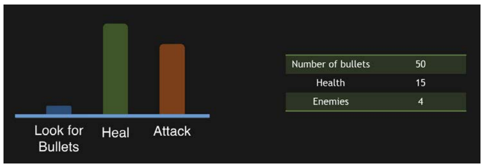


با مقایسه ارزش کارها می‌بینیم که باید سراغ حمله به دشمنان برویم. این کار صورت می‌گیرد و تعداد زیادی تیر سمت دشمن شلیک می‌کنیم و کمی هم ضربه دریافت می‌کنیم و شرایط به شکل زیر در می‌آید:



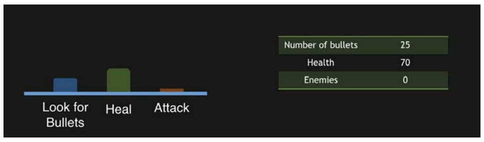
اکنون تیرهای کمی داریم و همچنین تعداد دشمنان نیز زیاد است، پس در حال حاضر شرایطی پیش آمده که ارزش تیر خیلی بالا رفته و در این لحظه بهترین کار پیدا کردن تیر است.

دنبال تیر می‌گردیم و مقداری تیر پیدا می‌کنیم ولی در این میان ضربه‌های زیادی هم دریافت کرده‌ایم و شرایط به شکل زیر درآمده است:



تعداد تیر زیادی پیدا کرده‌ایم و دشمنان همچنان زیاد هستند ولی جان ما کم شده و در این لحظه بهترین کار مداوا است.

مداوا انجام می‌شود و سپس باقی دشمن‌ها را نیز از بین می‌بریم. شرایط به این صورت می‌شود:



همان‌طور که می‌بینید همه کارها ارزش خیلی پایینی دارند ولی با این حال مداوا کردن بالاترین ارزش را دارد و ما به مداوا می‌پردازیم.

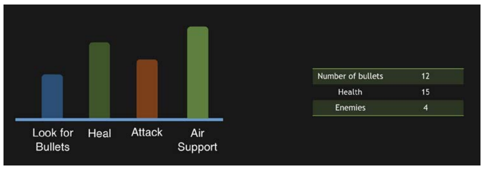
از مزایای ساختار Utility این است که دیگر حد آستانه برای رفتارها تعیین نمی‌شود و در هر لحظه بهترین کار انتخاب می‌شود. برای مثال ما تعیین نمی‌کنیم که اگر جان از ۲۰ کمتر بود به سراغ مداوا کردن برود، بلکه هر زمانی که مداوا مهم‌ترین کار باشد، مداوا صورت می‌گیرد.

به دلیل اینکه همه رفتارها عادی شده‌اند و با هم قابل مقایسه هستند، می‌توانیم در هر لحظه بهترین انتخاب را انجام دهیم. ذهن انسان نیز خیلی شبیه به این قضیه رفتار می‌کند.

در صورت نیاز می‌توان رفتارهای پیچیده‌تری را با ترکیب رفتارهای دیگر تشکیل داد. برای مثال فرض کنید ما امکان بمباران هوایی دشمان را داریم ولی از این امکان فقط یک بار می‌توانیم استفاده کنیم. هوش ما باید طوری تنظیم شده باشد که فقط در نقطه حساسی از این امکان استفاده کند تا هدر نرود. بمباران هوایی را می‌توان به این صورت تعریف کرد:

Air Support = (ammo value x ۰,۳) + (health value x ۰,۴) + (enemies value x ۰,۶)

فرمول بالا به این معنی است که تنها زمانی که تیر و جان کم باشد و دشمن زیاد باشد، ارزش بمباران زیاد می‌شود. همچنین فاکتور دشمن بیشتر از جان و تیر است که این باعث می‌شود اهمیت ارزش دشمنان بیشتر شود. نمودار اجرای بمباران به این شکل می‌شود:



در این مثال هم نیاز به تیر و جان داریم و هم دشمنان زیادی اطراف ما هستند که ترکیب این ارزش‌ها باعث شده ارزش بمباران زیاد شود. با ترکیب ارزش‌ها می‌توان رفتارهای پیچیده و واقعی‌تر تولید کنیم و به رفتارهای طبیعی‌تر برسیم.

پلاگین‌های خوبی برای هوش مصنوعی Utility برای موتورهای بازی‌سازی مطرح طراحی شده است. برای موتور Unity نیز پلاگین Apex بسیار عالی و بدون نقص طراحی شده و استفاده از آن پیشنهاد می‌شود.

با استفاده از ریاضیات و تشکیل نمودار رفتارها، می‌توان هوش مصنوعی‌های هوشمندی طراحی کرد و به رفتارهای پیچیده‌تر و طبیعی‌تری برسیم.

این مقاله بر اساس ارائه نویسنده به عنوان Intelligent Decision Making Using Utility Theory در نمایشگاه Tehran Game Convention نوشته شده است

امنیت اطلاعات در بازی‌های آنلاین

فواد امیری

بازی‌ها در اکثر موارد هدف اصلی سرگرم‌سازی و ایجاد هیجان در مخاطبین را دنبال می‌کنند و دقیقا به همین دلیل، عموما مخاطبین کنجکاوتری نسبت به سایر رسانه‌ها دارند. به همین خاطر است که مباحث امنیتی و به اصطلاح ضد گلوله بودن بازی در مقابل انواع کلک‌ها، در صنعت بازی‌سازی به یکی از مهم‌ترین دغدغه‌ها تبدیل شده است. در همه‌ی بازی‌ها، از ساده‌ترین آن‌ها تا پیچیده‌ترین‌شان، داده‌ها نقشی مهم را ایفا می‌کنند. این داده‌ها می‌توانند موارد ساده‌ای مثل امتیاز جمع شده، سطح کاربر یا مرحله‌ای که کاربر در آن قرار دارد باشند، یا سری داده‌های پیچیده‌تری مانند وضعیت محیط یا سایر کاربران آنلاین در صحنه‌ای از بازی را در بر گیرند. داده‌ها هم‌چنین می‌توانند مختص کاربر و محلی بوده و یا قابل نمایش برای سایر کاربران باشند. در هر صورت، بازی‌ساز علاقه‌ای ندارد که کاربر بتواند با دستکاری داده‌ها، مرحله‌ای را بدون تلاش رد کند و یا به رتبه‌ای دست نیافتنی در بازی برسد!

این موارد امنیتی در بازی‌های آفلاین زیاد نمود پیدا نمی‌کند زیرا در نهایت، هر گونه تغییر ناخواسته، فقط روی ابزار بازی کاربر نمایش داده می‌شود. اما در بازی‌های آنلاین، اهمیت امنیت اطلاعات از دو زاویه قابل بحث است. نخست این که طبق معمول، بازی‌ساز مایل نیست کاربری بدون تلاش، به مرحله و یا امتیازی نامتعارف دست پیدا کند و یا با دستکاری اعداد و ارقام بازی، برای سایرین مشکل ایجاد کند یا بازی را به حالت بن بست ببرد، دوم این که در حالت بدتر، با توجه به امکان دسترسی به اکانت سایر کاربران، در صورت وجود نقص امنیتی، حریم خصوصی کلیه‌ی اعضای بازی را نقض می‌کند.

در این مقاله سعی داریم تا با بررسی برخی از خلل‌های رایج در بازی‌های آنلاین و ارایه راهکارهایی ساده، یک فهرست از وظایف امنیتی ابتدایی‌ای که برای بازی‌سازی آنلاین لازم است تهیه کرده و آن‌ها را تحلیل کنیم:

هیچ اطلاعات اضافه‌ای ارسال نکنیم!

بازی‌های آنلاین، عموما از سیستم‌های مبتنی بر رابط‌ها برای سرویس‌دهی استفاده می کنند. استفاده از APIها در خیلی موارد، به خودی خود امنیت یک سیستم را تا حد زیادی زیر سوال می‌برد و برای بهره‌مندی از این گونه خدمات، نیاز به یک ساختار قوی و ایمن داریم. در صورتی که بازی شما از قبل نوشته شده و در اواسط یا اواخر ساخت، به فکر ارایه‌ی یک سری API افتاده‌اید، حتما کل ساختار کدها را بازنگری کنید و اگر از ابتدای کار سیستم را بر اساس این مدل سرویس دهی جلو برده‌اید، تستینگ تک تک روال‌ها را فراموش نکنید.

در پاسخ هر API، هیچ گونه داده‌ی اضافی‌ای ارسال نکنید. یک مورد شایع بین کدنویس‌ها این است که به‌طور مثال در صورت نیاز بازی به دریافت لیست کاربران برتر، به سادگی با زدن یک دستور، کلیه اطلاعات را از دیتابیس دریافت کرده و عینا در خروجی ارسال می‌کنند. حتی اگر مطمئن هستید که داده‌های ارسال شده از نظر امنیتی بی‌اهمیت هستند، از این کار خودداری کنید. چون عادت به این کار و ارسال فله‌ای اطلاعات و سپردن وظیفه‌ی ساختاردهی داده‌ها به سمت رابط کاربری، نیازمند توجه مداوم هر دو طرف back-end و front-end خواهد بود و وقت زیادی از تیم توسعه‌دهنده می‌گیرد. در عین حال، ممکن است بالاخره زمانی دچار اشتباه شوید.

همچنین ارسال فله‌ای اطلاعات، تاثیر منفی‌ای بر مصرف منابع سرور و نیز پهنای باند کاربر دارد.

ساختار داده‌ها را در رابط‌های برنامه‌نویسی ذخیره کنید.

اگر با برخی زبان‌های برنامه‌نویسی آزاد، مثل PHP کد می‌زنید، حتما رابط‌هایی برای داده‌ها تعیین کنید و یا با فریم ورک‌هایی کار کنید که این کار را برای شما به یک عادت تبدیل می‌کنند. به‌طور مثال اگر با game object خاصی در بازی به‌طور مداوم سر و کار دارید، حتما ساختار آن را در back end نیز مانند front end تعریف نمایید تا در صورت نیاز به ارسال داده‌های مرتبط با آن، دچار مشکل نشوید. هم چنین حتما در زمان تعریف این interface، داده‌های حساس و غیر حساس را از هم جدا نمایید تا بدانید که

در آینده، کدام داده‌های این آبجکت خاص، قابلیت نمایان شدن برای عموم را دارد.

این کار دو مزیت دارد، هم این که دو تیم بک و فرانت، هر دو با زبانی مشترک و به راحتی می‌توانند در مورد ماهیت یک game object صحبت کنند. هم این که در زمان ارسال و دریافت داده‌ها، هر دو می‌دانند که دقیقا چه مواردی را برای هم باید بفرستند.

حتی الامکان داده‌های مختص کاربر را نمایان نکنید.

نمایان شدن برخی داده‌ها، مثل آی.دی کاربر و یا ایمیل، ممکن است در نگاه اول به خودی خود خطرناک نباشد ولی پایه‌گذار اعمال خطرناکی می‌شوند. به‌طور مثال اگر در بخشی از سیستم شما مشکلی وجود داشته باشد و هکر بتواند با استفاده از ایمیل یک کاربر، به او پیام سیستمی بدهد، در صورتی که هکر از این مشکل آگاه باشد ولی ایمیل سایر اعضا و یا آن عضو خاصی که مد نظر اوست در سیستم آشکار نشده باشد، امکان استفاده از این باگ عملا وجود نخواهد داشت.

در صورتی که ارسال و دریافت آی.دی و سایر اطلاعات این چنینی ضروری است، حتما از سیستم‌های رمزنگاری مرسوم استفاده کنید و توجه داشته باشید که اگر برای موبایل و خصوصا اندروید بازی می‌سازید، کلیدهای رمزگذاری را حتی الامکان به‌صورت آشکار، در سمت کاربر ذخیره نکنید.

برای ارتباط با سرور، کلید خاص داشته باشید.

در صورتی که برای موبایل یا سایر ابزارها برنامه‌نویسی می‌کنید، حتما برای صدا زدن api ها، یک api key در نظر بگیرید که مختص کاربر/ دستگاه باشد. گوگل توصیه می‌کند که به محض بالا آمدن بازی برای اولین‌بار، یک کلید مختص کاربر را تولید کنید و آن را در قطعات مختلف در فایل‌های

مختلف روی دستگاه ذخیره کنید و برای هر بار ارسال یا دریافت داده‌ها، آن را نیز ارسال کنید. این کلید اختصاصی باید در سمت سرور نیز شناخته شده باشد و به‌طور مثال به آی.دی کاربر در زمان ثبت نام متصل شود. هم چنین با توجه به این که device id برای هر دستگاه موبایل اختصاصی است، می‌توان با ترکیب تمام این داده‌ها، به یک کلید منحصربه‌فرد حاوی همه اطلاعات رسید و از آن برای شناخت کاربر-دستگاه خاص استفاده کرد.

رمزها و کلیدها را واضح ذخیره نکنید، کار را سخت کنید!

در برنامه‌نویسی موبایل و خصوصا اندروید، با توجه به این که هر فایل apk در اصل چیزی جز کدهای فشرده شده‌ی شما نیستند، تقریبا هیچ راه حل ۱۰۰ درصدی برای محافظت از داده‌های موجود در سمت کاربر ندارید. با این حال می‌توانید همواره کار را برای هکرها سخت‌تر کنید. ذخیره کردن رمزها در قطعات کوچک و فایل‌های زیاد، استفاده از پروگارد، استفاده از الگوریتم‌های پیچیده و در قالب چندین متد متصل به هم برای بازگشایی و تولید رمزها و... از روش‌هایی هستند که می‌توانید از آن‌ها بهره ببرید.

به‌طور مثال فرض کنید، شما یک کلید برای باز کردن عبارات رمزگذاری شده‌ی سرور، در سمت کاربر دارید. کلید مذکور ”mds$92sLQ“ است. یک راه، ذخیره‌سازی کلید در فایل‌های xml و یا کدهای برنامه یا build config است. تمامی این فایل‌ها به راحتی برای یک هکر قابل رویت هستند و حتی نیازی به مهندسی معکوس ندارند! راه حل مناسب‌تر، ذخیره‌سازی این کد به‌صورت رمزنگاری شده با استفاده از یک الگوریتم خاص و یا مجموعه‌ای از الگوریتم‌ها، در یک متغیر با نامی متفاوت در برنامه و سپس محافظت از کدها با ابزارهایی مانند پروگارد است.

در نهایت چیزی شبیه به این در برنامه خواهید داشت که برای بازگشایی نیاز به مهندسی معکوس و صرف وقت دارد:

const-string v1, "dhewijh%fkje!iDEWJaguq348hsgwu?3jdLA"

حتی می‌توانید این کلمه کلیدی را به همین صورت از سرور بگیرید، به این ترتیب حتی اگر هکری بتواند با استفاده از مهندسی معکوس کلید را تشخیص دهد، قادر نیست که آن را برای جهانیان آشکار سازد چون شما بلافاصله می‌توانید روش و یا کلید را تغییر دهید. در نهایت این گونه رمزنگاری عبارات فقط باید با هدف نهان‌سازی داده‌های نیمه کلیدی استفاده شود و برای داده‌های کلیدی به هیچ عنوان نباید روی امنیت ابزاری که در دست کاربر است حساب کنید و همه‌ی آن‌ها باید در سمت سرور حفاظت شوند.

در سمت سرور نیز داده‌های حساس را حتما رمزگذاری کنید. به‌طور مثال پسورد کاربران حتما باید رمزنگاری شده باشد تا در صورت بروز data leak به دلیل عدم توجه به موارد ذکر شده، داده‌های فوق حساس لو رفته، قابل استفاده برای هکرها نباشد.

به داده‌های دریافتی هم توجه داشته باشید.

توجه به داده‌های دریافتی از سمت کاربر، جزو ابتدایی‌ترین موارد امنیتی‌ای است که هر برنامه‌نویس یاد می‌گیرد. جلوگیری از injectionها و ارسال داده‌های ناخواسته با فیلتر کردن و بررسی دقیق داده‌هایی که از inputها به سمت سرور می‌آید، یکی از کارهای ساده‌ای است که هر برنامه‌نویس می‌آموزد. با این حال در بازی‌ها، تست این موارد جنبه‌های جدیدی هم پیدا می‌کند.

همواره برای داده‌های ورودی حساس، مانند امتیازات جمع شده در یک مرحله، سکه‌های دریافت شده با یک کار خاص و... در سمت سرور یک فایل config مناسب داشته باشید. حتی با توجه به تمامی موارد گفته شده تا این جا، یک کاربر می‌تواند با دستکاری‌های پیچیده در هنگام ارسال اطلاعات، مثلا بعد از اتمام یک مرحله از بازی، امتیازات خود را بسیار بیش از حد ممکن ارایه کند. در سمت سرور با چک کردن برخی موارد می‌توان به صحت این داده‌ها تا حدی پی برد. مثلا کاربری یک میلیون امتیاز را از زمان شروع تا پایان بازی دریافت کرده است. اگر شما هنگام شروع بازی را وقتی که کاربر مرحله را آغاز کرده به اطلاع سرور برسانید، سپس در پایان مرحله و زمان ذخیره سازی داده‌ها، می‌توانید عدد امتیاز حاصل شده (یک میلیون) را با زمان انجام بازی و یا اتفاقات حاصل شده در مرحله مقایسه کنید و با چک کردن اعداد در فایل config موجود، تا حدی به صحت داده‌ها پی ببرید. این پروسه را می‌توانید خیلی پیچیده‌تر و حرفه‌ای‌تر کنید و عملا برای بازی خود یک سیستم پلیس نامحسوس درست کنید.

لاگ گیری را فراموش نکنید.

همواره یک سیستم لاگ گیری دقیق در بازی‌ها و صحنه‌ها داشته باشید که لاگ‌ها را به‌طور مداوم به سرور ارسال کنند. در این صورت اگر مورد مشکوکی دیدید به راحتی می‌توانید با بررسی لاگ‌های مربوطه، نقطه ضعف سیستم خود را پیدا کنید و جلوی مشکل را بگیرید.

البته با توجه به منابعی که این مدل لاگ گیری از سرورها و نیز کاربران مصرف می‌کنند، حتما از سمت سرور، کانفیگی برای مدیریت و یا روشن و خاموش کردن سیستم لاگ گیری داشته باشید.

موارد بسیاری در امنیت بازی‌ها و سیستم‌ها دخیل هستند. از نوع سخت‌افزار فیزیکی، فایروال‌های نرم‌افزاری و سیستم عامل‌ها گرفته تا نحوه کدزنی front end بازی و موتور مورد استفاده در بازی. با این حال در این مقاله سعی شد یک سری نکات عمومی‌تر و ساده‌تر مرتبط با امنیت بازی‌ها، گوشزد شود.

۷ گام عمومی برای خلق Game Asset

علیرضا مرادی
alirezamorgan1998@gmail.com

۱

۱

در مـدت کوتـاه اشـتغالم در صنعـت بازی‌سـازی، متوجـه مـدل سـازهای سـه بعـدی مسـتعد و پیگیـری شدم که در تقلای پیدا کردن پایپ لاینی صحیح برای ساخت assetهـای سـه بعدی هسـتند. در طی ایـن مدت زمـان بـا افـراد بسـیار زیـادی آشـنا شـدم کـه تنهـا دانـش آن‌هـا از سـاخت Asset بـرای بازی‌هـا، لوپلـی بـودن آن بـوده اسـت. البتـه کـه ممکـن اسـت چنیـن تفکـری در ۲۰ سـال گذشـته صحیـح باشـد امـا هـم اکنـون مسـائل پیچیـده و دشـوارتر هسـتند.

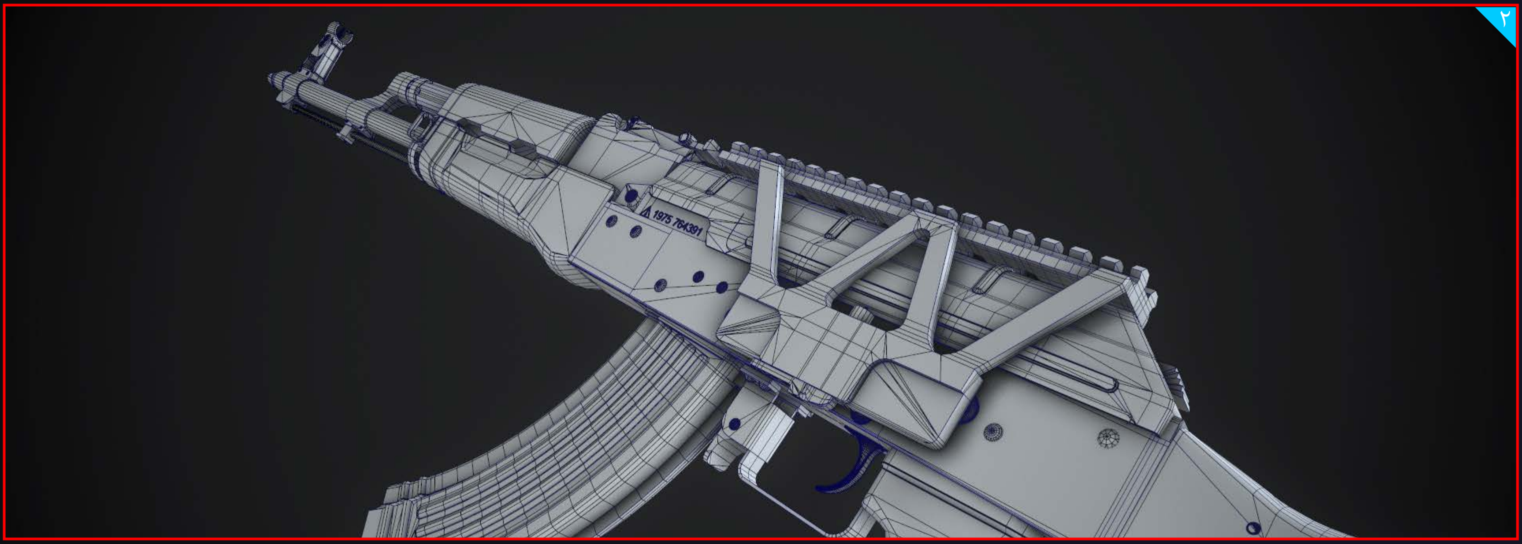
سـاخت Game Asset در نسـل حـاضر کـه حتـی گوشـی‌های موبایـل هـم از همیـن روش پیـروی می‌کننـد بسـیار دشـوار و پیچیـده اسـت و معمـولا پایپ‌لایـن و قواعـد خاصـی را دنبـال می‌کنـد. در ایـن شـماره مجلـه بازینامـه، به‌صـورت کلـی مراحـل سـاخت یـک asset بـرای بـازی موبایـل را شـرح خواهیـم داد.

قدم اول: جمع آوری رفرنس

شـاید تکـرار ایـن موضـوع کـه همیشـه هـم بـه آن اشـاره می‌کنیـم خسـته‌کننده باشـد، امـا بایـد بدانیـد کـه ایـن یکـی از مهم‌تریـن بخش‌هـای سـاخت یـک Game Asset اسـت. حتـی اگـه کانسـپتی بـرای سـاخت مـدل موجـود باشـد بـا ایـن حـال بایـد بـرای جمـع‌آوری رفرنـس وقـت گذاشـته و راجـع مـدل مذکـور تحقیـق کنیـد.

قدم دوم: Base Mesh Modeling

در این مرحله ما بدون تمرکز روی جزئیات مدل و مسائل مربوط به های پولی، یک بیس از مدل خود می‌سازیم که بعدا با دادن چمفر و ایجاد supporting edgeها بتوانیم با ابزار TurboSmooth آن را تبدیل به یک high poly asset کنیم. در اوایل این مرحله من توجه زیادی به توپولوژی و نحوه تبدیل آن به های پولی نمی‌کنم ولی در مراحل آخر شروع به تمیز کردن بیس برای ایجاد مدل high poly می‌پردازم. در صورت امکان بیس مدل چیزی است که ما برای ساخت مدل low poly نیز از آن استفاده می‌کنیم (هرچند گاهی اوقات این کار امکان‌پذیر نیست و باید مدل های پولی با استفاده از ابزارها و یا نرم افزارهای مختلف Retopology شود)

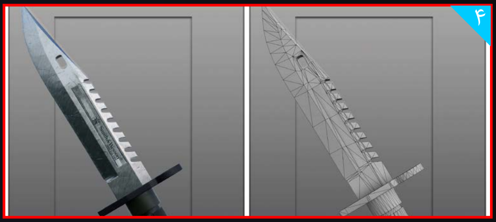


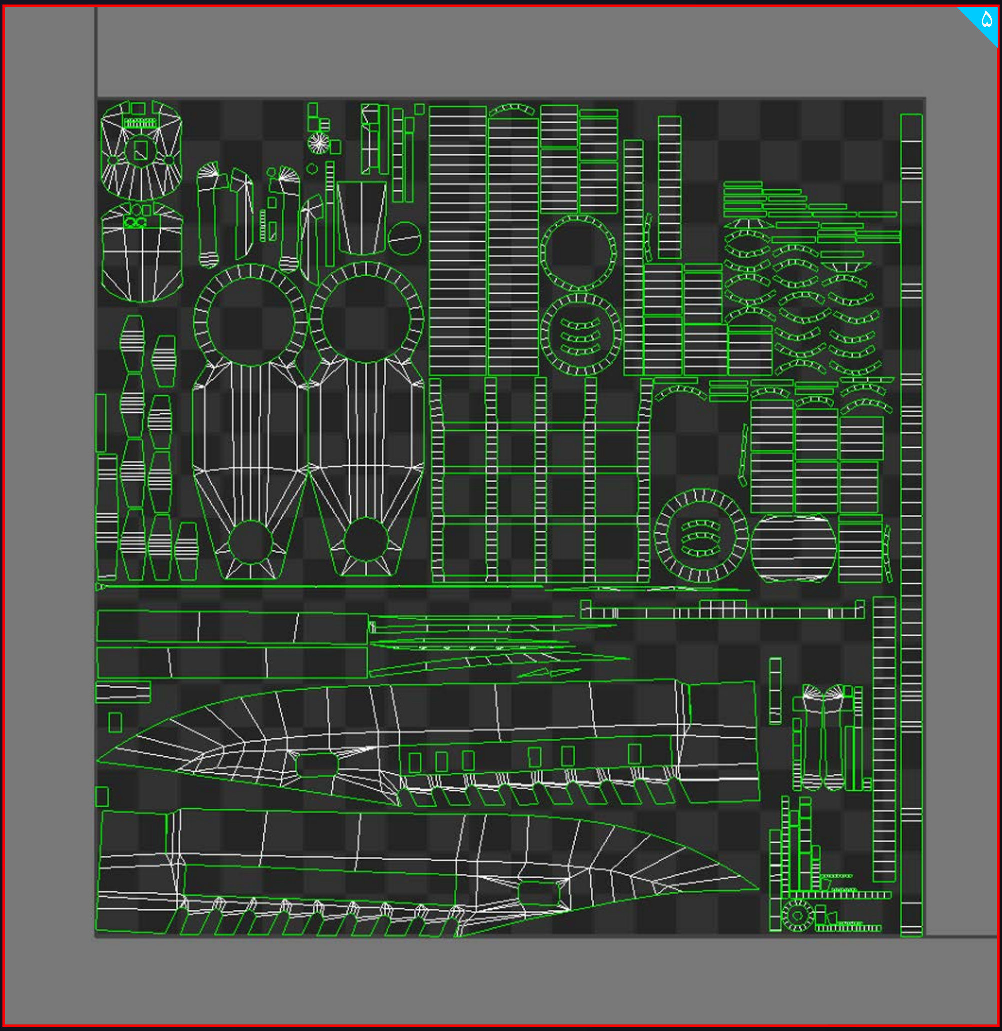
قدم سوم: High Poly Modeling

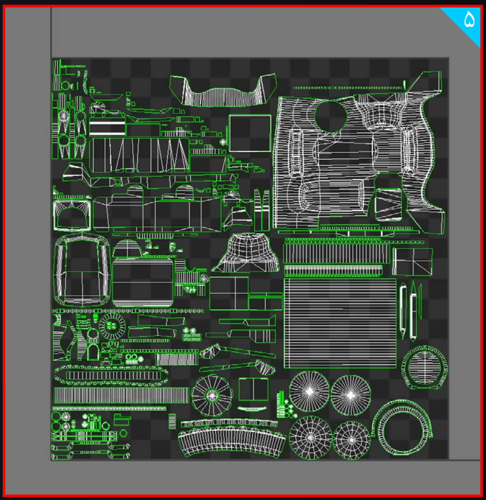
حال با ایجاد Supporting Edgeها یا دادن Chamfer و سپس اعمال مدیفایر Turbosmooth بیس مش خود را تبدیل به یک مدل high poly می‌کنیم. پس از انجام این مرحله یک انتخاب داریم. که آیا قصد اسکالپت روی مدل خود را داریم یا خیر. به شخصه معمولا روی Assetهای شهری و نسبتا سالم مرحله اسکالپت را انجام نمی‌دهم چون عموما اسکالپت برای ایجاد رفتگی و نشان دادن Damage و تاریخچه آبجکت است اما برای آبجکت‌هایی که در فضای قدیمی یا آپوکالیپتیک و یا حتی جنگی هستند این پروسه را طی می‌کنیم. با اسکالپت کردن damage روی آبجکت‌های خود پروسه تکسچرینگ آن را راحت می‌کنیم؛ هرچند این مرحله برای اکثریت assetها پیشنهادی است.

قدم چهارم:
Low Poly Modeling

به شخصه در اکثر موارد ترجیح می‌دهم مرحله base mesh خود را به نحوی انجام دهم که بتوانم مدل لوپلی را با تغییراتی جزئی با استفاده از آن ایجاد کنم. در این مثال Supporting Edgeها و chamferهای مورد نیاز را در بیس مش خود پاک می‌کنیم، پالیگان‌های اضافه را با ctrl + Backspace و target weld و ابزارهای این چنینی از بین می‌بریم و در مکان‌های مورد نیاز، پالیگان‌ها و توپولوژی‌های لازم را ایجاد می‌کنیم. در نهایت Smoothing Groupهای خود را روی مدل ست می‌کنیم.(این بخش می تواند بعد از یو وی هم انجام شود) و وارد مرحله بعدی می‌شویم.







قدم پنجم: UVW

UVW مخفف کلمه خاصی نیست بلکه یک واحد مختصات‌دهی است. همانند XYZ که به اصطلاح به آن فضای UV می‌گویند. در این مرحله ما به یو وی کردن مدل خود می‌پردازیم. دقت کنید که هر بار قصد ایجاد یک اسموتینگ گروپ جدید را در مدل خود دارید بهتر است یک کات در یو وی مورد نظر ایجاد کنید و آن اسموتینگ گروپ را تبدیل به یک UV Island جداگانه کنید. همچنین قابل ذکر است که بهتر است مکان Seam یو وی‌های ما جایی دور از دید بازیباز و در نقطه‌ای مخفی در مدل باشد. در نهایت می‌توانید برای ایجاد اسموتینگ گروپ از روی یو وی آیلندها از پلاگین TexTools برای ۳ds Max استفاده کنید.

قدم ششم: Bake

برای بیک مدل لوپلی خود می‌توانید از نرم‌افزارهای مختلفی همانند Substance Maya ، Max ، Xnormal ، painter و ... استفاده کنید. ترجیح شخصی من به دلیل سرعت و کیفیت بالای آن نرم‌افزار Substance Painter است که از ابزار بیک خیلی خوبی برخوردار است. همچنین گاهی می‌توانید مشکلات بیک نرمال مپ را در فتوشاپ نیز برطرف کنید. هرچند حاصل داشتن مدل‌های پولی با توپولوژی مناسب بیک‌های تمیز و سالم است. معمولا برای استفاده نهایی بیک Normal Map و Ambient Occulusion واجب است هرچند خصوصا در انجام پروسه تکسچرینگ در Substance Painter یا Quixel Suit نیاز به مپ‌های World ، Thickness ، Curviture و Space Normal و گاهی حتی ID نیز وجود دارد.

قدم هفتم: Texturing

نرم‌افزارهای مختلفی برای تکسچر کردن Game Assetها وجود دارند؛ از ساده‌ترین آن‌ها که فتوشاپ است تا محبوب‌ترین آن‌ها که Quixel Suit و Substance Painter هستند. من ترجیح می‌دهم پروسه تکسچرینگ خود را در سابستنس پینتر طی کنم؛ اکثرا متریال‌های لازم خود را درون نرم‌افزار پینتر ایجاد می‌کنم و در صورت نیاز برای ایجاد برخی متریال‌ها از نرم‌افزار Substance Designer که یک ابزار تکسچرینگ تایل پروسیجرال است استفاده می‌کنم. هر از گاهی هم با رجوع به سایت textures.com از فتوسورس‌های مورد نیاز بهره‌مند می‌شوم. در حال حاضر محبوب‌ترین نرم‌افزارهای صنعت برای تکسچرینگ Game Asset کوئیکسل و سابستنس پینتر هستند. بسته به تجربه شخصی من با این دو نرم‌افزار برتری کوئیکسل در بانک متریال گسترده آن و برتری سابستنس پینتر در بهینه‌تر بودن و مسک ادیتور انعطاف‌پذیر آن است. گاهی اوقات باید تصمیم گرفت که چه بخش‌هایی را باید در مدل high poly توسط مدلینگ یا اسکالپت به نتیجه رساند و چه زمان‌هایی قصد دارید آن را در پروسه تکسچرینگ ایجاد کنید.

میلاد رامهرمزی

دوازده اصل پویانمایی از نگاه دیزنی!

> این مقاله حاوی تصاویر gif می باشد. لطفا برای نمایش بهتر آن‌ها مجله را با نرم‌افزار Adobe Acrobat اجرا نمایید.
> برای اجرا کردن gifها، برروی آیکون پخش پایین هر تصویر کلیک کرده و برای متوقف کردن روی آن کلیک راست کرده و Disable و Content را انتخاب نمایید.

انیماتورها چگونه به اشکال هندسی جان می‌دهند؟ چگونه فضایی را خلق می‌کنند تا با شخصیت‌های انیمیشن بخندیم، همزاد پنداری کنیم و احساس آن‌ها را درک کنیم؟ چطور ما را قانع می‌کنند این تصاویر زنده و واقعی هستند؟

برای پاسخگویی به این پرسش‌ها نیاز است با «دوازده اصل پویانمایی» آشنا شویم. این دوازده اصل طلایی توسط دو انیماتور معروف دیزنی به نام‌های «اولی جانسون» (Ollie Johnston) و «فرانک توماس» (Frank Thomas) در کتاب «توهم زندگی» (The Illusion of Life: Disney Animation) معرفی شد. این دو انیماتور به همراه هفت انیماتور دیگر جزو اعضای اصلی استودیو دیزنی بودند که بعدها به «نُه پیرمرد افسانه‌ای دیزنی» معروف شدند.

دوازده اصل طلایی انیمیشن به سرعت تبدیل به یک استاندارد یادگیری برای تمام انیماتورها و همین‌طور کسانی که می‌خواستند وارد صنعت انیمیشن شوند شد. بدین جهت این کتاب تبدیل به یکی از منابع خوب برای یادگیری انیمیشن شد که البته باید خاطرنشان کرد که به فارسی ترجمه نشده است و باید از نسخه انگلیسی آن استفاده کنید.

اگر خواهان یادگیری انیمیشن هستید دو کتاب متحرک سازی انیمیشن (Cartoon Animation)، نوشته پرستون بلر و کتاب راهنمای جامع انیمیشن (The Animator's Survival Kit)، نوشته ریچارد ویلیامز جزو منابع تراز اول در این خصوص به حساب می‌آیند.

برای شروع یادگیری مفاهیم انیمیشن و انیمیت بهتر است از پژوهش و بررسی روی دوازده اصل طلایی انیمیشن شروع کنید. در این مقاله به‌صورت کوتاه و مختصر هر یک از این اصول را همراه با مثال توضیح خواهیم داد. هر چند این مقاله به مثابه یک آشنایی کلی است و برای یادگیری عمیق‌تر باید هر کدام از این اصول را به‌طور دقیق مطالعه کنید.

۱.فشردگی و کشیدگی (Squash and Stretch):

نخستین اصل، فشردگی و کشیدگی است که با کمک آن بیننده درک درستی از انعطاف‌پذیری و وزن پیدا می‌کند. در واقع به انیمیشن توهم وزن و حجم در هنگام حرکت می‌دهد. این کار با گسترش و جمع شدن شی یا شخصیت انیمیشن به وجود می‌آید. برای مثال در انیمیشن کوتاه «روز و شب» (Day and Night) پیکسار، به وضوح این مثال را در عمل دیده می‌شود. توجه کنید که چگونه این دو شخصیت حرکت می‌کنند. همزمان با رقص، فرم و حالتشان عوض می‌شود. شکلشان مقداری فشرده می‌شود و سپس به حالت معمولی باز می‌گردند. پس در نتیجه، تماشاگران به خاطر القای اثر جاذبه و فیزیک بر بدنشان باور می‌کنند که واقعا در حال رقص هستند.

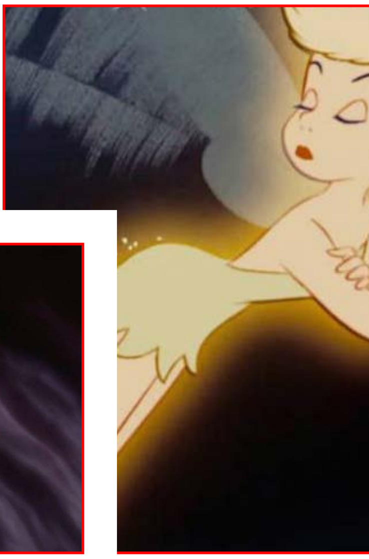
۲.پیش‌بینی (Anticipation):

با «پیش‌بینی» به تماشاگر اجازه می‌دهید بفهمد یک کنش و حرکت مهم قرار است صورت گیرد. برای اینکار معمولا انیماتورها یک یا دو کنش و حرکت کوچک را پیش از کنش اصلی نشان می‌دهند تا به تماشاگر گوش زد کنند یک حرکت و کنش مهم در راه است. برای نمونه، «تامبر»، خرگوش بازیگوش فیلم بامبی چگونه پیش از دویدن خود را به عقب می‌کشد و جمع می‌کند. این همان پیش‌بینی در انیمیشن است.

۳. خلاصه گویی (Staging):

این اصل در تئاتر و سینما نیز کاربرد فراوانی دارد و به انیماتور یادآوری می‌کند تا نظر بیننده را به اصل ماجرا و مفهوم مهم جلب کند. در عین حال برای بازگویی آن نیز از ساده‌ترین و قابل فهم‌ترین اشکال بهره ببرد. برای پیاده‌سازی این مفهوم باید هر ژست یا حرکتی که شخصیت‌ها انجام می‌دهند یک مفهوم مشخص را منتقل کند. برای مثال به این تصاویر از «تینکل بل» توجه کنید. اگر در هر تصویر خود شخصیت تینکر بل را جدا کنید و به صورت سیلوئت در بیاورید باز می‌توانید حس این شخصیت را در هر تصویر تشخیص دهید.

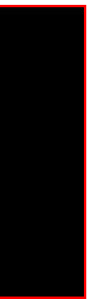
این اصل در مورد حرکت و دوربین نیز قابل اعمال است. در یکی از صحنه‌های فیلم «در جستجوی نمو»، هنگامی که «مارلین» و «دوری» سوار بر لاک پشت هستند محیط دورشان می‌چرخد. در آن لحظه مسیر چرخش آب نگاه را به سمتی می‌برد که کارگردان در نظر گرفته است.



۴. انیمیت مستقیم و حالت به حالت (Straight Ahead and Pose to Pose):

هر کدام از این دو به یک روش کلی در طراحی انیمیشن اشاره دارند. در روش «حالت به حالت» کلیدهای اصلی طراحی و مهندسی شده؛ سپس انیمیت میان آن‌ها صورت می‌گیرد. به این‌گونه که چند ژست اصلی طراحی می‌شود و پس از آن با طراحی ژست‌های ثانویه، این گذار از یک ژست به ژست دیگر، با کشیدن ژست‌هایی در میانه این دو کلید نرم و روان می‌شود. روش «انیمیت مستقیم» منحصر به فردتر است و برای اجرای آن به انیماتور چیره دست نیاز است. انیماتور هر فریم را یکی پس از دیگری و پشت سر هم تولید می‌کند. برای درک بهتر این روش بد نیست صحنه خاطره انگیز فیلم «سیندرلا» را بررسی کنید که در طی آن لباس سیندرلا به طرز جادویی پدیدار می‌شود.

وش انیمیت مستقیم تصویری سیال‌تر و دینامیک‌تر از حرکت را ارائه می‌دهد و برای ساختن حرکات طبیعی‌تر و صحنه‌های احساسی مناسب‌تر است.



۵. دنباله‌ها و حرکت لب به لب یا اورلپ (Follow Through and Overlapping Action):

ایده «هم‌پوشانی» در انیمیشن بیان‌کننده گرایش اندام بدن به حرکت با زمان‌بندی‌های مختلف نسبت به یکدیگر است و به تاخیر زمانی حرکت‌های بخش‌های مختلف یک تصویر گفته می‌شود. این اصل معتقد است زمانی که یک شخصیت در حال حرکت متوقف شد، هیچ وقت همه اجزای آن در یک لحظه و یک زمان متوقف نمی‌شوند.

پس با توجه به هم‌پوشانی در اصل دنباله‌ها، زمانی که یک شخصیت در حال دویدن است و متوقف می‌شود همه اجزا و اندام آن توقف نمی‌کند. بدن و اندام‌های اصلی متوقف می‌شوند ولی دیگر اجزا برای مدت زمان بسیار اندکی حرکت می‌کنند و با فاصله کمی متوقف می‌شوند. برای نمونه در این صحنه می‌توانید ببینید اندکی پس از توقف سر مولان موها هنوز در حال حرکت هستند و با فاصله اندکی نسبت به زمان توقف سر، مو نیز متوقف می‌شود.

اصل حرکت لب به لب این عقیده را بیان می‌کند که اگر یک شحصیت در حال حرکت باشد بعضی از اجزای شخصیت سریع‌تر از دیگر اجزای آن حرکت می‌کنند. برای مثال، در این صحنه از گیسوکمند، مو و دامن راپانزل از بدن وی سریع‌تر حرکت می‌کند.

۶. سرعت و کاهش سرعت (Slow-In and Slow-Out):

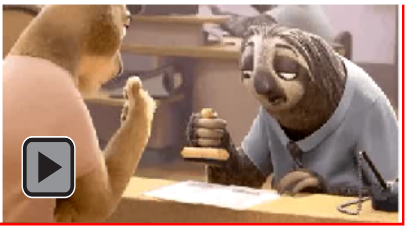
کم و زیاد کردن سرعت یکی دیگر از این اصول است که برای القای واقعگرایی و حس زنده بودن به حرکت شخصیت‌ها طراحی شده. زمانی که شخصیت‌ها کنشی را انجام می‌دهند، انیماتورها سعی می‌کنند با کشیدن فریم‌های بیشتر در آغاز کنش، فریم‌های کمتر در میانه کنش و فریم‌های بیشتر در پایان کنش این حس سرعت و کاهش سرعت را ایجاد کنند. این اصل را اصل «آونگ» نیز می‌نامند زیرا این کنش و واکنش به حرکت آونگ شباهت دارد. برای مثال، در فیلم «سفیدبرفی» هنگامی که سفیدبرفی به تماشای هفت کوتوله نشسته و کف می‌زند؛ در آغاز صحنه کنش آهسته است، میانه سریع و سپس در پایان دوباره آهسته می‌شود.

۷. قوس (Arc):

اصل قوس در حرکت را می‌توان تقریبا در تمام کنش و واکنش‌های روزمره طبیعت و جانوران زنده دید. این اصل می‌گوید بیشتر حرکت‌هایی که ما در زندگی می‌کنیم به‌صورت دایره‌وار و منحنی است. به ندرت پیش می‌آید چرخش سر و یا حرکت دست کاملا مستقیم و مکانیکی در یک جهت باشد. در اغلب اوقات حرکات ما دارای اندکی منحنی و خمیدگی هستند. صحنه‌ای که میکی در فانتازیا به بالای ستون می‌رود و جادو می‌کند، بهترین مثال برای توضیح این اصل محسوب می‌شود.

۸. حرکات و کنش‌های ثانویه (Secondary Action):

اضافه کردن حرکات ثانویه باعث می‌شود انیمیشن جاندارتر و واقعی‌تر شود. همین‌طور حرکت ما ابعاد جدیدی اضافه می‌کند که در نهایت باعث باور پذیرتر شدن آن خواهد شد. در یکی از صحنه‌های فیلم بُلت، شخصیت اصلی که یک سگ است با هویج بازی می‌کند. هر چند مهم‌ترین حرکت‌ها در دهان و خود هویج نهفته است ولی انیماتورها با اضافه کردن چند حرکت ثانویه جزئی روی پاهای بلت، موجب بامزه‌تر کردن این شخصیت شدند.



۹. زمان‌بندی (Timing):

زمانبندی پایه‌ترین ابزار انیمیشن است. این ابزار به انیماتور کمک می‌کند توهم حرکت و کنش واقعی با پایبندی به قانون فیزیک را ایجاد کند. به واسطه زمان‌بندی یک صحنه، انیماتورها می‌توانند یک صحنه را آهسته و نرم (همراه با فریم بیشتر) یا سریع و شکسته (همراه با فریم کمتر) به نمایش در بیاورند.

۱۰. اغراق (Exaggeration):

اغراق آمیز جلوه دادن بعضی از حرکات خاص به شیوه‌ای که در بیان یک منظور کمک کند و در عین حال به باورپذیری آن صدمه‌ای نخورد را اغراق می‌گویند. شاید انیمیشن‌های دهه ۳۰ و ۴۰ میلادی بهترین نمونه‌های اغراق در انیمیشن باشند که بررسی آن‌ها به علاقمندان فراگیری انیمیشن توصیه می‌شود. اما یکی از نمونه‌های معاصر خوب «اغراق»، شخصیت جینی، غول چراغ جادوست.

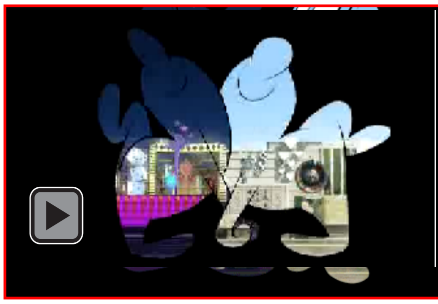
۱۱. طراحی قوی (Solid Drawings):

این اصل به انیماتورها یادآوری می‌کند که در هنگام طراحی در نظر داشته باشند با اینکه در نهایت انیمیشن‌ها به صورت دو بعدی به روی پرده می‌روند ولی تمام تلاش خود را صرف کنند تا انیمیشن به‌صورت واقعی و سه بعدی به نظر آید. انیماتور باید قدرت طراحی خوبی داشته باشد و به‌صورت دانشگاهی مباحث طراحی را گذرانده باشد تا بتواند ایده‌ها را روی کاغذ پیاده کند. این مباحث شامل آناتومی، ترکیب بندی، وزن، تعادل، نور و سایه هستند. برای مثال در تصویر زیر با اینکه این انیمیشن دو بعدی است ولی زئوس واقعی، دارای وزن و سه بعدی به نظر می‌رسد.

۱۲. جذبه (Appeal):

مسلم است همه شخصیت‌ها نیازمند شخصیت با جذبه نیستند. اما این اصل می‌گوید انیماتورها برای خلق یک شحصیت جذاب و متقاعد کننده باید تلاش کنند تا مخاطب‌ها را جذب کند.

این ۱۲ اصل اساسی انیمیشن است که این رسانه را جادویی و جذاب می‌کند. با وجود گذشت زمان، ایجاد ابزارهای جدید و روش‌های مختلف انیمیشن سازی هنوز اصول اساسی انیمیشن تغییر نکرده است. چه انیماتور دو بعدی یا سه بعدی باشید، چه انیماتور دو بعدی سنتی یا دو بعدی دیجیتال باشید، چه بازی‌ساز یا فیلم‌ساز باشید، باز برای ساخت و پیاده کردن انیمیشن نیاز دارید تا مفاهیم پایه انیمیشن را یاد بگیرید.



نقش موشن کامیک در بازی‌های رایانه‌ای

نجمه طاهایی

آیا تا به حال به سینماتیک یا میان پرده‌های بازی‌هایی که انجام داده‌اید فکر کرده‌اید؟ اصلا چرا باید بازی‌های بزرگ سینماتیک داشته باشند؟ در این مقاله می‌خواهیم در مورد سینماتیک‌هایی با آرت استایل دو بعدی صحبت کنیم که تکنیک نوظهوری نسبت به سینماتیک‌های سه بعدی فول انیمیت دارند. این تکنیک روایت انواع مختلفی دارد که در مواردی به نام موشن کامیک و در نوع دیگر به نام فیلم تصویرسازی شده شناخته می‌شوند.

آیا تا به حال به سینماتیک یا میان پرده‌های بازی‌هایی که انجام داده‌اید فکر کرده‌اید؟ اصلا چرا باید بازی‌های بزرگ سینماتیک داشته باشند؟ در این مقاله می‌خواهیم در مورد سینماتیک‌هایی با آرت استایل دو بعدی صحبت کنیم که تکنیک نوظهوری نسبت به سینماتیک‌های سه بعدی فول انیمیت دارند. این تکنیک روایت انواع مختلفی دارد که در مواردی به نام موشن کامیک و در نوع دیگر به نام فیلم تصویرسازی شده شناخته می‌شوند.

موشن کمیک (کامیک) چیست؟

موشن کمیک یک تکنیک نوظهور انیمیشنی، از تلفیق و ترکیب تصویرسازی کتاب‌های کمیک و هنر پویانمایی است. قاب‌های مختلف با سبک کمیک، با استفاده از جلوه‌های صوتی و انیمیشن که به آن اضافه می‌شود گسترش پیدا کرده و داستانی را روایت می‌کنند. حباب‌های گفتگو و توضیحات متنی (رایج در نسخه‌های چاپی کمیک) حذف شده و جای خود را به نریشن، دوبله و افکت‌های صوتی می‌دهند.

موشن کمیک معمولا در سریال‌های انیمیشنی برای روایت داستان یک رمان مکتوب و یا یک کتاب کمیک چاپ شده مورد استفاده قرار گرفته است.

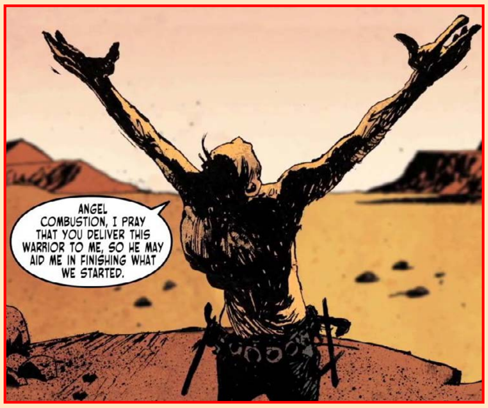
موشن کامیک را می‌توان به‌خاطر محدودیت در حرکت که ذات این هنر است (انیمیشن محدود)، در دسته‌ی موشن گرافیک قرار داد تا انیمیشن. این هنر باید طبق محدودیت‌هایی که برای تولید در این سبک روایت تعریف می‌شود که شامل حرکات محدود کاراکترها که نهایتا با چند پوز بدن یا صورت باید حس و حال کاراکتر را به بیننده القا کند و بار بیشتر مسئولیت را به عهده‌ی نریتور یا دوبلور و موسیقی متن و افکت‌های صوتی بگذارد. در حالی که در انیمیشن می‌توان با بستن صدا، از طریق دیدن تصاویر انیمیت شده پی به جریان دراماتیک صحنه و روابط کاراکترها و موضوع صحبتشان برد.

در موشن کامیک حرکت دوربین، تصویرسازی‌های پرجزییات و دقیق با انیمیت محدود، اضافه کردن افکت‌های تصویری مثل دود و آتش و جرقه و رعد و برق و صداگذاری درست اهمیت فراوانی دارد.

تاریخچه‌ی ساخت سینماتیک با تکنیک موشن کمیک در بازی‌های خارجی

سونی اولین کمپانی است که به‌صورت جدی موشن کامیک را برای ساخت سینماتیک‌های بازی‌های خود مورد استفاده قرار داد و از این تکنیک درساخت سینماتیک‌های بازی آنچارتد در سال ۲۰۰۷ بهره برد.

هرچند پیش از آن موشن کامیک به‌صورت جسته و گریخته، در این عرصه مورد استفاده قرار می‌گرفت، اما به‌صورت رسمی سونی این سبک نوظهور در تولید انیمیشن را به خدمت گرفت و حتی یک مجموعه مستقل ۴ قسمتی با نام Eye of Indra برای تبلیغ بازی آنچارتد ۲ منتشر کرد. پس از این اقدام سونی، شرکت‌های دیگری مانند اکتیویژن، بانجی، بلیزارد و غیره از موشن کامیک برای ساخت سینماتیک‌های بازی خود استفاده کردند.



نقش موشن کامیک در ساخت تریلر تبلیغاتی در بازی‌سازی:

بلیزارد نام تجاری ثبت شده برای مجموعه بازی‌های آنلاین کارتی – استراتژیک هارت استون است. بازی‌بازها و طراحان شخصیت و سازندگان انیمیشن، کمپانی بلیزارد را خوب می‌شناسند. کمپانی سازنده بازی‌های اساطیری و آخرالزمانی، با شخصیت‌های ماورایی دارای نیروهای عجیب و هیبت‌های نامتعارف، طرح‌های هنری که همه‌ی ما بارها از دیدنشان لذت برده‌ایم. بازی‌های دیابلو، ورد آف وارکرفت و اوورواچ از ساخته‌های این کمپانی موفق هستند. هرچند که بلیزارد پیش از این هم از تکنیک موشن کمیک (یا بهتر است بگوییم فیلم تصویرسازی شده چون تصاویر فول پینت شده و از استایل تصاویر کتاب های کمیک وارول و دی سی دور هستند) در ساخت سینماتیک‌ها و تیزرهای بازی‌هایش استفاده کرده است. اما این بار تمام تیزرهای بازی هارت استون را با این تکنیک ساخته است. با توجه به این که سری بازی‌های هارت استون، از دسته بازی‌های کارتی و بدون حرکت کاراکترها تولید شده است، استفاده از موشن کمیک در تولید تیزرهای آن‌ها کار هوشمندانه‌ایی است. این کمپانی کارکردی نو در استفاده از تکنیک موشن کامیک برای ساخت تیزرهای بازی‌اش استفاده کرده است که قبلا کمتر دیده شده بود. مثل تولید موشن کامیک موزیکال، تکنیک سه بعدی (حرکت دوربین در عمق، که حسی زنده‌تر و پرابهت‌تر به شخصیت‌های بازی داده است) و تکنیک دوبعدی (فریم به فریم و کات اوت) در روایت داستان.

از دیگر تریلرهای ساخته شده با این تکنیک می‌توان به تریلر بازی The Witcher که پیش از ارائه قسمت سوم این بازی، به نام Wild Hunt، تیزر آن را با تکنیک موشن کامیک تولید و نمایش داده‌اند.

مراحل ساخت موشن کامیک

- نوشتن طرح و کمیک نامه با توجه به محدودیت‌های اجرایی مختص این سبک روایت که نویسنده حتما باید از نحوه‌ی اجرای نهایی اطلاع داشته باشد تا بتواند بدون زیاده‌گویی و هزینه‌ی اضافی از نظر بودجه پروژه با هوشمندی خود تاثیرگذاری روایت داستان را دوچندان کند. (همزمان ایجاد جلساتی با هنرمندان و بقیه تیم سازنده).
- دکوپاژ و استوری برد برای مشخص کردن چیدمان صحنه و حرکت دوربین.
- انیماتیک برای مشخص شدن زمان سنجی و صداگذاری نریتور به‌صورت صدای شاهد و افکت صوتی تستی که این مرحله از پیش تولید دقیقا مثل پوروتوتایپ بازی و یک نسخه از محصول نهایی پولیش نشده و قابل ادیت می‌ماند.
- نهایی کردن ایده‌ها و شروع مرحله‌ی تولید و اجرای نهایی تصویر سازی‌های پینت شده در نرم‌افزارهای گرافیکی.
- موشن شدن در نرم‌افزار افترافکت یا موشن آرتیست و اضافه شدن حرکت دوربین و افکت‌های تصویری.
- تدوین نهایی در نرم افزار پریمیر و تنظیم رنگ و نور تصاویر نهایی.

نتیجه‌گیری

در بازی‌های رایانه‌ای می‌توان از موشن کامیک یا بهتر است بگویم فیلم تصویرسازی شده (تصاویر دیجیتال پینت که موشن شده‌اند) برای روایت دراماتیک سینماتیک‌های بازی‌ها استفاده کرد که مزایای زیادی نسبت به سینماتیک‌های سه بعدی فول انیمیت دارند.

۱-جذابیت: این تکنیک از قابلیت‌های چهار هنر نقاشی، سینما، موسیقی، حرکت (موشن) همزمان بهره می‌برد.

۲-تنوع در قاب بندی با زوایای متفاوت

۳-بر خلاف محدودیت‌های بافت‌گذاری و نورپردازی در تکنیک سه بعدی، هیچ محدودیتی در سبک رنگ، بافت و نورپردازی در آن وجود ندارد.

۴-قابلیت روایت با موضوعات پر ریتم و تنش برای داستان‌های علمی تخیلی، اساطیری و جنگی

۵-تولید سریع‌تر و کم هزینه‌تر با استایل‌های مختلف بیان تصاویر نسبت به سینماتیک‌های سه بعدی.

بنابراین نتیجه می‌گیریم که می‌شود برای اضافه کردن جذابیت بازی و ارائه‌ی بهتر تریلرهای تبلیغاتی بازی‌ها از موشن کامیک به عنوان مدیایی قدرتمند برای بیان تاثیر گذارتر در صنعت بازی‌سازی بهره برد.

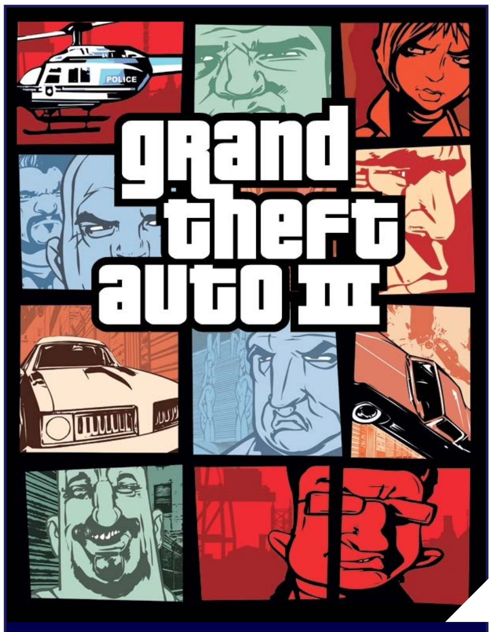
"مروری بر زندگی «سم هاوزر»" قسمت اول

مرد اول راکستار

سید مجتبی محمودی
seyedmojtaba1375@gmail.com

سری GTA همواره به عنوان یکی از نمادهای اصلی بازی‌های رایانه‌ای شناخته می‌شود؛ چرا که پای خود را فراتر از یک سرگرمی گذاشت و به بخش جدایی ناپذیر فرهنگ آمریکا تبدیل شد. شرکت راکستار هم با خلق این سری به یکی از محبوب‌ترین شرکت‌های تاریخ بدل شد؛ شرکتی که وجود آن بدون برادران هاوزر امکان نداشت. در ادامه مروری خواهیم داشت بر زندگی Sam Houser که برادر بزرگ و رئیس شرکت راکستار است.

سم هاوزر در تاریخ ۲۴ می سال ۱۹۷۱ میلادی در شهر لندن و در خانواده‌ای مرفه به دنیا آمد. پدر وی والتر هاوزر یک وکیل بلندپایه در دایره سلطنتی بریتانیا و مادر وی Geraldine Moffat یک بازیگر بود و همین باعث شده بود تا او در رفاه بزرگ شود و همچنین قدرت پدرش در جاهای زیادی به کمکش بیاید. وی در کالج سنت پاول در لندن به تحصیل پرداخت و پس از آن به دانشگاه لندن رفت. سم و برادرش دن که دو سال از او کوچک‌تر است، از دوران نوجوانی به شدت عاشق دیدن فیلم بودند و زمان بسیاری را به دیدن فیلم می‌گذراندند. علاقه اصلی سم اما موسیقی بود و به ساخت موسیقی الکترونیک می‌پرداخت. در اوایل دوران جوانی بود که سم به کمک پدرش توانست وارد بخش موسیقی شرکت BMG Entertainment شده و در آن جا مشغول به کار شود. پس از مدتی، سم به بخش انتشارات آثار تعاملی شرکت منتقل شد که در آن جا همکاری نزدیکی با بخش بازی‌سازی شرکت و استودیوی DMA Design داشت. پس از مدتی او به دیگر اعضای این استودیو پیوست که در آن زمان روی عنوانی با نام Race & Chase در حال کار بودند. در آن موقع روند ساخت بازی به خاطر یک باگ عجیب دچار وضعیت پیچیده‌ای شده بود؛ در ابتدا این عنوان قرار بود یک بازی ریسینگ دوبعدی با زاویه دوربین از بالا به پایین باشد، اما این باگ باعث شده بود تا دیگر ماشین‌ها نیز به ماشین بازیکن حمله‌ور شوند. کم کم این فکر به ذهن سازندگان آمد تا از همین ایده استفاده کرده و سبک بازی را به کل تغییر دهند. سم نیز در همان برهه با ایده‌های خود به ساخت محصول نهایی کمک زیادی کرد. در نهایت سبک بازی به این گونه بود که مخاطب در نقش یک خلافکار باید به انجام ماموریت‌های مختلف بپردازد و همچنین دستش در انجام خرابکاری در محیط بازی آزاد بود. در نهایت محصول نهایی با نام Grand Theft Auto در اکتبر سال ۱۹۹۷ برای رایانه‌های شخصی و پلی‌استیشن منتشر شد و توانست موفقیت خوبی به ارمغان بیاورد. اما وضعیت سخت مالی BMG آن‌ها را مجاب کرد تا بخش آثار تعاملی خود را با قیمت نه میلیون دلار به شرکت Take-Two بفروشند؛ شرکتی که هنوز به غول امروزی صنعت بازی‌های رایانه‌ای تبدیل نشده بود و یک ناشر نسبتا کوچک به حساب می‌آمد. پس از خریده شدن DMA Design توسط تیک تو، مدیران شرکت از سم هاوزر خواستند تا برای یک جلسه به نیویورک بیاید. در آن جلسه به سم پیشنهاد تاسیس یک برند جدید برای نشر بازی‌های رایانه‌ای داده شد و در همان جلسه بود که جرقه خلق شرکت Rockstar Games شکل گرفت. شرکت راکستار در اواخر سال ۱۹۹۸ میلادی به‌صورت رسمی تاسیس و DMA Design نیز تبدیل به استودیوی زیرمجموعه



این شرکت شد. در سال ۱۹۹۹ قسمت دوم GTA منتشر شد که به نوعی نسخه وسیع‌تر و پیشرفته‌تر قسمت اول به حساب می‌آمد. این عنوان نیز توانست به موفقیت نسبی دست پیدا کند.

اما اوج دوران کاری سم هاوزر با شروع ساخت قسمت سوم GTA آغاز شد. زمانی که تیم ۲۳ نفره DMA Design در شهر ادینبورو در اسکاتلند تصمیم گرفتند تا گرافیک را از حالت دوبعدی به سه‌بعدی تغییر دهند و زاویه دوربین نیز سوم شخص شود. ایده آزادی عمل و حالت Open-World هم برای این بازی شکل گرفت، تا جایی Leslie Benzies تهیه‌کننده بازی و مدیر DMA Design بازی را یک «شبیه‌ساز جرم و جنایت» توصیف کرد. سم هاوزر که در آن دوران مدیر عامل راکستار بود، در تیم ساخت بازی نیز قرار داشت و در بخش طراحی، با سازنده‌ها همکاری کرد. سم در اوایل روند ساخت از برادر خود دن، که در آن دوران در دانشگاه آکسفورد مشغول به تحصیل بود درخواست کرد تا به تیم سازنده بپیوندد و این گونه بود که پای دن به ساخت بازی، باز شد. دن به عنوان نویسنده و در نگارش داستان، کاراکترها و دیالوگ‌ها در روند ساخت بازی دخیل بود. بازی قرار بود که در اوایل اکتبر ۲۰۰۱ منتشر شود، اما به خاطر حادثه یازده سپتامبر بازی با سه هفته تاخیر مواجه شد تا تغییراتی در بازی صورت بگیرد. در نهایت عنوان GTA III در ۲۲ اکتبر سال ۲۰۰۱ میلادی برای PC و PS2 منتشر و به یکی از مهم‌ترین بازی‌های تاریخ تبدیل شد. منتقدان بازی را ستودند و سیلی از نمرات ۹ و ۱۰ را روانه بازی کردند. بیشترین منتقدان بازی را به خاطر گیم‌پلی نوآورانه و طراحی Open-Worldاش تحسین کردند و از صداگذاری بازی نیز به نیکی یاد کردند. این عنوان در حال حاضر با متای ۹۷ هفدهمین بازی برتر در متاکریتیک به حساب می‌آید. بازی در زمینه فروش هم بسیار موفق عمل کرد و با وجود عرضه در سه ماهه پایانی سال ۲۰۰۱ تبدیل به پرفروش‌ترین بازی سال در آمریکا شد. بازی موفق شد تا فوریه سال ۲۰۰۲ و در عرض چهار ماه دو میلیون نسخه فروش کند و در سال ۲۰۰۲ نیز تبدیل به دومین بازی پرفروش سال شد. موفقیت GTA III آغازگر مسیری تازه برای سم هاوزر و شرکت راکستار بود تا به یکی از بزرگ‌ترین نمادهای صنعت بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شوند.

در مارس سال ۲۰۰۲ میلادی استودیوی DMA Design رسما به استودیوی زیرمجموعه راکستار تبدیل شد و نام آن به Rockstar North تغییر پیدا کرد؛ نامی که تا امروز هنوز باقی مانده است. پس از موفقیت بزرگ GTA III سازندگان ایده‌های دیگری را نیز در سر داشتند. ابتدا ایده انتشار محتواهای اضافه و همچنین اضافه کردن بخش آنلاین به بازی مدنظر سازندگان بود، اما در نهایت مسیر دیگری را پیش گرفتند. ایده بخش آنلاین به‌طور کامل کنار گذاشته شد و محتواهای اضافه خود به بازی‌های فرعی در سری تبدیل شدند. علاقه دوران نوجوانی سم و دن یعنی فیلم‌های سینمایی در ایده‌پردازی برای این عناوین به کمک‌شان آمد و با الهام از سریال Miami Vice و فیلم مشهور Scarface شروع به نگارش داستان کردند. بازی در می سال ۲۰۰۲ با نام GTA: Vice City در E3 رونمایی شد و در اکتبر همان سال برای PC و PS2 و XBOX عرضه گشت.

نیمه جانی که نیمه تمام مانده!

امیرحسین کرمی
amir.vahed04@yahoo.com

نوشتن از عناوینی که به دلایل مختلف، شناسنامه صنعت نوپای بازی‌سازی محسوب می‌شوند به هیچ‌وجه کار آسانی نبوده و نخواهد بود. عناوینی که طی سالیان دراز در صندوقچه اسرار این صنعت به عنوان گنجینه‌ای ارزشمند و پر محتوا جا خوش کرده‌اند و حتی اگر سال‌ها از حضور آن‌ها در این مامن امن بگذرد و حسابی گرد و خاک خورده باشند باز هم نمی‌توان از آن‌ها نگفت و ننوشت. شناختن و درک معنوی این آثار تنها به روش‌های امروزی که همه می‌شناسیم خلاصه نمی‌شود و باید ارزش آن‌ها را با سنگ محک‌هایی غیر از نمرات سایت متاکریتیک و... میزان کرد. در این بین دهه طلایی ولو همیشه ستاره دنباله‌دار درخشانی بوده که از یاد و خاطره‌ها به راحتی محو نخواهد شد. نیمه‌جان، اولین محصول شرکت ولو بود. شرکتی که در سال ۱۹۹۶ توسط دو کارمند پیشین شرکت مایکروسافت به نام‌های مایک هرینگتن و گیب نیول در کرکلند، واشینگتن تاسیس شد و کار خود را در زمینه ساخت بازی‌های ویدئویی رسما آغاز کرد.

هشتم نوامبر سال ۱۹۹۸ را شاید گیب نیول مدیر شرکت پرطمطراق ولو و همکارانش هیچگاه از یاد نبرند. روزی که پروژه‌ای جاه‌طلبانه به نام Half-Life یا نیمه جان برای اولین‌بار دیده به بازار تشنه بازی‌های ویدئویی گشود و حسابی سر و صدا به پا کرد. طراح و نویسنده این عنوان نویسنده آمریکایی الاصل آقای Marc Laidlaw بود. شخصی که هیچ فکر نمی‌کرد با نوشتن داستان زیبای نیمه جان تا به این اندازه در پروژه‌های بلندپروازانه بعدی ولو سهیم شود. ایشان به دلیل نوشتن داستان‌هایی از قبیل Dad's Nuke و The Mandala ۳۷th و به‌طور خاص و ویژه به دلیل کار روی داستان‌های سری نیمه جان شهرت و محبوبیت خاصی در این زمینه کسب کردند و به عنوان یک نویسنده قهار برای سایر نویسندگان این حوزه خط و نشان کشیدند.

با این حال چند سال پیش ایشان به‌طور رسمی اعلام کردند که حضور در ولو دیگر برایشان میسر نخواهد بود و نیاز به یک استراحت دارند. البته هنوز در خصوص داستان نسخه سوم هف لایف خبری به بیرون درز نکرده اما به نظر می‌رسد که ماموریت آقای Laidlaw در شرکت ولو به نقطه پایان رسیده است.

ایده اولیه این بازی الهام گرفته از سری بازی‌هایی همچون Doom و Quake که هر دو بازی محصول شرکت id Software و یکی از اساتید ژانر FPS یعنی جان کارمک هستند، و همچنین رزیدنت ایول کپ‌کام و نهایتا داستان کوتاه مه نوشته نویسنده معروف استیون کینگ است. این موضوع چندان هم تعجبی نداشت چرا که آن روزها شرکت ولو با سازندگان سری بازی‌های Doom و Quake در ارتباط تنگاتنگی بود و به واقع بخشی از نشر این بازی‌ها را نیز به عهده داشت. داستان بازی در مکان‌های مختلف و متفاوتی روی می‌دهد که باعث شده تنوع وارد کار شود و روند بازی برای بازی‌باز تکراری و خسته‌کننده نشود. شما

گاهی در مرکز تحقیقاتی بلک مسا در حال انجام آزمایشات علمی هستید، گاهی در دنیای ناشناخته زن(Xen) در حال قدم زدنید و گاهی در سطح شهر ۱۷ در حال مبارزه با نیروهای کمباین هستید. در مقایسه با اکثر بازی‌های سبک FPS آن زمان، که برای روایت مناسب داستان بازی متکی بر کات سین‌ها بودند، نیمه جان به‌طور کلی داستان بازی را به‌صورت سکانس‌های داستانی و با دید اول شخصی که بازی‌باز می‌تواند آن را کنترل کند روایت می‌کند. در این راستا، بازی دارای هیچ کات سینی نیست و خیلی کم پیش می‌آید که بازی‌باز کنترل گوردون را از دست دهد و در تمام طول بازی، بازی از منظر و دید دکتر فریمن دنبال می‌شود. نیمه جان دارای مرحله مشخصی نیست، در ازای آن، بازی به مراحل مختلفی تقسیم می‌شود که نام آن بخش با جلو رفتن بازیکن در روند بازی، روی مانیتور نمایش داده می‌شود.

بازی دارای معماهایی از قبیل چیدن جعبه‌های اطراف روی هم برای به هم زدن تعادل و سنگین‌تر کردن یک کفه تخته چوب و درست کردن یک معبر کوچک برای رفتن به بخش بعدی و سایر معماهایی بر مبنای فیزیک نظری از این دست است. غول‌آخرهای کمی در بازی وجود دارند که بازی‌باز باید با آن‌ها به‌طور مستقیم مواجه شده و آن‌ها را شکست دهد. در مراحل آخر نسخه اول، بازی‌باز با پوشیدن لباس HEVسویت، قابلیت‌هایی از قبیل پرش بلند و مقاومت بیشتر در مقابل ضربات دشمنان را دریافت می‌کند که به هنگام مبارزه آزادی عمل و حس واقعی بودن را به مخاطب القا می‌کند.

اغلب اوقات فریمن به تنهایی به مبارزه می‌پردازد، اما برخی مواقع نیز برخی NPCهای تصادفی مانند گاردهای امنیتی و اعضای نیرو مقاومت به او کمک می‌کنند و هر دوی آن‌ها در کنار شما تا سر حد جان مبارزه کرده و شما را در رسیدن به اهداف جدید و ماموریت‌های‌تان یاری می‌کنند.

دشمنان متعددی در بازی وجود دارند و البته در این بین باید از سه نوع زامبی معروف و بی نوای موجود در بازی نام برد که هر کدام داستان خاص خود را دارند و به سه دسته تقسیم می‌شوند: زامبی سمی، زامبی سریع و زامبی استاندارد.

اما سلاح به یادماندنی و جاویدان بازی نیمه‌جان، دیلم است. این سلاح به نوعی نماد این سری محسوب می‌شود و همگان گوردون فریمن را با این استایل و سلاح روی کاورهای مختلف بازی در روزهای انتشار به خوبی به یاد می‌آورند. از اهمیت این سلاح دوست داشتنی همین بس که در نسخه دوم بازی شخصیت Barney Calhoun دیلم معروف دنیای نیمه جان را به پروتاگونیست بازی یعنی فریمن تحویل می‌دهد و به او یادآوری می‌کند که وجوه اشتراک زیادی بین او و بقیه نیروهای لامبدا و فریمن وجود دارد. البته در بازی سلاح‌های زیادی از قبیل سلاح کمری، شات‌گان فرانکی اسپاس ۱۲، مسلسل دستی ام‌پی۵ و مگنوم وجود دارد.

شخصیت‌پردازی در بازی نیمه جان جایگاهی ویژه و استوار دارد. جایی که هر شخصیت و کاراکتر به خوبی برای بازی‌باز معرفی می‌شود و جایگاه هر یک در روند بازی مشخص و البته در جای خود مهم و تاثیرگذار است.

وقتی نیمه جان به سایر عناوین ولو جان می‌بخشد!

زمانی که اولین نسخه نیمه جان ساخته شد، کمتر کسی فکرش را می‌کرد که این بازی بدل به گهواره‌ای برای عناوین بسیار پرطرفداری شود که این روزها همه می‌شناسیم. این بازی ملغمه‌ای از المان‌های مختلف را در زمینه‌های گوناگون در خود جای داده بود که هر کدام تبدیل به یک تکه کیک مستقل شدند. عناصر و المان های شوتر و تیراندازی نیمه جان یک سال بعد به عنوان پرطرفدار کانتر استرایک (-Counter Strike) جان بخشید و المان‌های پازل و معمایی آن به عنوان شاهکار پورتال در سال ۲۰۰۷ رسید. البته از نظر داستانی هم بین نیمه جان و پورتال ارتباط معنایی خاصی وجود دارد که در این مقاله مجال پرداختن به آن نیست.

سازندگان عناوین مذکور تاکنون به شکلی مناسب دو بازی پورتال و به خصوص کانتر استرایک را پشتیبانی کرده‌اند اما این موضوع هرگز باعث نشده که طرفداران باعث و بانی این عناوین یعنی نیمه جان بزرگ را فراموش کنند.

انجین به کار رفته در دو عنوان مذکور هم همان انجین معروف شرکت ولو یعنی سورس (Source Engine) است که جلوه‌های گرافیکی این عناوین را به خوبی آراسته است.

از حق هم نگذریم توقع مخاطبان حوزه بازی‌های ویدئویی نسبت به سال ۱۹۹۸ بسیار بالاتر رفته و همین امر برای نگرانی‌های ولو مزید بر علت می‌شود. به هر حال چیزی که مشخص و قطعی است؛ این نکته است که ادامه نیمه جان خواه ناخواه بالاخره ساخته خواهد شد و نمی‌توان داستان نیمه جان را نیمه تمام متصور شد. حال تصمیم اینکه چه میزان روی پروسه ساخت بازی زمان صرف شود و چه زمان بمب خبری، «نیمه جان ۳ تایید شد!» در محافل و رسانه‌های خبری با شدت تمام منفجر شود با خود شرکت ولو و مدیران اجرایی آن‌ها است. ما نیز همانند شما دلتنگ روزهای سخت گوردون فریمن و نسل بشریت هستیم و روزها را می‌شماریم تا بالاخره فریمن از خواب چند ساله‌ای که این بار نه شخص جی من، بلکه مدیران ولو برایش تدارک دیده‌اند برخیزد و بار دیگر با صدای نداشته خودش معنای واقعی هنر را در عرصه بازی‌های ویدئویی به منتقدین بی‌شمار این آوردگاه دیکته کند.

عاطفه بهسام

کابوس وحشتناک کودکان برای همه!

"نگاهی به انیمه کوتاه «متولد حفره»؛ در ظاهر یک رویا و در باطن یک کابوس!"

شاید یکی از دشوارترین وظایف یک نویسنده، ایجاد حس واقعیت در دنیای خیالی خود باشد. برای درست انجام دادن این کار، نویسنده اغلب روی رمز و رازهای دنیای خود کار می‌کند. اما این تنها به ساختن دنیای خیالی و شخصیت‌ها و کار روی روند داستان خلاصه نمی‌شود. برای ایجاد حس واقعیت و کشاندن مخاطب، داستان باید سوالات و پاسخ‌های متناسب با دنیای ایجاد شده را در جای جای داستان کاشت و برداشت کرده و از پیش‌گویی‌ها و حس رمزآلود هرآنچه برای ما «ناشناخته» است یکی یکی پرده بردارد.

بهترین ویژگی انیمه کوتاه «متولد حفره» نیز کار روی دنیای وحشی و مرموز آن است؛ دنیایی که در آن دیدن اجساد و مردن کودکان برای خود بچه ها امری عادی و روزمره به حساب می‌آید.

داستان «متولد حفره» درباره ریکو، دختر بچه یتیمی است که در شهر اووث، بر لبه «حفره» زندگی می‌کند؛ غار عظیم زمینی که تنها مکان کشف نشده در دنیاست. هیچکس نمی‌داند انتهای این حفره عظیم چیست، موجودات عجیب و غریب هر «طبقه» این حفره از کجا می‌آیند و یا «آثار باستانی» که در هر طبقه یافت می‌شود به چه کار خواهند آمد. نسل‌های متعدد انسان‌های جسور در این حفره دست به اکتشاف زده‌اند و بسیاری جان خود را در این راه از دست داده‌اند.

در طول زمان، شجاع‌تر اکتشافگران که جرات رفتن به اعماق حفره را داشته‌اند، «مهاجمین غار» شناخته شده‌اند. ریکو آرزو دارد تا روزی بتواند مانند مادر خود یک مهاجم غار شود و راز حفره را کشف کند. یک روز که ریکو مشغول بررسی طبقات بالایی حفره است، با پسر کوچکی روبه‌رو می‌شود که هیچ خاطره‌ای از گذشته خود قبل از دیدن ریکو ندارد. ریکو نام او را رِگ گذاشته و او را به یتیم خانه می‌برد و در آنجا کشف می‌کند که رِگ، یک انسان نیمه ربات است.

وقتی ریکو پیام عجیبی از اعماق حفره دریافت می‌کند که نشان از این احتمال زنده بودن مادرش دارد، او تصمیم می‌گیرد به اعماق حفره سفر کند و رِگ برای کشف هویت خود، ریکو را همراهی می‌کند. انیمه، ماجرای سفر این دو به اعماق حفره و کشف حقیقت وحشتناک موجودات حفره است.

شخصیت‌های اصلی «متولد حفره» همه کودک هستند، اما گول سن شخصیت‌ها را نخورید! «متولد حفره» بدون شک برای کودکان مناسب نیست. از سکانس‌های دلهره‌آور گرفته تا مسمومیت و خونریزی و شکنجه کودکان گرفته تا موجوداتی که حتی بر تن بزرگسالان نیز لرزه می‌اندازند، همه از عوامل دنیای رمزآلود این انیمه هستند. ترسناک بودن بیشتر سکانس‌ها، به‌خاطر سن پایین شخصیت‌هاست. خود انیمه به این حقیقت کاملا آگاه بوده و از آن استفاده می‌کند.

«متولد حفره» در پیش‌بینی خشونت و کابوسی پیشروی شخصیت‌ها (و مخاطب)، بسیار زیرکانه عمل کرده است. در «متولد حفره» اجساد برای کودکان ترسناک نیستند. کودکان با وجود دانستن حقایق ترسناک حفره، باز هم آرزو دارند به اکتشاف بیشتر آن دست بزنند. حتی اتاق ریکو در یتیم خانه، زمانی اتاق شکنجه بوده است! تنبیه کودکانی که آثار باستانی کشف شده را تحویل ندهند، شدید بوده و بزرگسالان از مرگ کودکان واهمه ندارند. همه این عوامل به مخاطب قول سفری پر از درد و خون و صحنه‌های دلهره‌آور می‌دهند. اما با وجود صحنه‌هایی که دیدن آن‌ها، بیشتر به‌خاطر سن پایین شخصیت‌ها، دشوار است، دیدن «متولد حفره» خالی از لطف نیست.

«متولد حفره» بر اساس مانگای آکیهیتو تسوکوشی و در غالب سیزده قسمت ساخته شده، و بدون شک ادامه خواهد داشت. کارگردان «متولد حفره»، میایوکی کوجیما، قبلا از عوامل استودیوی محبوب انیمه MADHOUSE بود که در سال ۲۰۱۱ به استودیو KINEMA CITRUS پیوست. «متولد حفره» توانسته یکی از بهترین و رمزآلودترین دنیاهای خیالی در انیمه‌ها را خلق کند و با شخصیت‌های خوب پردازش شده و داستانی غیر قابل پیش‌بینی و غافلگیرانه، در نهایت با وجود تمام عذابی که به مخاطب (و بدون شک به سازنده) وارد می‌کند، درس مقاومت و پشتکار دهد. انیمیشن فوق‌العاده جهان داخل حفره در بیشتر صحنه‌ها در حدی زیباست که مانند بوم طراحی می‌ماند. موسیقی زیبا و رنگ‌های زنده سکانس‌ها، شما را به داخل حفره‌ای می‌کشاند که حیرت‌برانگیز و جالب و در عین حال کابوس مانند است. مانگای «متولد حفره» پتانسیل زیادی برای انیمه شدن داشت و پتانسیل بسیاری برای بازی‌سازی دارد!

مانند هر داستان دیگری، «متولد حفره» بی‌ایراد نیست. صحنه‌های متعدد ناخوشایندی وجود دارند که بیشتر آن‌ها مربوط به نحوه برخورد با بدن‌های ریکو و رگ به‌عنوان دو کودک می‌شود. در صحنه‌هایی این دو کودک، به‌خصوص ریکو، برهنگی بی‌دلیلی دارند. اشاره‌های بسیاری به بدن رِگ می‌شود که گاهی از شوخی گذشته و ناراحت‌کننده می‌شوند. مثلا در صحنه‌ای یک بزرگسال برای چک کردن مطمئن شدن از تمام فلزی نبودن بدن رِگ، سعی در دید زدن بدن این کودک می‌کند که اعتراض بسیاری را در پی داشت. برای تنبیه کودکان در یتیم خانه از روش‌های شکنجه استفاده می‌شود و صحنه‌های متعدد خونریزی و کشتار کودکان وجود دارد.

از ایرادهای دیگر می‌توان به تبدیل شدن لحظه‌ای ریکو از قهرمان اصلی و موتور داستان به دختری که محتاج کمک یک پسر است نام برد. حتی در صحنه‌ای ریکو با وجود داشتن سلاح قدرتمند، سلاح را به رِگ می‌دهد تا او مبارزه کند؛ دامن زدن به ایده «مبارزه برای مردهاست» باعث شد تا بسیاری از این صحنه انتقاد کنند. بیشتر شخصیت‌هایی که در خارج از حفره معرفی شدند، هیچ هدفی در داستان نداشته و نامی از آن‌ها در ادامه داستان برده نمی‌شود. البته سیزده قسمت، زمان کمی برای شخصیت‌های زیاد است و باید منتظر فصل دوم باشیم تا هدف این شخصیت‌ها را درک کنیم.

در ادامه ورود ریکو و رِگ به حفره، تنها ما هستیم و دو قهرمان کودک سن داستان و دنیایی پر از هیولاهای وحشتناک و حقایق تیره و تار که بازگشت این دو به بالای حفره را بیشتر و بیشتر غیر ممکن می‌کنند. اگر ریکو و رِگ در راه جان خود را از دست بدهند و یا موفق به بردن تمام پاسخ‌هایی که در سفر اکتشافی خود به سختی و به قیمت گزاف به دست آورده‌اند به خارج از این حفره به ظاهر بی‌انتها نشوند، کودکان و مردم همچنان جان خود را برای حفره از دست خواهند داد.

آیا سفر ارزشش را داشت، یا قهرمانان ما هم به جمع مهاجمین مفقودالاثر غار می‌پیوندند...؟

سوالی که پاسخ آن را می‌توانید با دیدن این انیمه کشف کنید!

تاثیر موسیقی بر بازی‌های رایانه ای قسمت دوم

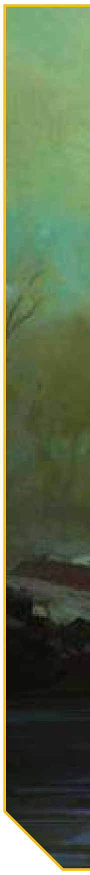
امیرحسین والی

این مقاله حاوی فایل موسیقی است. برای پخش بهتر آن، مجله را با نرم‌افزار Adobe Acrobot اجرا نمایید برای اجرا کردن موسیقی ، برروی آیکون پخش پایین کلیک کرده و سپس روی گزینه کلیک نمایید.

در قسمت دوم و آخر مقاله تاثیر موسیقی بر بازی‌های رایانه‌ای باز هم اشارتی به نحوه تاثیرگذاری موسیقی می‌پردازیم و با چند مثال از بازی‌های مختلف به درک کامل‌تری از جادوی جلوه‌های صوتی در بازی‌های رایانه‌ای می‌رسیم.

وقتی بحث از طراحی مرحله و یا همان Level Design می‌شود همه به المان‌های نقشه و محیط بازی توجه می‌کنند و کمتر کسی به افکت‌های صوتی توجه می‌کنند. اکثر طراحی مرحله‌های قدرتمند بازی‌های مشهور از یک موزیک تاثیرگذار استفاده می‌کنند. اخیرا یکی از بازی‌هایی که تجربه کرده‌ام، عنوان Get Even بود که بدون شک موسیقی‌های شاهکار این بازی یکی از دلایل تاثیرگذاری بازی بود که باعث می‌شد نه تنها فاز داستانی بازی را توسط نوع موسیقی و درجه ملایمت آن درک کرد، بلکه قبل از این که حتی بخواهید متوجه موضوعی از داستان بشوید، از پخش موسیقی متوجه می‌شوید که یک صحنه دراماتیک، هیجان‌انگیز و یا رازآلود در انتظار شماست.

انتخاب یک موزیسین درست برای ساخت یک آلبوم نیز از مهم‌ترین تصمیماتی است که یک تیم سازنده بازی می‌تواند بگیرد. بگذارید مثال جالبی برایتان بزنم. این داستان ساخته شدن آلبوم موسیقی بازی DOOM است. وقتی سازندگان مایک گوردون را برای ساخت آلبوم استخدام می‌کنند به او می گویند که به هیچ وجه آلبوم موسیقی را در سبک متال نسازد و نمی‌خواهند موسیقی بازی روندی خشن و هیجانی داشته باشد بلکه می‌خواهند روند روان پریشانه‌ای داشته باشد. مایک گوردون این پروژه را با همین شرایط قبول می‌کند اما وقتی آلبوم موسیقی را تحویل سازندگان می‌دهد. اما سازندگان پی می‌برند که آلبوم تمام و کمال متال است و مایک به حرف آن‌ها گوش نداده است. اما وقتی موسیقی‌ها را روی گیم‌پلی بازی قرار می‌دهند متوجه می‌شوند که تنها موسیقی‌ای که به گیم‌پلی این بازی می‌نشیند، موسیقی خشن و هیجانی و متال محور مایک گوردون است. این دقیقا همان حرفی است که در ابتدای پاراگراف گفتم. اگر موزیسین درستی را برای بازی خود انتخاب کنید و او را در جریان گیم‌پلی و طراحی مرحله و روند آن قرار دهید، موزیسین خوب می‌تواند ریتم مناسب و مخاطب پسندی را برای آلبوم موسیقی بازی انتخاب کند.



موسیقی‌های درون بازی بزرگ‌ترین وظیفه‌ای که دارند، قرار دادن بازی‌باز در یک جایگاهی است که طراحان مرحله انتظار دارند. به عنوان مثال در مرحله نهایی بازی Saints Row: The Third، شما باید یکی از دوستان خود را نجات دهید و زمان کمی نیز برای انجام این کار دارید و اگر دوستتان را نجات دهید دشمن دیرینه‌تان فرار می کند و دیگر وقت کشتن او را نخواهید داشت. اینجاست که سازندگان در یک حرکتی هوشمندانه موزیکی به نام I Need A Hero (من یک قهرمان نیاز دارم) از Bonnie Taylor را قرار دادند و اینجاست که بازی شما را در جایگاه یک قهرمان قرار می‌دهد و وقتی که با موزیک هم فاز بشوید، مشخصا به نجات دوستتان خواهید رفت و نه دنبال دشمن! در بازی The Elder Scrolls V: Skyrim، شما یک اژدهازاده هستید. سرنوشت انسان‌ها و اهالی سرزمین اسکایریم در دستان شماست. وقتی شما وارد استراحتگاه‌های بازی می‌شوید، فردی با ساز چنگ موسیقی‌ای به نام «اژدهازاده می‌آید» می‌خواند. شاید هیچ پیچیدگی خاصی در ضرب و ریتم این موسیقی وجود نداشته باشد، اما وقتی مخاطب این موسیقی را گوش می‌دهد خود را اژدهازاده می‌داند و درک می‌کند که جان تمامی موجودات ساکن اسکایریم به عمل او بستگی دارد. موزیک‌های بین مراحل می‌تواند بسیار مهم باشد و اگر انتخاب موسیقی درستی برای بین مراحل انجام دهید، مطمئن باشید تاثیر خودش را بر جا می‌گذارد. اگر موسیقی‌ای که در بازی خود قرار می دهید یا برای بازی خود می‌سازید ماندگار باشد، بازی شما را به یاد ماندنی می‌کند. به عنوان مثال اگر تلویزیون خانه‌تان روشن باشد و ناگهان در تبلیغات تلویزیونی موزیک اصلی بازی The Last Of Us را بشنوید ناخودآگاه لبخندی می‌زنید و نام «آخرین ما» و «گوستاوو سانتاولایا» را به‌خاطر می‌آورید. در مثال معمول‌تری دیگر، اگر موسیقی تم جنگ ستارگان را به یاد بیاورید، این موسیقی بارها و بارها در چندین برنامه چه ایرانی و چه خارجی سمپل شده و قرار گرفته شده. تا آنجا که حتی در خیلی از فیلم‌ها و سریال‌های معروف نیز از آن استفاده شده است.

موسیقی بازی‌های رایانه‌ای شاید تا اواخر دهه نود میلادی آن‌چنان که باید مهم نبود و کمتر سازنده‌ای به آن اهمیت می‌داد تا آن که آکادمی ملی هنر و دانش دسته‌بندی بهترین موسیقی بازی‌های رایانه‌ای را در سال ۲۰۰۰ به دسته‌بندی جوایز Grammy افزود. این تاثیرگذاری تا حدی بود که خیلی از بزرگان موسیقی جهان همچون هانس زیمر و هری گرگسون ویلیامز به ساخت موسیقی بازی‌های رایانه‌ای روی آوردند و در آن بسیار موفق ظاهر شدند و جوایز مختلفی برای ساخت موسیقی برای بازی‌های رایانه‌ای دریافت کردند.

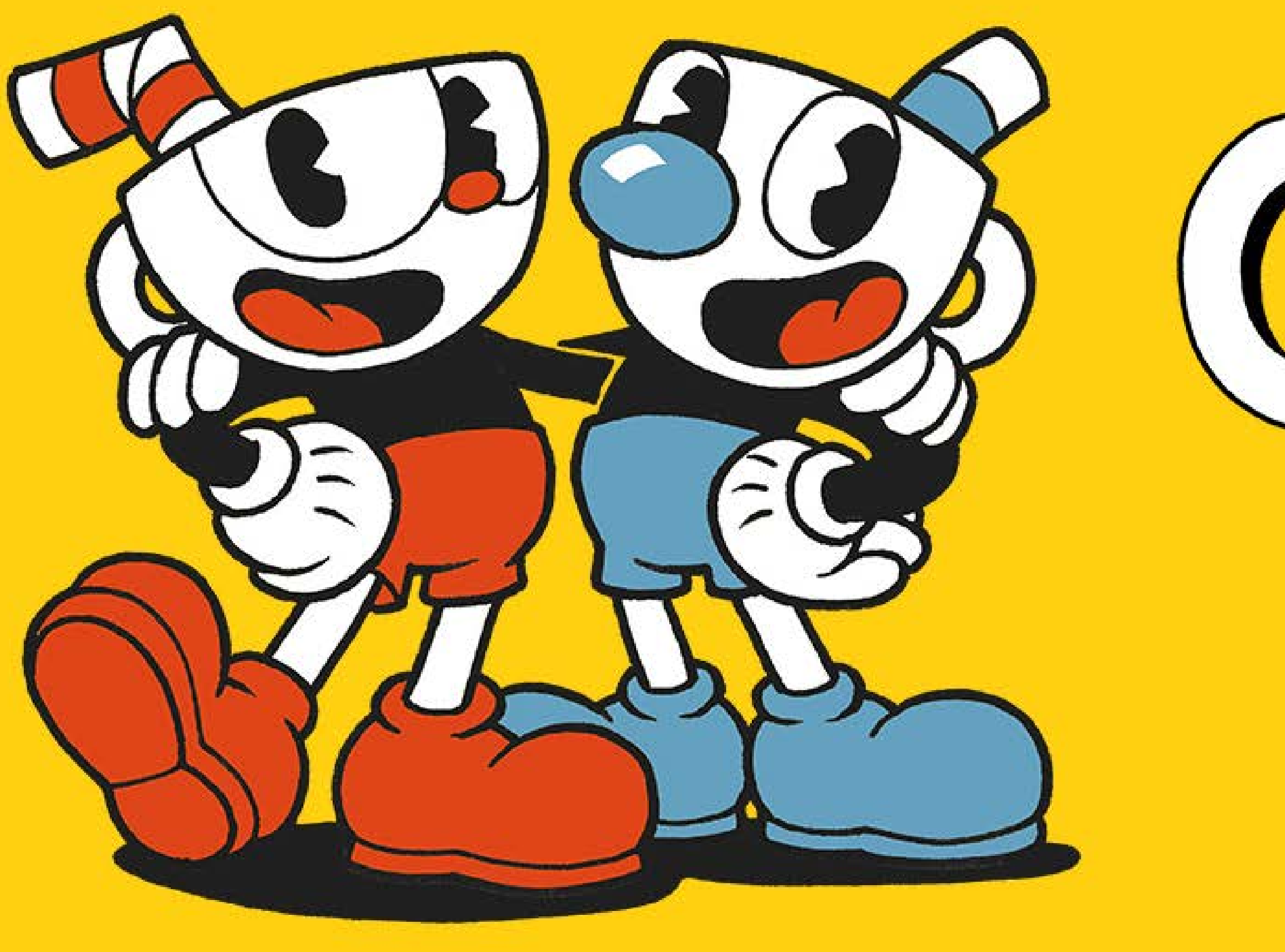
تصوری که همگان از یک موسیقی خوب دارند این است که وقتی این موسیقی در بین مرحله و یا یک میان پرده پخش می‌شود به قدری زیبا باشد که هوش و حواستان را ببرد و شما را جذب موسیقی کند. در صورتی که به هیچ وجه این‌طور نیست. موسیقی بازی وقتی هوشمندانه و درست بر بازی می‌نشیند که شما با وجود این که موسیقی بر تمام ذهنتان رخنه کرده و جذب آن شده‌اید، صدای آن را نشنوید و موسیقی شما را درگیر بازی کرده باشد و شما از طریق موسیقی درگیر آن لحظه و آن سکانس شده باشید. درست اتفاقی که برای من در بازی Metal Gear Solid V: The Phantom Pain افتاد؛ در سکانسی از این بازی ونوم درگیر یک توهم و واقعیت می‌شود و موسیقی آرامش بخش و در عین حال گیج کننده‌ای که در این بین پخش می‌شود بدون این که متوجه شوید شما را مانند ونوم درگیر توهم، واقعیت و اگر نسخه‌های قبلی را بازی کرده باشید، درگیر یک سری خاطرات از نسخه‌های قبلی می‌کند.

موسیقی یک بازی شاید قبلا اهمیتی نداشت و در گذشته با یک ضرب ۸ بیتی، سازندگان می‌توانستند سر و ته یک بازی را از لحاظ موسیقی متن تامین کنند اما امروزه تمام سازندگان باهوش می‌دانند که موسیقی بسیار حائز اهمیت است. به عنوان مثال در بازی Get Even شاید شما گرافیک چندان نسل هشتی را مشاهده نکنید اما کاملا متوجه خواهید شد که از لحاظ موسیقی سازندگان هیچ چیزی را کم نگذاشته‌اند. پس مطمئن باشید که سرمایه‌گذاری در موسیقی برای ساخت یک بازی رایانه‌ای فقط و فقط یک نتیجه دارد و آن هم تاثیرگذاری مستقیم روی روایت و مخاطب است.

برای این که بیشتر بتوانید خود را درگیر این موضوعات کنید آلبوم موسیقی بازی‌های Bioshock Infinite، Get Even، DOOM، The Last of Us، Silent Hill Homecoming، Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots، Prey، Battlefield 4، Uncharted 3 را گوش دهید و همزمان به گیم‌پلی موسیقی‌هایی که گوش می‌دهید دقت کنید، آن وقت متوجه خواهید شد که موسیقی از تاثیرگذارترین المان‌های یک بازی رایانه‌ای است.

Cuphead

"Don't Deal With the Devil"



قمار

امیرحسین والی

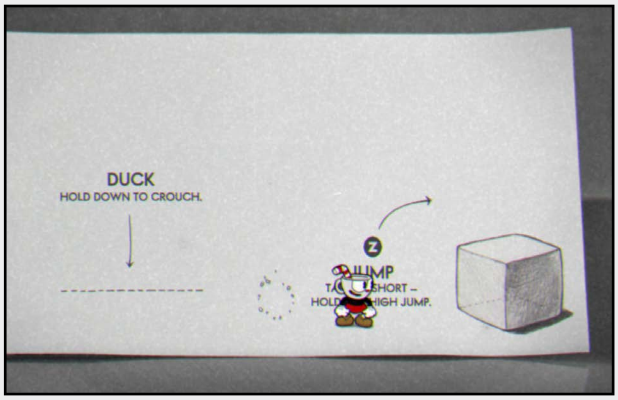
ساختارشکنی و خارج از خط فکری عموم بازی ساختن، کاری است که خیلی‌ها این روزها فراموش کرده‌اند و همه به فکر ساخت بازی‌های بزرگ و با خرج‌های زیاد هستند. اما دیوانه‌های کمی در این صنعت هستند که استعدادشان را خرج ساخت هنر واقعی کنند! افراد استدیو StudioMDHR از آن دسته افرادی بودند که دیوانگی را بر جدیدترین ساخته خود تمام کردند. بازی اخیر این استدیو با نام Cuphead بین تمام بازی‌های بزرگ این روزهای حاصلخیز پاییز (البته از نظر انتشار بازی‌ها و نه از دیدگاه آب و هوایی!) کاملا متفاوت ظاهر شدند و این تفاوت آن‌قدر دلچسب بود که بازی‌شان طی حدود ۲ هفته یک ملیون نسخه را به فروش رساند که آمار فوق العاده‌ای برای یک بازی مستقل محسوب می‌شود. عنوانی که وقتی در E۳ ۲۰۱۴ رونمایی شد، از همان ابتدا نظر همگان را به خاطر گرافیک کارتونی شبیه به دهه ۱۹۳۰ میلادی به خود جلب کرد. زیر نام این بازی «با شیطان معامله نکن» است اما خود سازندگان با ساخت چنین بازی ریسک بزرگی کردند و با شیاطین صنعت بازی‌سازی وارد جدال شدند!

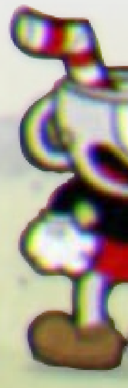
فنجان کثیف

به این جمله دقت کنید. فنجانی که دست و پا دارد و خود از دهانش برای آشامیدن استفاده می‌کند. فقط کافی است همین جمله را در ذهن خود تصویرسازی کنید تا متوجه شوید سازندگان در بازی چقدر از این نوآوری‌های خلاقانه استفاده کرده‌اند. به عنوان مثال در بخشی از بازی ماهی‌ای را می‌بینیم که در حال ماهیگیری است و یا سکه‌ای که کیسه پول‌هایش را در دستانش گرفته است! یا روح‌هایی که در بازی حضور دارند بعضی‌هایشان بچه هستند، بعضی‌ها جوان و بعضی‌ها پیر. حتی روح‌ها نیز در بازی سن و سال عادی را سپری می‌کنند.

در بندی مفصل راجع به مراحل بازی توضیح خواهم داد اما بگذارید از همین ابتدا سفره دلم را باز کنم و این چند جمله را بگویم. طی چندین سالی که یک بازی‌باز هستم و بازی‌های ویدئویی انجام می‌دهم به چالش‌های زیادی برخوردم و تقریبا با همه آن‌ها کنار آمدم و چه راحت و چه سخت از آن عبور کردم. حتی برای کشتن خواهر فریده در Dark Souls ۳: Ashes of Ariendel به مدت ۶ ساعت چشم از روی صفحه نمایش برنداشتم اما هیچکدام از این چالش‌ها مرا عصبانی نکرد و تنها قوه چالش‌پذیری من را بیشتر کرد. اما وقتی غول‌آخر دو برادر قورباغه را شکست دادم نگاهی به اطرافم کردم و قطره‌های اشک تمام پیراهنم را گرفته بود و موهای کنده شده‌ام گوشه و کنار اتاق بود و کلیدهای کیبورد نیز هر کدام در جای مختلفی پیدا می‌شد و کنترلری که حالا از وسط نصف شده بود! فکر نکنم لازم باشد ذکر کنم این جملات فقط در وصف سختی بازی گفته شد!

بازی تا جایی که می‌تواند اورجینالیسم را رعایت کرده اما سازندگان بازی گفته‌اند که برای ساخت بازی از عناوینی همچون Gunstar Heroes ، Contra III ، Contra Hard Corps، Super Mario





The Thunderforce Series، World و Street Fighter III الهام گرفته‌اند.
اما به هیچ عنوان نمی‌توانید تهمت کپی زدن حتی کوچک‌ترین المانی را از بازی‌های دیگر به Cuphead بزنید. بازی به‌طرز خارق‌العاده‌ای متفاوت است. در اغلب بازی‌ها و انیمیشن‌های کارتونی دهه ۱۹۳۰ میلادی، یک قهرمان وجود داشت که یا باید یک پرنسس یا دنیا را نجات بدهد اما در Cuphead فنجان ما کمی کثیف‌تر از این حرفا است! او که طی قمارهایش دچار مشکل می‌شود، به اجبار با شیطان معامله می‌کند و برای شیطان وارد ماجراهای چالش‌انگیز و طاقت فرسایی می‌شود. در کنار اورجینالیسم بودن بازی، طراحی شخصیت Cuphead نیز از مدیوم‌های دیگر الهام گرفته شده. در یکی از تبلیغات‌های پروپاگاند جنگ جهانی دوم (تبلیغات‌هایی که مردم را تشویق به شرکت در جنگ می‌کرد)، و در انیمیشنی به نام «میکی به ژاپن حمله می‌کند»، یک فنجان غول پیکری وجود داشت که تبدیل به تانک می‌شد. طراح ارشد بازی بیش از ۱۵۰ طرح مختلف را کشید و سپری کرد تا بتواند به طرح نهایی برسد.

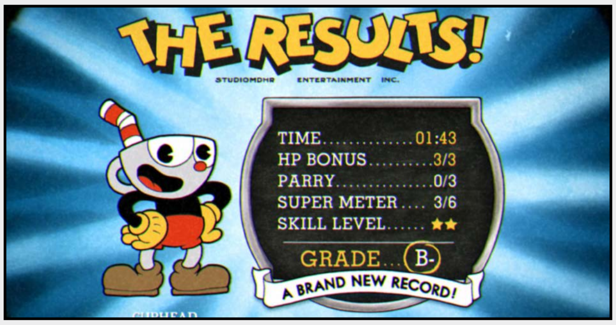
البته ایده کشیده شدن ۱۵۰ طرح مختلف فقط برای یک شخصیت آن‌چنان هم دردناک نیست وقتی که بفهمید تمام فریم‌های بازی از قبل توسط دست کشیده شده و بعد تبدیل به انیمیشن شده است؛ درست مثل طرز ساخت انیمیشن‌های دهه ۱۹۳۰ میلادی. عجیب نیست که ۷ سال ساخت این بازی طول کشید. بله درسته! شاید بازی در E3 ۲۰۱۴ رونمایی شده است اما شروع ساخت این بازی سال ۲۰۱۰ بوده است. شاید بازی آن‌قدر طولانی نباشد اما ساخته شدن تک تک فریم‌ها به این روش وقت زیادی را می‌گیرد.

تمام سعی سازندگان بر این بوده که بازی را ترکیبی از گیم‌پلی سریع امروزی بازی‌های پلتفرمر و دنیای قدیمی کارتون‌ها بسازند که موفق هم بوده‌اند. بازی با ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا می‌شود اما انیمیشن‌های بازی تنها ۲۴ فریم بر ثانیه به شما می‌دهند. یعنی حرکات شما ممکن است سریع و تند باشد اما اتفاقاتی که در پس

زمینه بازی می‌افتد کاملا حالتی انیمیشنی دارد و این ترکیب جذابیت دیوانه‌واری به بازی اضافه کرده است. چیزی که در انیمیشن‌های این بازی کاملا نظرم را جذب کرد، این بود که محدود مرزهای دنیای انسان‌ها نشده و کاملا به موجوداتی پرداخت که برای ما بسیار سطحی هستند و برای ما هیچ دنیایی ندارند. اما سازندگان به تک تک این موجودات دنیا بخشیدند و به آن با دقت پرداختند. موضوعی که متاسفانه امروزه اصلا به آن پرداخته نمی‌شود.

داستان پردازی Cuphead اصلا پیچیده نیست اما لحظه‌ای فکر نکنید که روایت بازی جذبتان نمی‌کند. روایت بازی کاملا آزادانه است. بعد از پلات ابتدایی بازی شما را در دنیایی از داستان‌های مختلف قرار می‌دهد و این انتخاب شماست که ابتدا به سراغ کدام بروید و خوشبختانه اینگونه نیست که تمامی این خط‌های داستانی سرسری و بی‌توجه طراحی شده باشند و المان‌های مختلف از جمله روایت، طراحی محیط، طراحی کاراکترها و ... همگی با نبوغ و حوصله تمام طراحی شده‌اند.

تمام غولآخرهای بازی با یکدیگر فرق دارند. ۸۰ درصد از پروسه بازی را غولآخرهای بازی تشکیل داده‌اند و ۲۰ درصد باقی را المان‌های پلتفرمر. در ابتدا باید به سازندگان بازی تبریک بگوییم که رکورد گینس برای بیشترین حضور غولآخر در یک بازی را شکستند و با قرار دادن ۳۰ باس فایت در بازی رکورد ۲۵ را کنار زدند! این غولآخرها البته هرکدام منحصربه‌فرد و ریشه خاص خود را در داستان بازی دارند که در طول بازی می‌توانید به آن‌ها بیشتر بپردازید. سختی غولآخرها در این بازی واقعا مثال‌زدنی است. برای هر کدام از آن‌ها باید یک راه حل خاص پیدا کنید و از قابلیت‌های شخصیت اصلی از راه‌های مختلفی استفاده کنید. غولآخرهای بازی نیز معمولا چندین موج مختلف دارند که تمامی این موج‌ها با یکدیگر تفاوت دارند و شما به راحتی نمی‌توانید از آن‌ها عبور کنید. نکته ناامید کننده‌تر آن‌جاست که شما نمی‌توانید بفهمید که چقدر به غولآخر صدمه زدید یا چقدر مانده تا او کشته شود و تنها وقتی که متوجه پروسه سپری شده می‌شوید، وقتی است که خودتان در مبارزه با غولآخر مرده‌اید و یک نواری از پیشرفتتان برای شما نشان داده می‌شود. اصولا بازی جوری ساخته شده است که شما نتوانید حتی یک از مرحله‌های آن را بدون باختن و مردن رد کنید و باید چند بار از اول تلاش کنید تا بتوانید موفق شوید! در حالی‌که مبارزه‌ها ممکن است تنها حدود ۳ دقیقه طول بکشند اما آن‌قدر شما مجبور به تکرار آن می‌شوید که متوجه گذر زمان نمی‌شوید و این گذر زمان وقتی اتفاق می‌افتد که شما در هنگام مبارزه با باس‌ها فقط کمی بیشتر از حد مجاز فکر کنید! وقتی غولآخر را شکست می‌دهید تازه می‌فهمید که شب شده است!



البته باید اشاره کرد که بسته به سخت‌تر شدن غولآخرها، اسلحه‌ها و قابلیت‌هایی که در طول بازی به کاراکتر داده می‌شود نیز کاملا وضعیت بازی را منصفانه می‌کند. به عنوان مثال با عبور از چند غولآخر می‌توانید دو اسلحه مختلف را قوی‌تر از قبل کنید و از هر دو استفاده کنید و یک قدرت ویژه را نیز با خود حمل کنید. به عنوان مثال اگر از Charm استفاده کنید به جای محدودیت ۳ ضربه قبل از مرگ، می‌توانید جان خود را به محدودیت ۴ ضربه گسترش دهید. قدرت ویژه نیز می‌تواند بسیار در طول بازی کارآمد باشد. به عنوان مثال قدرت ویژه سلاح اصلی در بازی این شکلی است که کاپ‌هد یک گوله بزرگ از تیرهای کوچک را جمع می‌کند و به یک باره به سمت دشمن پرت می‌کند که صدمه شدید به دشمن می‌زند.

بازی از حالت دو نفره و یا Co-Op نیز پشتیبانی می‌کند. شما می‌توانید از برادر Cuphead یعنی Mugman استفاده کنید و با شخص دیگری بازی را انجام دهید. بازی دو نفره می‌تواند برای شما دو حالت داشته باشد، یا می‌تواند بازی را برایتان جهنم کند و یا می‌تواند آن را بسیار راحت‌تر کند. گرافیک هنری بازی بسیار شلوغ و رنگی است و وقتی شخصیت و بازیکن دیگر به بازی اضافه می‌شود تحمل آن کمی سخت‌تر از قبل می‌شود و وقتی که ماگمن و کاپ‌هد در کنار یکدیگر راه می‌روند و با یکدیگر شلیک می‌کنند کمی تماشای محیط و تشخیص وضعیت سخت می‌شود. هر چند مشخصا صدمه‌ای که به دشمن در بازی می‌زنید توسط دو نفر بیشتر از یک نفر است اما اگر در حرکات هر دو بازی‌باز هماهنگی وجود نداشته باشد خبری از شکست دادن غولآخر نخواهد بود. به عنوان مثال اگر یکی از بازی‌بازها داخل مبارزه با غولآخر کشته شود، کاراکترش به حالت روحی در می‌آید که از صفحه بازی در حال خارج شدن است؛ بازی‌باز زنده این چند ثانیه را وقت دارد که خودش را به بازی‌باز در حال پرواز برساند و او را نجات دهد. این در حالی است که غولآخر عزیز با تمام زورش در حال حمله به شماست و به علاوه پیشبینی حرکات او باید مسیر حرکت بازی‌باز مرده را نیز

پیش‌بینی کنید و با یک برنامه‌ریزی دقیق او را نجات دهید. فقط کافی است یک ثانیه اضافه فکر کنید تا هم شما و هم بازی‌باز دوم گزینه Retry را انتخاب کنید!

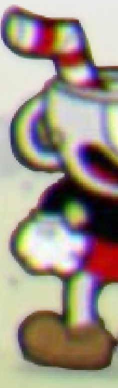
البته به جز مبارزه با غولآخرها، بخش پلتفرمر بازی نیز از جذابیت‌های خود برخوردار است. هر چند دوست داشتم بیشتر شاهد مراحل تمام پلتفرمر می‌بودیم. اما همان‌طور که گفتم شاید از ۱۲ ساعت گیم‌پلی بازی، تنها ۲ ساعت آن متعلق به بخش پلتفرمر باشد. دشمنان معمول در این مراحل حضور دارند اما چیزی که این مراحل را جذاب‌تر از قبل می‌کند، افزایش سطح سختی بازی و بیشتر شدن سرعت حرکات کاراکتر شماست. تصمیم‌گیری در مرحله‌های نهایی پلتفرمر بازی بسیار سخت می‌شود زیرا آن‌قدر مرحله شلوغ و پر از تله می‌شود که نمی‌توانید تصمیم درست را در زمان تعیین شده بگیرید و بعد از چندین مرگ تازه راه حل مرحله را به دست می‌آورید.

یکی از جذاب‌ترین ویژگی‌های بازی، موسیقی آن است. سازندگان از یک تیم موسیقی قوی برای بازی استفاده کرده‌اند اما آن‌ها نخواستند تا در نهایت آن‌ها موسیقی را تحویل استدیو بدهند بلکه سازندگان از تیم موسیقی درخواست کرده‌اند که در جریان ساخت مراحل و ایده و فکرهای سازندگان قرار بگیرند و تیم ساخت موسیقی حدود دو سال و نیم کار ساخت موسیقی این بازی را انجام داد و نتیجه آن یک آلبوم دو ساعت و سی دقیقه‌ای از ترک‌های بسیار جذاب در سبک جاز قدیمی شد.

مستقلانِ واقعی!

واقعا نمی‌توان انکار کرد که Cuphead از ریسکی‌ترین بازی‌های چندین سال اخیر است که حقیقتا باید برای آن ارزش زیادی قائل شد. کاری که سازندگان این بازی انجام داده‌اند حقیقتا ستودنی است. شاید جالب باشد بدانید که یکی از سه سازنده اصلی این بازی برای این که بتواند هزینه ساخت این بازی را برآورد کند، خانه خود را فروخت. واقعا فروش خانه برای ساخت یک بازی رایانه‌ای فداکاری کمی نیست و شاید از هر صد نفر فقط یک نفر دل چنین کاری را داشته باشند. اما سازندگان به ساخته خود مطمئن بودند و پس از گذشت دو هفته و با فروش یک میلیون نسخه از بازی، سازندگان نتیجه آن فداکاری و دل بزرگشان را گرفتند. کاری که آن‌ها کردند را حتی سطحی‌ترین استدیوهای بازی‌سازی نیز انجام نمی‌دهند. آن‌ها تمام فریم‌ها را روی کاغذ کشیدند و سپس آن را به انیمیشن تبدیل کردند و بازی را روی موتور رایگان Unity پیاده کردند. هیچ چیز پیچیده‌ای در کار آن‌ها وجود نداشت و تنها سخت کوشی و استعدادشان بود که باعث شد بازی دوست داشتنی و جذابی به نام Cuphead ساخته شود.

اگر شما هم یکی از علاقه‌مندان به ایده‌های ناب در صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستید، عنوان Cuphead همان نبوغی است که این صنعت سال‌های زیادی نیازمند آن بود و شاید با بازی‌هایی مانند Super Meat Boy و یا Binding of Issac کمی این نیاز برطرف شد اما این بازی کاملا همان چیزی بود که دنیا فراموش کرده بود. بازی کاملا متفاوت و خلاقانه از سازندگانی مستقل که به یکی از بهترین بازی‌های سال ۲۰۱۷ میلادی بدل شد.



معامله با شیطان

از آن‌جا که ممکن است به دانستن داستان اصلی بازی علاقه داشته باشید. در این ستون اشاره کوچکی به داستان بازی می‌کنیم. برعکس اغلب انیمیشن‌های دهه ۱۹۳۰ میلادی، در این یکی خبری از پرنسس و نجات شهر و جهان نیست و داستان راجع به دو برادر به نام Cuphead (سر فنجونی) و Mugman (مرد لیوانی) است که در کازینوی بزرگ شهر در حال قمار هستند. آن‌ها حریفان خود را یکی پس از دیگری شکست می‌دهند تا این که رییس کازینو که در حقیقت خود شیطان است با آن‌ها بازی می کند. برادران با صاحب کازینو شرط می‌بندند که اگر آن‌ها بازی را پیروز شدند صاحب کازینو می‌شوند و صاحب کازینو هم با آن‌ها شرط می‌بندد که اگر او ببرد صاحب روح دو برادر می‌شود. همان‌طور که می‌توانید حدس بزنید، دو برادر شکست می‌خورند و وقتی شیطان قصد تسخیر روح آن‌ها را می‌کند، دو برادر التماس بخشش می‌کنند و شیطان از برادران می‌خواهد که بدهی‌هایی که دیگران با شیطان دارند را صاف کنند و آن‌وقت شاید شیطان از آن‌ها گذشت.

گامی بزرگ در صنعت بازی‌های مستقل

میلاد بنکدار

زمانی که برای اولین‌بار شرکت نینجا تئوری سازنده بازی‌هایی مانند Heavenly Sword و Enslavedعنوان جدید خود را با نام Hellblade: Senua's Sacrifice معرفی کرد نظر من به این بازی جلب شد. نینجا تئوری از سال ۲۰۰۵ به عنوان یک استودیو متخصص در ساخت بازی‌های اکشن hack and slashکار خود را آغاز کرد. آن‌ها با جلب سرمایه از کمپانی‌های بزرگ و ساخت بازی‌های سفارشی توانستند نام خود را در صنعت بازی بر سر زبان‌ها بیاورند. بازی Hellblade اولین عنوان غیر سفارشی شرکت محسوب می‌شود که سازندگان آن بدون دریافت بودجه از شرکت‌های بزرگی همچون سونی و کپکام تصمیم گرفتند تا بازی را به صورت مستقل و با بودجه خود ساخته و انتشار دهند. معمولا عناوین مستقل زیبایی بصری بازی‌های بزرگ را نداشته و بیشتر بر پایه خلاقیت و مکانیک‌های سرگرم‌کننده منحصربه‌فرد ساخته شده و مورد استقبال مخاطبان قرار می‌گیرند. اما سازندگان بازی Hellblade همان ابتدای کار این نکته را روشن کردند که می‌خواهند بازی‌ای بسازند که نه تنها از نظر خلاقیت منحصربه‌فرد بوده بلکه جهت بصری آن نیز چیزی از بازی‌های بزرگ جهان کم نداشته باشد. در همان ابتدای کار زمانی که اولین تریلر بازی در سال۲۰۱۴ به نمایش گذاشته شد متوجه شدم که سازندگان به قول خود عمل کرده و بازی با وجود مستقل بودن از نظر زیبایی چیزی از بازی‌هایی مانند God of War یا Horizon Zero Dawn کم ندارد. گروه سازنده بازی که چهارده نفر از بهترین اعضای استودیو نینجا تئوری بودند مرحله به مرحله از پیشرفت بازی را با مخاطبین در میان گذاشتند. در اواسط ساخت این پروژه بود که قسمتی از داستان و هدف اصلی سازندگان مشخص شد. آقای TAMEEM ANTONIADES سرپرست تیم در مصاحبه خبری خود اعلام کرد که تیم سازنده در تلاش هستند تا احساسات یک بیمار روانی که از مریضی Psychosis (سایکوزیس) رنج می‌برد را در قالب یک داستان افسانه‌ای به نمایش بگذارند. سایکوزیس در علم روانپزشکی به معنای حالت از دست رفتن توانایی تشخیص واقعیت از خیال است. افراد مبتلا به این بیماری در طول زمان دچار اختلالات شخصیتی نیز می‌شوند. زمانی که این مصاحبه را خواندم با خود گفتم که عموم مردم در جامعه بیماران روانی را افرادی خطرناک و غیر قابل پیش‌بینی می‌دانند و در اغلب موارد سینما و بازی‌های رایانه‌ای نیز با قرار دادن شخصیت بیمار روانی در الگوهای کلیشه‌ای مانند قاتل زنجیره‌ای و غیره کمکی به بهتر شدن این دیدگاه اشتباه نمی‌کنند. بدین جهت شاید یک بازی اکشن hack and slashجایگاه مناسبی برای به نمایش گذاشتن این مشکل نباشد. خوشبختانه نگرانی من کاملا بی‌مورد بود. زیرا استودیو نینجا تئوری بیش‌ترین تلاش خود را روی ساختن یک تجربه درست و قابل قبول از احساسات بیمارانی که از این اختلال رنج می‌برند گذاشته است. آن‌ها برای ساخت بازی از پروفسورPAUL FLETCHER متخصص روان پزشکی و گروهی از بیمارانی که خود دچار اختلال سایکوزیس بودند مشورت گرفتند. در اینجا باید بگویم که نتیجه این همکاری و همفکری در بازی بی‌نظیر است. Hellblade: Senua's Sacrifice سفر قهرمانی روان

پریش را به نمایش می‌گذارد که برای پیدا کردن حقیقت به جهنم درون خود سفر می‌کند و ما به عنوان مخاطب با تجربه‌ای که از آن به دست می‌آوریم. می‌توانیم بخشی از رنج‌ها و دیدگاه اشتباه جامعه را نسبت به این بیماران درک کنیم.

جهنمی از خطه اسکاندیناوی

در افسانه‌های اسکاندیناویایی جهنم مانند دیگر مکان‌های دنیا سرزمینی است که می‌توان به آن سفر کرد. با این وجود رفتن به این مکان برای افرادی که هنوز نفس می‌کشند سفری بی‌بازگشت خواهد بود. قهرمان داستان ما در حمله وایکینگ‌ها معشوقه خود را از دست می‌دهد. او که نمی‌تواند به زندگی خود ادامه دهد تصمیم می‌گیرد تا به جهنم سفر کرده تا روح معشوقه خود را نجات دهد. در همان آغاز بازی زمانی که برای اولین‌بار وارد سرزمین جهنمی می‌شویم خواهیم فهمید که این بازی با تمام تجربه‌هایی که تاکنون کرده‌ایم متفاوت خواهد بود. هر قسمت از این دنیا بر اساس یکی از خدایان سقوط کرده طراحی و ساخته شده است. مانند خدای آتش که ما را مجبور می‌کند برای پیدا کردن مسیر خود بخشی از وجود و دنیای خودمان را بسوزانیم یا خدای توهم که دنیا ما را به شکلی که خودش می‌خواهد تغییر می‌دهد. در کل روایت داستان چنان در هسته گیم‌پلی درهم پیچیده که امکان جدا کردن آن‌ها از یکدیگر نیست. به‌نظر من این مدل روایت تحولی جدید در سناریونویسی را برای بازی‌های رایانه‌ای به ارمغان آورده است.

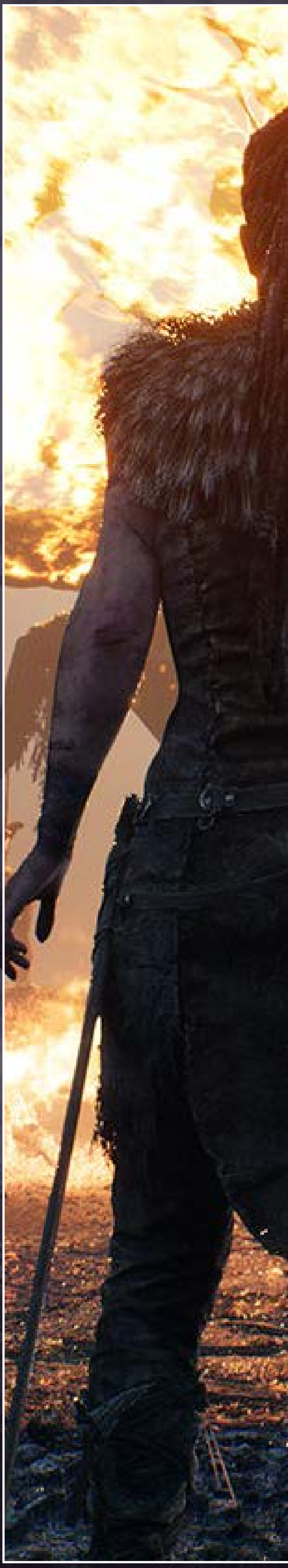
یکی دیگر از نکات مثبتی که این بازی را متفاوت می‌کند شخصیت‌پردازی قهرمان داستان Senua است. خوشبختانه او یک بهانه برای به نمایش گذاشتن مشکلات یک بیمار روانی نیست. با وجود آن که مریضی سایکوزیس نقطه تمرکز داستان است اما Senua

کاراکتری کامل با خصوصیات منحصر به فرد خود است. شخصیت او برای این طراحی نشده که به مخاطب بگوید مشکلات روانی داشتن چه احساسی دارد. او یک جنگجوی واقعی است و بر خلاف دیگر زنان در بازی‌های رایانه‌ای زیبایی اغراق آمیز ندارد. شخصیت او بر گرفته شده از الگوی زنان وایکینگ بوده و از این جهت برای مخاطب باورپذیرتر است. ما در طول بازی نکات زیادی در مورد گذشته و نگاه Senua نسبت به بیماری خودش خواهیم داشت تا در سفری که به همراه او تجربه می‌کنیم شاهد کامل شدن روند شخصیتی وی به عنوان یک قهرمان متفاوت باشیم. در اینجا باید بگویم که بخش عظیمی از این شخصیت‌پردازی خارق‌العاده را مدیون صدا و موشن کپچر کاراکتر Senua، خانم MELINA JUERGENS هستیم. که برای زنده‌تر شدن این کاراکتر تلاش‌های بسیاری انجام دادند. همچنین آقای DAVID GARCIA که کار صدابرداری را با کیفیتی فراتر از استانداردهای حاضر در صنعت بازی انجام دادند. نکته مهم و متفاوت در صدابرداری بازی این است که تمام صداهای درون بازی به وسیله میکروفن‌های باینری ضبط شده است. این میکروفن‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند تا صدا را در فضای سه بعدی هدایت کنند. از این روی، استفاده از هدفون برای تجربه هر چه بهتر این بازی توصیه می‌شود. شنیدن این صداها درون بازی تجربه‌ای عمیق و لذت‌بخش را به وجود می‌آورد.

گیم‌پلی‌ای از قلب داستان

بازی Hellblade: Senua's Sacrifice به دو بخش پازل و مبارزه تقسیم می‌شود. ایده گیم‌پلی از قلب داستان بازی بیرون می‌آید. افرادی که دچار بیماری سایکوزیس هستند اکثرا دچار توهم می‌شوند و دنیای واقعی را به شکل دیگری می‌بینند. مکانیک پازل‌های بازی هم بر اساس همین ایده طراحی شده است. بازی‌باز باید با کشف یک سری از علائم یا نگاه کردن از یک زاویه خاص به قسمتی از دنیا مسیر حقیقت را از توهم تشخیص داده تا به لایه‌های عمیق‌تری از جهنم درونی خود برسد. همچنین در میان این دنیا که بین حقیقت و توهم قرار دارد خرابه‌هایی وجود دارد که بازگو کننده داستان‌های افسانه‌ای مردم اسکاندیناویایی است. این داستان‌ها همچون راهنمایی دنیا بازی را به مخاطب معرفی می‌کند. بیشتر پازل‌های بازی آسان است اما ترکیب اتمسفر و صداهای درون سر قهرمان بازی با افسانه‌های تاریک اسکاندیناویایی از این پازل‌ها مکانیکی دلهره‌آور و هیجان‌انگیز به وجود آورده است. بخش دوم بازی را مبارزات تشکیل می‌دهد که حقیقتا لذت‌بخش هستند. در این بخش می‌توانیم تجربه‌های قبلی استودیوی نینجا تئوری را به خوبی احساس کنیم.

آقای JUAN FERNANDEZ طراح سیستم مبارزه Hellblade اظهار نمودند که هسته مبارزات بازی را بر اساس توانایی‌های مخاطب طراحی کرده‌اند. بازی مانند دیگر hack and slash این استودیو بر پایه کمبوهای طولانی و سخت طراحی نشده است. تمرکز آقای FERNANDEZ بیشتر روی ساخت مبارزات واقع‌گرایانه بوده است. از این جهت برای طراحی مبارزات از رزمی‌کاران واقعی استفاده کرده‌اند. این روش بیشتر در مبارزات فایتینگ مورد استفاده قرار می‌گیرد. در بازی مبارزات استاندارد و بی‌نقص مانند رقصی مرگبار صورت می‌گیرد. بازی‌باز باید نقاط ضعف دشمن را مورد حمله قرار داده و در عین حال مراقب این باشد که توسط دشمن محاصره نشود. مبارزات در بازی Hellblade خیلی به حس غریزی بازیکن ارتباط پیدا می‌کنند زیرا در بازی هیچ‌گونه راهنما بار سلامتی یا نقشه و UI وجود ندارد و بازیکن باید تمام نکات بازی و تکنیک‌های مبارزه را خودش کشف کند. ما در طول مبارزات شاهد دشمنان مختلفی هستیم که هر کدام نقاط ضعف خاص خود را دارا هستند و این بازیکن است که باید آن‌ها را تشخیص داده و برای شکست دشمنان مختلف برنامه‌ریزی کند. نابود کردن دشمنان درون بازی اهمیت زیادی دارد. زیرا مردن دراین بازی جریمه سنگینی دارد. در حقیقت Senua درون جهان مردگان می‌جنگد و بدنش آرام آرام در حال نابودی و پوسیده شدن است. این فساد و تباهی از انگشتان دست او آغاز شده و با هر بار شکست خوردن درون بازی به سمت سر او پیشروی می‌کند. اگر تباهی و فساد به سر Senua برسد فایل ذخیره بازی شما به صورت خود کار پاک می‌شود و باید بازی را از اول شروع کنید. شاید این جریمه در نگاه اول به نظر سنگین بیاید. اما از نظر من این مکانیک با داستان بازی هماهنگی بی‌نظیری دارد. Senua از بیماری سایکوزیس رنج می‌برد. روح او اسیر هرج و مرج و توهم است و جهنم می‌خواهد وجود او را تبدیل به یک موجود تو خالی و سرگردان بکند. پس این جریمه برای درک بهتر مخاطب از تجربه بازی بسیار مهم است. با این وجود مبارزات در Hellblade جایگاه چندان مهمی در تجربه اصلی بازی ندارد و من در طول مبارزات حتی یک بار هم برای شکست دشمنانم دچار مشکل نشدم. طراحی مبارزات بازی به پیچیدگی بازی‌های hack and slash کلاسیک نیست. کمبوها خیلی ساده‌تر اجرا می‌شوند و مقدار درگیری در بازی بسیار کمتر از بازی‌هایی مانند God of War یا Devil May Cry است. حتی در بالاترین درجه سختی باز هم برای کسانی که به اینگونه مبارزات عادت دارند مشکلی برای به پایان رساندن بازی به وجود نخواهد داشت. همچنین کوتاه بودن گیم‌پلی باعث می‌شود که حتی اگر فایل ذخیره شما پاک شود باز هم بتوانید به راحتی بازی را از اول آغاز کنید.

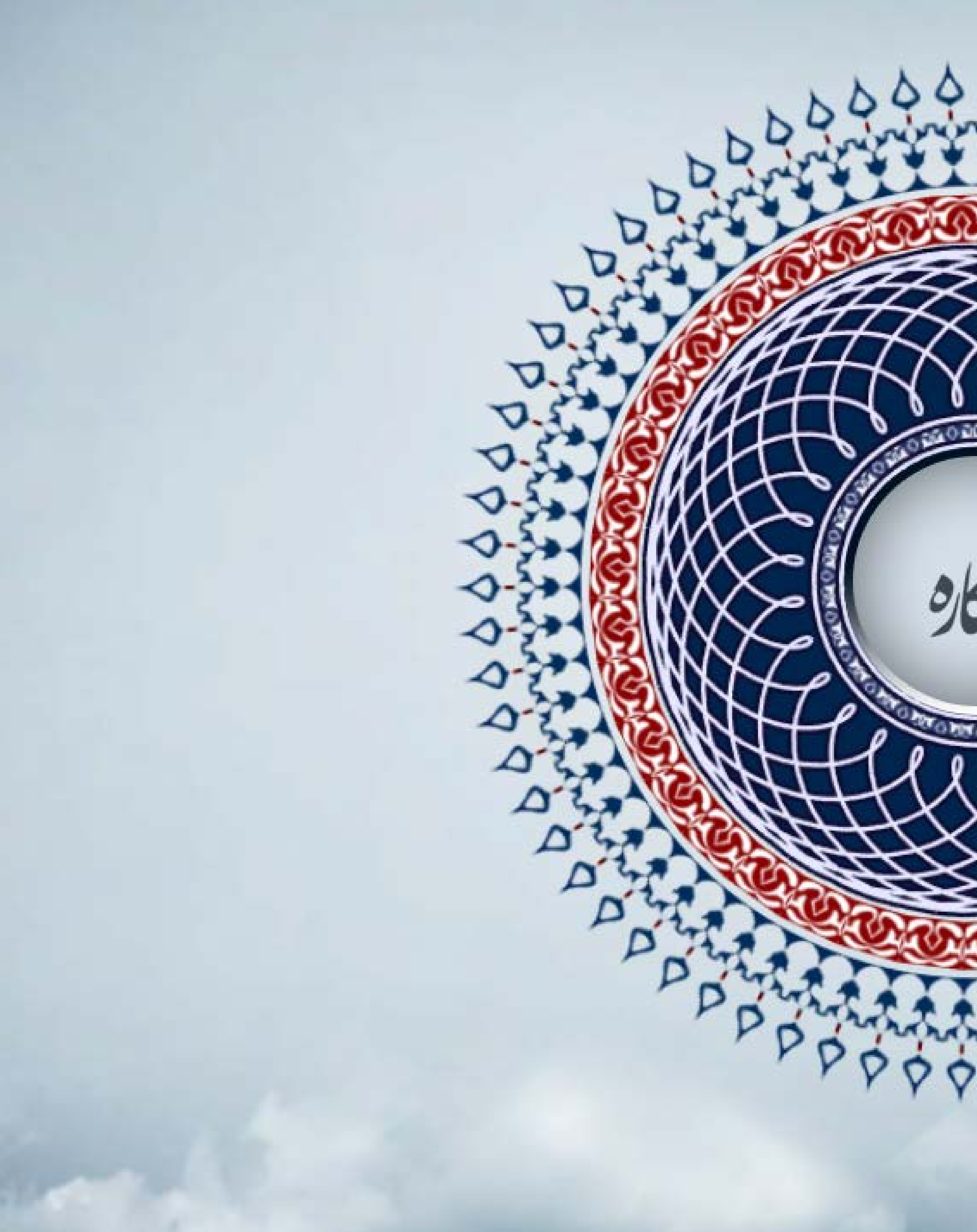


آوای اغراق آمیز وایکینگ‌ها

آقای TAMEEM ANTONIADES سرپرست تیم سازنده تصمیم گرفت تا از دو سبک مجزا برای موسیقی بازی استفاده کند. یکی از این سبک‌ها آهنگ‌هایی بود که به شخصیت و گذشته Senua مربوط می‌شد. و دیگری بیانگر دنیای جهنمی و موجودات اهریمنی درون آن بود. از این روی استودیو نینجا تئوری با موزیسین و خواننده متال نروژی آقای ANDY LAPLEGUA تماس گرفت تا از او درخواست کمک کند. در کمال ناباوری این خواننده و موزیسین حاضر شد به شرط آنکه به عنوان یکی از اعضای مستقل تیم سازنده شناخته شود با آنها همکاری نماید. به گفته سازنده‌ها هیچ گونه نظارتی روی کار ANDY صورت نگرفت و فقط توضیحاتی در مورد فضای بازی و داستان شخصیت Senua برای این موزیسین کافی بود تا به نتیجه لازم برسد. از آنجایی که ANDY خود از اهالی نروژ بوده و فرهنگ وایکینگ‌ها و مردم اسکاندیناوی را به خوبی می‌شناخت تصمیم گرفت تا از زبان نروژی درون موسیقی بازی استفاده کند و نتیجه این انتخاب بسیار مثبت بود. او مارش‌های جنگی و نواهای سنتی را با سبک موزیک متال در هم آمیخت تا به نتیجه مورد دلخواه خود برسد. او در مصاحبه‌ای اظهار نمود که برای رسیدن به موسیقی دلخواه خود به تاریک‌ترین نقاط وجودش نگاه کرده و از آن برای هرچه بهتر شدن اجرای نهایی کمک گرفته است. برای بخش گذشته و شخصیت Senua نیز این موزیسین از سبک متال خارج شده و با ترکیب نواهای محلی و سبک موزیک راک موسیقی آشنا و گوش‌نواز را به وجود آورده است.

سخن آخر

باید اعتراف کنم زمانی که بازی Hellblade: Senua's Sacrifice را شروع کردم انتظار داشتم تا با یک بازی hack and slash مانند پروژه‌های قبلی استودیو نینجا تئوری روبه‌رو بشوم. از این روی سیستم مبارزات بازی کمی برای سلیقه من ساده بود. بدون در نظر گرفتن اینکه سازندگان بودجه کمی داشته و بازی یک عنوان مستقل است، باید اذعان نمود که مبارزات به هیجان‌انگیزی بازی‌هایی همچون God of War یا Devil May Cry نبود. اما زمانی که بازی را تا انتها تجربه کردم متوجه شدم که در خیلی جهات این بازی از عناوین بزرگ امسال بهتر و لذت بخش‌تر بود. درست است که سیستم مبارزه بازی‌هایی همچون God of War بهتر و پیشرفته‌تر از Hellblade طراحی شده است، اما در مجموع این بازی در قیاس چیزی که هست و هدفی که دنبال می‌کند بسیار موفق‌تر از بازی‌های بزرگ با بودجه‌های کلان عمل کرده است. احتمالا از متن این مقاله متوجه شده‌اید که من واقعا عاشق این بازی شده‌ام. تجربه این بازی برای من منحصربه‌فرد و تکرار نشدنی بود. تنها نکته منفی که من در طول شش ساعت گیم‌پلی بازی احساس کردم نزدیک بودن بیش از اندازه دوربین به کاراکتر است. در حقیقت نقطه دید دوربین بر شانه کاراکتر قرار دارد و این امر در بعضی از موارد ممکن است مخاطب را دچار مشکل نماید. اگر این نکته را نادیده بگیریم با اثری روبه‌رو می‌شویم که نه تنها صنعت بازی‌های مستقل را دگرگون کرده بلکه یکی از بهترین عنوان‌های نسل هشتم بازی‌های رایانه‌ای است. به خوانندگان این مقاله توصیه می‌کنم تا در اسرع وقت به سراغ این بازی رفته و از تجربه جدید و منحصربه‌فرد آن لذت ببرند.



می‌خواهم زنده بمانم!

فرید سلیمانی

شـاید مدتـی پیـش کـه خـبر راه‌انـدازی آزمایشیِ فروشـگاه هیـولا را شـنیدم، خیلـی برایـم فرقـی نمی‌کـرد. چـرا کـه راه‌انـدازی چنیـن فروشـگاه مجـازی‌ای بایـد چنـد سـال پیـش اتفـاق می‌افتـاد و جـزء واجبـات صنعـت بازی‌مـان بـود. آن روز بـه ایـن کـه چنیـن اتفاقاتـی چـه خـلاء بزرگـی در ایـن صنعـت جـوان امـا خسـته بازی‌سازی کشـورمان را می‌توانـد پـر کنـد فکـر نکـردم. امـا امـروز...، وقتـی کـه خـبر انتشـار بـازی «اِنـگاره» روی ایـن شـبکه را، آن‌هـم همزمـان بـا انتشـار جهانـی‌اش شـنیدم، تـازه متوجـه موضـوع شـدم. اگـر شـما هـم مثـل مـن از آن دسـت بازی‌بازهایـی بـوده باشـید کـه اخبـار بازی‌هـای ایرانـی را پیگیـری می‌کردیـد، حتـما به‌خاطـر داریـد کـه چـه خـون دل‌هایـی می‌خوردیـم تـا بعـد از سـپری شـدن مرحلـه تولیـد یـک بـازی، وارد مذاکـرات نـشر (بخوانیـد جـام زهـر، بخوانیـد تـن دادن بـه خفـت و خـواری و بـاج دادن بـه دلال‌هـای بـازی) شـود و بـاز هـم بعـد از چنـد مـاه نسـخه فیزیکـی یـک بـازی وارد بـازار شـود؛ بعـد از آن هـم تمـام فروشـگاه‌های اطـراف میـدان انقـلاب و ولیعـصر و غیـره و غیـره را بـالا پاییـن کنیـد تـا بـا هـزار بدبختـی بتوانیـد یـک نسـخه از بـازی را تهیـه کنیـد (تـازه آن هـم اگـر خیلـی خوش‌شـانس بـوده باشـید کـه از تعـداد محـدود آن نسـخه‌ها چیـزی گیرتـان بیایـد).

وجـود شـبکه‌ای مثـل هیـولا خیلـی بـرای صنعـت مظلومـمان دیـر بـود، امـا بـه هرحـال ایـن ماهـی تـازه از ایـن اقیانـوس پرتلاطـم صیـد شـده را غنیمـت می‌دانیـم. اینکـه یـک بـازی ایرانـی، بلافاصلـه پـس از اتمـام مرحلـه تولیـد و گذرانـدن دوره‌هـای تِسـت خـود در دسـترس مخاطبـان قـرار گیـرد، بی‌شـک بزرگتریـن، مهم‌تریـن و البتـه زیباتریـن اتفـاق امسـالمان را رقـم زد.

دل خونـی داریـم مـا بازی‌سـازها، از ایـن رونـد ظالمانـه‌ی دلّالـیِ نـاشران بـازی کـه بـا حمایـت دولـت و شـخص شـخیص بنیـاد ملّـی بازی‌هـای رایانـه‌ای صـورت می‌گرفـت! زخـم خورده‌ایـم. در ایـن مقالـه مجـال درد دل نیسـت. شـاید وقتـی دیگـر بـه بیـان ایـن دردهـا بپـردازم.

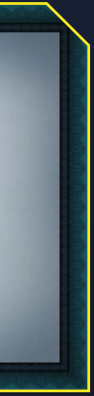
برویـم سراغ خـبر انتشـار اِنـگاره کـه ترغیبـم کـرد بـی معطلـی بـازی را خریـداری کنـم (بـه سـادگی چنـد کلیـک و صـد البتـه بـا قیمتـی متناسـب بـا وضعیـت تـورم و اقتصـاد مملکـت)، بـازی کـردم و حـال بعـد از یـک سـال و انـدی دسـت بـه قلـم شـدم بـرای نوشـتن نقـدی درخـور.

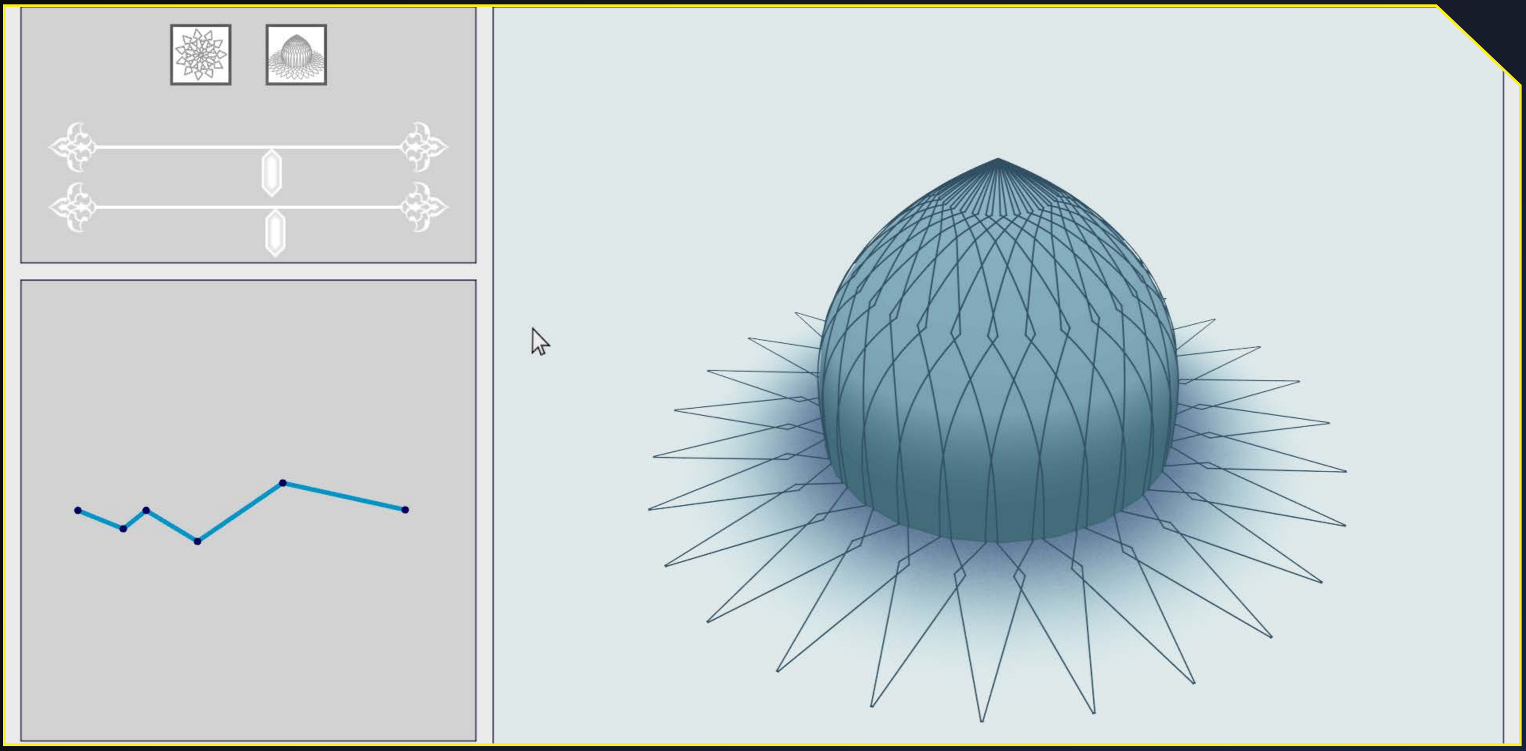
هنر نزد ایرانیان است و بس!

بارهـا در گوشـمان خوانده‌انـد کـه بـازی ایرانـی بایـد از فرهنـگ و هـنر و تمـدن ایرانـی الگـو گرفتـه باشـد. ایـن را هـم داخلی‌هـا و دلسـوزان داخلـی می‌گوینـد (البتـه الگوبـرداری‌ای کـه مـد نظـر خودشـان بـوده اسـت. از بیـان جزئیـات معافـم کنیـد، خودتـان خـوب می‌دانیـد چـه می‌گویـم!)، و هـم همراهـان و اسـتادان و راهنمایـان خارجـی، کـه بـا آشـنایی بـا صنعـت بازی‌مـان مـا را بـه تولیـد محصولاتـی کـه معـرّف فرهنـگ و تمدنمـان باشـد تشـویق می‌کننـد.

امـا در جایـگاه بازی‌سـاز و شـنونده ایـن توصیه‌هـا، عـده کثیـری هسـتند کـه فکـر می‌کننـد الگوبـرداری از فرهنـگ ایرانـی یعنـی شـاهنامه و رسـتم و سـهراب. گویـی تمـام مـردم ایـران کـه مخاطبـان درجـه اول بازی‌هـای ایرانـی هسـتند و البتـه تمـام خارجی‌هایـی کـه چشـم بـه صنعـت مـا دارنـد، منتظرنـد تـا هـزار و یـک محصـول متنـوع فرهنگـی و ضـد فرهنگـی(!) و از هـزار و یـک زاویـه دیـد مختلـف، قصـه رسـتم و سـهراب را ببیننـد و بشـنود. بـاور کنیـد دیگـر وقتـی از برخـی شـاگردهایم ایده‌هـای تکـراری از بـه تصویـر کشـاندن شـاهنامه سـخن می‌گوینـد، از شـاهنامه‌ها نیـز زده می‌شـوم چـه برسـد بـه بازی‌سـازی. بـاور کنیـد فرهنـگ ایرانـی همـه‌اش در شـاهنامه خلاصـه نمی‌شـود.

بـه هرحـال، در ایـن بیـن هسـتند عـده کمـی کـه سراغ موضوعـات خـاص از ایـن فرهنـگ عمیـق می‌رونـد. منظـورم کپـیِ دسـته چنـدم از نـدای وظیفـه کـه فقـط سربازانـش فارسـی حـرف می‌زننـد بـه جـای M۴A۱ بـا



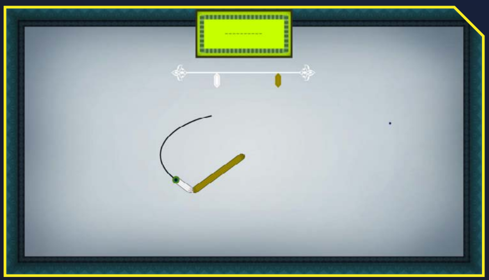


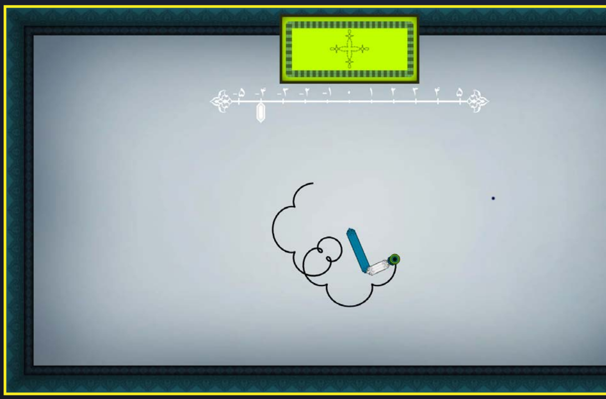
کلاشینکف و ژ۳ تیر اندازی می‌کنند، یا کیلزون‌هایی که در تخت جمشید سیارات دیگر، به کشتن دشمن بعثیِ فضایی می‌پردازند نیست. منظورم آن هنر، فرهنگ و تمدن محض ایرانی‌ایست که بدون دخل و تصرف و بدون به عاریه گرفتن هر گونه عنصر غربی و شرقی بازی‌های خارجی، آن را با تکنولوژیِ کامپیوتر و علم سرگرمی، تلفیقی بس به جا می‌کنند و محصولات «**شگرف و روح نوازی چون اِنگاره**» را به ارمغان می‌آورند.

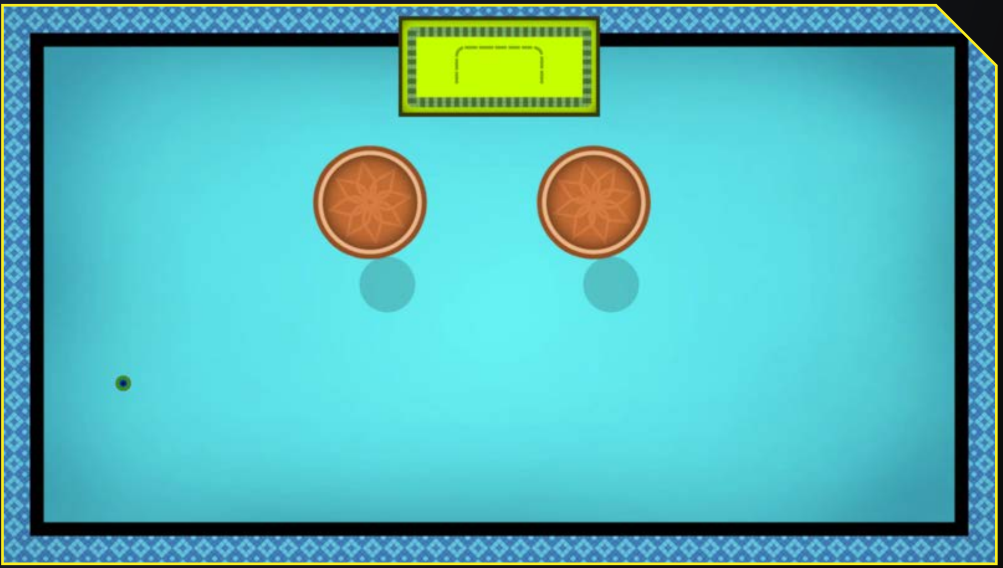
آری محصول جدید مهدی بهرامی از این دست بازی‌هاست. بازی‌ای که در عین سرگرم‌کننده بودنش، در یک کلام و به معنای حقیقی کلمه «**زیباست**». بازی‌ای که هنر تجسمی ایرانی-اسلامی را در یک بسته‌ی فرهنگی-سرگرمی، و برای جلا دادن روح و روانتان ارائه می‌کند. کافیست فقط یک بار بازی را اجرا کنید. قول می‌دهم حداقل سی دقیقه در منوی بازی به تصویر خیره خواهید ماند و از تماشای تصویر زیبای منوی آن، و گوش سپردن به موسیقی زیبای آن لذت خواهید برد. نوایی که با گوش مالیِ کوک سه‌تارش، روحتان را نوازش داده و چنگ عشق به دلتان خواهد زد. هیچ نمی‌گویم، فقط امتحان کنید.

لطفا از مدرسه فرار نکنید!

حدود یکسال پیش که مهدی بهرامی پس از سپری کردن دوران تحصیلش در هلند، به ایران بازگشت، کارگاهی آموزشی برگزار کرد و از بازی اِنگاره رونمایی کرد و به توضیحاتی در مورد آن پرداخت. چیزی که خیلی برای خود من جالب بود، این بود که ایده اولیه اِنگاره از کلاس ریاضی دوران دبیرستان سازنده بیرون آمده بود. یک سوال ساده! فکر کنید بر لبه یک توپ نقطه‌ای گذاشته‌ایم که در حین حرکت، خطی را در مسیر حرکت خود بر جای بگذارد. حال توپ را با زاویه متمایل به جلو پرتاب کنیم. این توپ با برخورد با زمین و بالا و پایین رفتن و در عین حال حرکت رو به جلو، چه شکلی از خط را برجای خواهد







گذاشت؟ کل ایده جذاب این بازی، جواب‌های مختلف به حالت‌های مختلفی از همین سوال هندسی است.

بازی‌ساز هستید؟ ایده‌هایی که برای ساخت بازی نیاز دارید در شاهنامه خواندن و تلاش برای نوشتن داستانی کپی برداری شده از ویچر نیست. ایده جذاب بازی فقط در شکل و فرم ستون‌های تخت جمشید نیست. ایده یک بازی‌ساز در ذره ذره هوای او در گردش است. در گروه موسیقی جوانی که عصرها در میدان هفت تیر به نواختن موسیقی خیابانی می‌پردازند، در جدایی برگ زردی که پاییز از درخت جدا می‌شود و به زمین می‌افتد، و یا حتی در کلاس ریاضی هم پیدا می‌شود. کافیست چشمانتان را باز کنید. گوش‌هایتان را باز کنید. ببینید. بشنوید و درک کنید. و قوه تخیلتان را به کار بیاندازید. از کنار اتفاقات ساده زندگی‌تان به سادگی نگذرید. کمی تامل.

بازی و ریاضی

خب برویم سراغ گیم‌پلی بازی. اما قبلش چند خطی می‌خواهم در مورد بازی‌سازی مستقل و روندی که طی می‌کند بنویسم. چند سالی‌ست که در این حوزه مباحثی شکل گرفته که بسیاری از منتقدان آن را Indiepocalypse یا آخرالزمان بازی‌های مستقل می‌نامند. چرا که سبک و سیاق بازی‌های مستقل امروزی، با آنچه که تا پنج شش سال پیش می‌دیدیم یکی نیستند. مستقل‌ها هر روز فاصله بیشتری با استانداردهای کلاسیک بازی‌سازی می‌گیرند و دست به خلق عناوینی می‌زنند که گاهی اوقات خنده‌دار می‌شود. مثل ادعای فیل فیش که سال پیش گفت:«در حال کار بر روی یک پروژه Tetris روی عینک VR هستم که بازی‌باز در آن نقش بلوک‌های در حال سقوط را ایفا می‌کند.» یا محصول اخیر جاناتان بلو که دو طرز فکر کاملا متناقض را از سوی مخاطبان به ارمغان آورد. عده‌ای به جد معتقدند که این بازی، چنان مفهومی را در خود نهفته دارد که پس از درک آن زندگی‌شان عوض شده، ولی از بیان و توضیح آن مفهوم عاجزند! و عده‌ای دیگر متعصبانه معتقدند این بازی هیچ چیز ندارد و به عنوان یک بازی سطح پایین به آن حمله می‌کنند. که قطعا بنده از هردو طرز فکر برائت می‌جویم.

به هرحال فاصله گرفتن از سبک‌های کلاسیک بازی‌ها در بین مستقل‌ها، و خلق ایده‌های جدید چیزیست که هرسال در بین مستقل‌ها جذاب‌تر می‌شود. اِنگاره هم از این قاعده مستثنی نیست. راستش را بخواهید من تا بحال چنین سبک و سیاق گیم‌پلی‌ای را در هیچ بازی معمایی ندیده بودم. گیم‌پلی بازی انتزاعی‌ست و از آن نوع بازی‌هایی‌ست که شاید سبک حل معمایش را خیلی‌ها دوست نداشته باشند. اما زیبایی سمعی و بصری نهفته در حل هر معما، چنان جذاب است که مخاطب را میخکوب کرده و وادارتان می‌کند اولین باری که بازی را اجرا می‌کنید تا آخرین معمای آن را حل کنید. به

هرحال درست است که گیم‌پلی بازی عجیب است، اما هم زیباست و هم سرگرم‌کننده و هم دوباره تاکید می‌کنم: **زیباست**.

اما قطعا بازی نقص‌هایی هم دارد که البته به عنوان یک بازی مستقل، به نواقصش به دیده اغماض می‌نگریم. ولی نقد نقد است و باید نکات منفی را هم متذکر شد. اولین چیزی که شاید (و فقط شاید!) کمی آزارتان دهد روند سخت شدن مراحل باشد. گاه مراحل خیلی روان و ساده‌اند و با اولین حرکت حل می‌شوند و گاه چنان پیچیده می‌شود که ممکن است (و فقط ممکن است!) حوصله‌تان را سر ببرد. روند سختی بازی (به نظر من!) خیلی خوب از آب درنیامده.

و اما نکته دیگه کوتاه بودن بازیست. در حدود ۳۵ پنج دقیقه روند مرحله‌ای بازی به اتمام رسید. البته باید اشاره کنم که اگر در حل مراحل بازی با چالش‌هایی مواجه شوید که بخواهید حل یکی از آن‌ها را چندین و چند بار آزمایش کنید، قطعا اتمام مسیر مرحله‌ای بازی بیشتر به طول خواهد انجامید. ولی در کل روند مرحله‌ای بازی خیلی کوتاه است و زود به پایان می‌رسد. امیدوارم در محتواهای الحاقی مراحلی به بازی اضافه شود. البته بخش مرحله‌ای آن می‌تواند چندین و چند بار بازی شود و هر بار نیز سرگرم‌کننده باشد. چرا که روند حل معماها به گونه‌ای نیست که اگر یکبار انجامش داده باشید، بار دیگر حتما در اولین حرکت آن را حل کنید. همین‌طور بعد از اتمام بخش مرحله‌ای، قسمتی در بازی با عنوان نگارخانه در اختیارتان قرار می‌گیرد که خودتان می‌توانید با ابزاری که در اختیارتان قرار داده شده و با روند کار آن‌ها در طول بازی آشنا شده‌اید، به خلق تجسم‌های زیبا و شگفت‌انگیزی از هنر اسلیمی بپردازید و از آن لذت ببرید.

درکل انگاره می‌تواند سرگرمتان کند. می‌تواند زیبایی‌های هنر بومی کشورتان را به رخ بکشد. می‌تواند برایتان بنوازد و آرامتان کند. انگاره را بازی کنید. **حتما و قطعا و مطلقا... ارزشش را دارد.**

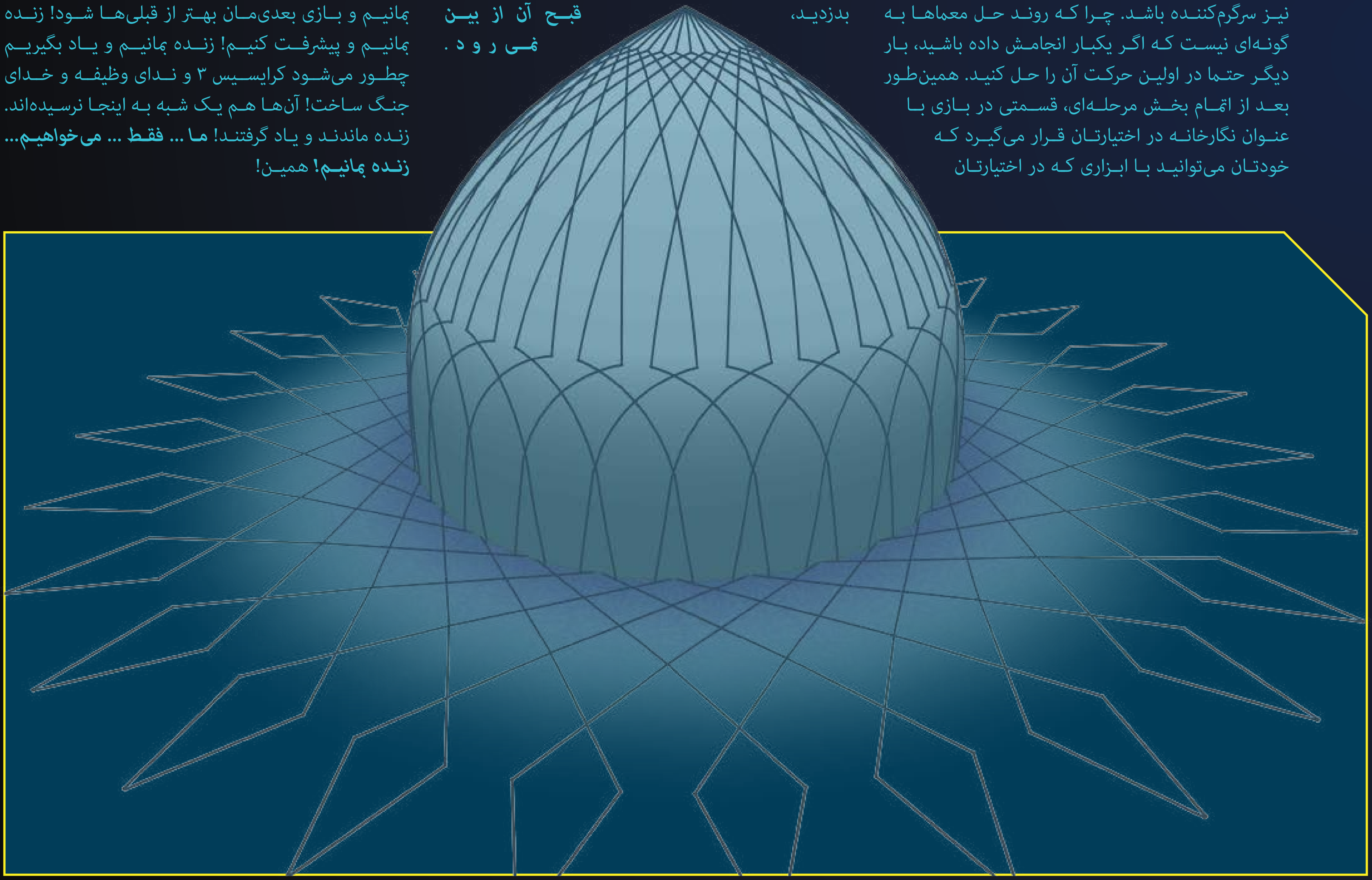
کلام آخر

خیلی وقت است سعی می‌کنم بحث رعایت کپی‌رایت را با مهر و عطوفت و دوستی تبلیغ کنم و دیگران را به رعایت آن ترغیب. جواب نگرفته‌ام که هیچ، توهین و حتی توجیه غیر منطقی هم شنیده‌ام. می‌خواهم کمی تند حرف بزنم. شما ببخشید!

می‌خواهید بازی کنید؟ لطفا بازی‌ها را خریداری کنید. این را برای حمایت از بازی ایرانی نمی‌گویم. بازی خارجی را هم خریداری کنید. **لطفا بازی‌ها را خریداری کنید!** نسخه‌های کرک شده‌ای که در سایت‌های مختلف دانلود می‌کنید یا در مغازه‌ها تهیه می‌کنید، دزدی هستند. و **شما در این دزدی سهیمید! دزدی دزدیست** و اگر یک محصول هنری فرهنگی، ولو خارجی را، در یک سایت که برای دزدیده شدن در اختیارتان قرار گرفته، بدزدید، **قبح آن از بین نمی رود**. ذینفعان آن اثر راضی نیستند که شما به‌صورت رایگان و غیر قانونی از محصولشان بهره ببرید. اگر بودند بازی‌شان را به‌صورت رایگان منتشر می‌کردند.

وقتی شما بازی‌های خارجی را به راحتی دانلود و یا با قیمت ۲۰ هزار تومان تهیه می‌کنید (می‌دزدید!)، بازی ایرانی را زورتان می‌آید ۶ هزار تومان برایش بپردازید. اگر هم بپردازید با منت بر سر بازی‌سازان ایرانی این کار را می‌کنید. در آخر هم محصول ایرانی یک تیم سه چهار نفره را با محصول یک تیم هفتصد هشتصد نفره مقایسه می‌کنید و بازی‌های ایرانی را آشغال خطاب می‌کنید. اگر برای ندای وظیفه همان شصت دلار را بپردازید دیگر یک تیم چهار نفره را با یک تیم هشتصد نفره‌ی مقایسه‌ی محال نمی‌کنید.

آخر مصّبتان را شکر! شش هزار تومان هم قیمتی است؟ بازی‌ساز ایرانی با هزار مکافات و بدبختی و هزینه، یک محصول تولید کند و بازی‌باز ایرانی چون در رگ‌هایش به جای خون، بازی کرک شده جریان دارد، از خرید آن امتناع کند و انتظار هم داشته باشد که ایرانی‌ها محصولاتی چون کرایسیس ۳ و ندای وظیفه و خدای جنگ تولید کنند! ما بازی‌سازها قرار نیست با پولی که شما خرج محصولات ما می‌کنید میلیاردر شویم! **ما ... فقط ... می‌خواهیم... زنده بمانیم!** زنده بمانیم و بازی‌های دیگری بسازیم! زنده بمانیم و بازی بعدی‌مان بهتر از قبلی‌ها شود! زنده بمانیم و پیشرفت کنیم! زنده بمانیم و یاد بگیریم چطور می‌شود کرایسیس ۳ و ندای وظیفه و خدای جنگ ساخت! آن‌ها هم یک شبه به اینجا نرسیده‌اند. زنده ماندند و یاد گرفتند! **ما ... فقط ... می‌خواهیم... زنده بمانیم!** همین!



اگر مقاله گاماسوترا نبود، شاید انگاره هم نبود!

"مصاحبه با مهدی بهرامی، سازنده بازی «انگاره»"

سپهر ترابی، آراد سعدآبادی

ابتدا درباره‌ی خود انگاره صحبت کنیم. اثری که خیلی سروصدا کرده، بنیاد، رسانه‌های ایرانی و خارجی مطلب‌های مختلفی از بازی می‌نویسند. لطفا در مورد ایده انگاره توضیح دهید و بفرمایید چه مدت طول کشید تا بازی ساخته شود؟

ایده‌ی اولیه هفت سال پیش زمانی که در کلاس هندسه در دبیرستان بودم به ذهنم آمد. آن زمان معلم هندسه‌مان یک سوال پرسید و گفت اگر یک توپ روی زمین بغلتد، یک نقطه روی این توپ چه شکلی را رسم می‌کند؟ خیلی سوال جالبی بود و همه دوست داشتند ببینند جواب چه می‌شود. من وقتی به خانه رفتم، خیلی دوست داشتم یک بازی ساده از آن سوال بسازم. یک نسخه آزمایشی خیلی ساده در چند درست کردم، که در مجوع چهار یا پنج مرحله داشت. و تصمیم گرفتم تا همان نسخه را به جاهای مختلفی بفرستم.

مثل کجا؟

مثلا GDC، برنامه‌ای به اسم Experience of Game Dev Workshop دارد که برای همین ایده‌های خاص درون بازی است که تا به حال نمونه آن کار نشده است. به نوعی خیلی دنبال بازی‌های باکیفیت نیستند؛ بیشتر بازی‌هایی که کمی عجیب غریب هستند و خیلی روی آن‌ها کار نشده را نشان می‌دهند. آن سال وقتی من کارم را برایشان فرستادم خوششان آمد و مرا دعوت کردند. بعد از یک مدت اعلام کردند که این برنامه لغو شده. برنامه‌ای که ۱۰ سال به‌صورت منظم برگزار می‌شد، آن سال لغو شد! اما سال‌های بعد طبق روال قبلی برگزار شد. البته نماند که من به آنجا رفتم و یک سری مشکلات دیگر پیش آمد، ولی بعدها، سال ۲۰۱۴ این کار را دوباره فرستادم، و باز هم دعوت شدم. آنجا به من گفتند آن سال که من این کار را فرستادم، تنها اثر موجود، بازی من بوده که آن‌ها می‌توانستند نشان دهند و هیچ پروژه دیگری به دستشان نرسیده بود؛ به همین دلیل نمی‌توانستند فقط برای یک بازی مراسم برگزار کنند. همان سالی که من این بازی را برای GDC فرستادم، در توکیو نیز کنفرانسی بود، که به دنبال ایده‌های جدید و عجیب و غریب می‌گشت. بازی را برای آن‌ها هم فرستادم و تیم برگزاری آن را انتخاب کردند. وقتی به آنجا رفتم متوجه شدم این ایده پتانسیل دارد. به هرحال از ژاپنی‌ها که بیشتر عشق بازی و بازی‌ساز نداریم. وقتی سه چهار نفر که کار اصلی‌شان بازی‌سازی است چنین فکری در مورد ایده من داشتند، پس حتما یک پتانسیلی وجود داشته. به همین خاطر جدی‌تر از همیشه کار را دنبال کردم. ولی خب همه این اتفاقات برای هفت سال پیش بود و من انگاره را چند سال رها کردم. یک سری بازی‌های دیگر مثل فرش را درست کردم و روی چند بازی کوچک دیگر وقت گذاشتم. بعد یک مدت فکر کردم بهتر است دوباره به سراغ همان ایده هندسی بروم. روند ساخت انگاره عملا از دو سه سال پیش دوباره شروع شد و با خودم گفتم همان ایده قدیمی را که یک پروتوتایپ ساده بود، حالا به یک چیز کامل‌تر و بزرگ‌تر تبدیل کنم.

به چه دلیل تصمیم گرفتی از نقش و نگارهای اسلیمی در بازی استفاده کنی؟

همان نسخه آزمایشی که ابتدا درست کردم اصلا هیچ نقش و نگار و ربطی به معماری ایرانی نداشت. در سایت گاماسوترا یک مقاله راجع به بازی نوشته بودند و در آن گفته بودند مهدی بهرامی که خالق این اثر است، خودش شاید اطلاع ندارد ولی پازل‌هایی که درست کرده خیلی به طرح‌هایی که در شهر خودش (اصفهان) هست شباهت دارند. واقعا به فکر خودم نرسیده بود؛ ولی وقتی آن‌ها این را گفتند و من داشتم مقاله را می‌خواندم متوجه شدم حق با آن‌ها است.

یعنی ایده‌ی اصلی، از نظر بصری، از مقاله‌ی گاماسوترا جهت گرفته؟

دقیقا. وقتی این را گفتند، من تازه متوجه شدم این کاری که من دارم می‌کنم مثل اینکه یک ربطی به نقوش اسلیمی دارد. ابتدا در این فکر بودم اثری درست کنم که یک ربات یا چیزی مثل آن این شکل‌ها را خلق کند، ولی وقتی مقاله گاماسوترا را خواندم، با خودم گفتم چرا المان‌های خارجی وارد بازی کنم؟ وقتی آن‌ها با دیدن بازی یاد اینجا می‌افتند پس چه بهتر که به هنر ایرانی ربطش دهم. اگر مقاله گاماسوترا را نخوانده بودم، شاید هیچوقت این کار را انجام نمی‌دادم.

به این ترتیب احتمال داشت کلا انگاره متولد نشود!

شاید به سمت اثری مانند Angry Birds می‌رفت و از نظر گرافیکی فرمی کارتونی پیدا می‌کرد.

در یک مصاحبه داخلی گفته بودی که انگاره تاثیر فرهنگی زیادی در داخل کشور نمی‌گذارد، چون مردم زیادی در ایران به هنر اسلیمی آشنا دارند و انگاه اثر اصلی خود را در خارج کشور می‌گذارد. این نسخه نهایی با این ظاهر بصری چقدر در کشورهای خارجی اثرگذار بوده است؟

منظور من از آن حرف این بود که هدف من از ساخت این بازی این نبوده که حتما در ایران دیده شود، بلکه بهتر است که در خارج از کشور دیده شود و تاثیر بگذارد. اتفاقا اگر انگاره در داخل کشور هم دیده شود و مردم از آن راضی باشند خیلی خوشحال‌کننده است. ولی هدف اصلی من انتشار انگاره در خارج از کشور بود. چون خیلی‌ها بر این باور هستند که اگر یک بازی در مورد خاورمیانه ساخته می‌شود، بحث جنگ قطعا در آن دخیل است یا حتی آثاری را می‌بینیم که میلیون‌ها دلار بودجه داشته‌اند، ساده‌ترین کلمات مثل هتل را در بازی به اشتباه می‌نویسند چون حتی نمی‌دانند ما از راست به چپ می‌نویسیم! آن‌هایی که میلیون‌ها دلار خرج این بازی‌ها می‌کنند حتی حاضر نیستند

یک نفر بیاورند که حداقل چنین اشتباه‌هایی در بازی‌شان دیده نشود. این مسائل باعث شده یک حالت ناآگاهی یا غریبگی با فرهنگ و هنر ما ایجاد شود. به همین دلیل احساس کردم، جای چنین کاری خیلی خالی هست؛ برای همین من خیلی از کلمات و اعداد را درون بازی فارسی نوشتم تا حداقل متوجه بشوند روش نوشتن ما به چه شکل است! این دقیقا چیزی بود که دوست داشتم کار کنم و خدا را شکر بازخورد خیلی خوبی داشته. بهتر از چیزی که فکرش را می‌کردم.

سوال بعدی درباره نشر داخلی بازی است. چی شد که هیولا را انتخاب کردی؟ از قبل صحبتی شده بود یا در همین چند وقت اخیر تصمیم به همکاری با هیولا گرفتی؟

حدودا یک ماه پیش بود چنین تصمیمی گرفتم. در حال حاضر تنها دو فروشگاه بازی در ایران داریم. حقیقتش را بخواهید متوجه شدم در فروشگاه دیگر بازی‌های کرک شده خارجی نیز به فروش می‌رود و این قضیه خیلی توی ذوق می‌زند. دقیقا همان بازاری که بیرون وجود دارد را به شکل آنلاین درآورده‌اند. بعد وقتی بازی Counter را در آنجا به قیمت سه هزار تومان گذاشته‌اند، من بازی انگاره را به قیمت شش هزار تومان بفروشم؟ چه کسی آن را می‌خرد؟ کسی هم که بخواهد بخرد با خودش می‌گوید نکند بازی انگاره را هم کرک کرده‌اند و دارند می‌فروشند؟ همین موضوع شبهه ایجاد می‌کند که آیا اصلا پول این بازی به دست سازنده می‌رسد یا خیر؟ مثلا بازی‌های مهدی فنایی روی فروشگاه دیگر وجود دارند و من با خودم فکر می‌کردم اگر بازی او را بخرم، پول آن به مهدی فنایی می‌رسد یا مثل Counter می‌شود؟ من فکر می‌کنم هیولا از این نظر خوب کار کرده است. بازی‌های ایرانی متنوعی در هیولا وجود دارد و حتی تا جایی که من اطلاع دارم فروش بازی‌های خارجی هم قانونی است و برای حق نشر با سازندگان آنها صحبت شده است. در چنین بازاری من هم خیلی جای کار دارم؛ چون اگر آن بازی شش هزار تومان است، واقعا شش هزار تومان است. به همین دلیل هیولا را انتخاب کردم.

برای نشر خارجی بازی چه کاری انجام دادی؟

چون من خودم توی هلند بودم، این کارها را تا حدودی انجام دادم. ولی حتی اگر آنجا نبودم هم مشکلی پیش نمی‌آمد. راه‌های زیادی وجود دارد و غیر ممکن نیست. وجود ناشر خیلی لازم نیست و خودتان هم می‌توانید چنین کاری انجام دهید. البته باز یک سری سرمایه‌گذار به نام E-Fund دارد و حمایت آنها همواره بوده ولی درکل بازی را به‌صورت شخصی در استیم منتشر کردم. ولی این کار را با IP دیگری انجام دادم و مستقیم از طرف ایران نبود.

آمار و میزان دانلود و فروش انگاره در هیولا و استیم چطور بوده است؟ به‌طور کلی از وضعیت راضی بودی و در حد انتظارت بود؟

از آمار فروش هیولا اطلاع دقیقی ندارم ولی خب تا الان خیلی هم نبوده. البته من هم انتظار آن‌چنانی ندارم، مخصوصا اینکه هیولا هم در حالت آزمایشی است مقدار زیادی کاربر ندارد. اما در استیم، مخصوصا الان که هر روز بازی‌های زیادی از طرف بازی‌سازهای بزرگ یا شرکت‌های بزرگ در آن منتشر می‌شوند، خیلی بهتر از آن چیزی بود که فکرش را می‌کردم. دو سه روز بازی در صفحه اول استیم بود و همین موضوع خیلی کمک کرد. خیلی از بازی‌سازهای مستقل و کاربلد را می‌شناسم که پس از انتشار به مشکل خورده‌اند و هزینه و درآمدشان هم‌خوانی نداشته. به همین خاطر نتیجه به دست آمده بیشتر از انتظارم بود.

پس الان تو از نظر هزینه ساخت و درآمد به مشکل نخوردی و راضی هستی؟

آره ولی به خاطر اینکه بازی سرمایه‌گذار داشته، یک مقدار از آن را باید پس بدهم که بحث آن کاملا جدا است. ولی همین میزان درآمد فعلی به قدری هست که بتوانم چند پروژه دیگر را هم ادامه بدهم.

به سراغ موسیقی بازی برویم که به شخصه از آن لذت بردم. از همکاری با میم رسولی لطفا بگو و توضیح بده چرا ساخت بازی را به ایشان سپردی؟

- با میم رسولی از هفت سال پیش کار می‌کنیم و خیلی وقت پیش با هم آشنا شدیم. فکر کنم آهنگسازی پروژه چهارمم را به او سپردم. نکته جالب در مورد موسیقی انگاره این است که خیلی‌ها می‌گویند می‌خواهیم Soundtrack بازی را بخریم و از کجا می‌توانیم تهیه کنیم؟

اتفاقا یکی از سوال‌هایم دقیقا همین هست. برنامه‌ای برای فروش آلبوم موسیقی بازی دارید؟

آره، حتما. با میم رسولی هم صحبت می‌کردم تا قیمت کار را بررسی کنیم و زودتر فروشش را آغاز کنیم.

بریم سراغ بنیاد. در رویه ساخت انگاره بنیاد کمک خاصی به شما کرده؟

بنیاد خیلی بحث پیچیده‌ای هست اگر بخواهیم بازش کنیم. هم کمک‌هایش خوب بوده، هم نه خیلی خوب!

-یعنی مواقعی که توقع داشتی کمکت نکردند؟

آره تقریبا. مثلا قول‌های حمایتی بوده که عملی نشده. از یک طرف هم جشنواره‌ی TGC که برگزار شد، یک جایزه‌ای بود که انگاره جایزه را برنده شد. مواقعی هست که برای حمایت فقط مبلغی می‌دهند و می‌گوییم ما را حمایت کردند. ولی وقتی مسابقه‌ای گذاشتید و انگاره برنده شده، اگر کار یا تبلیغ رسانه‌ای می‌شود که یک صفحه‌ی بزرگ به دست من دادید که روی آن ۲۵ میلیون تومان نوشته شده است و از من عکس می‌گیرید، پس من هم انتظار دارم که حداقل یک ماه بعد این پول را بگیرم.

یعنی هنوز جوایز TGC پرداخت نشده است؟

بعد از رفتن‌ها و آمدن‌های بسیار من توانستم فقط ۶۰ درصد جایزه را بگیرم ولی هنوز همه جا می‌نویسند جایزه ۲۵ میلیون تومان بوده است. من حتی به تازگی به آقای کریمی قدوسی ایمیل زدم که اگر الان هم ۴۰ درصد باقی مانده را بدهید خیلی خوب است. چون اگر از فروش انگاره قرار باشد پولی هم به من از خارج کشور برسد خیلی طول می‌کشد. یک موقع هست می‌گویند تو را حمایت می‌کنیم و آن حمایت ممکن است دیر انجام شود. ولی بحث مسابقه هست و آنها تبلیغات رسانه‌ای‌اش را کرده‌اند. مثلا خود آقای کریمی در اینستاگرامشان نوشته‌اند که جایزه‌ی ۲۵ میلیون تومانی TGC را انگاره برنده شده است. خوب وقتی این را می‌نویسید، همان جا هم بنویسید که فقط ۱۵ میلیون تومان پرداخت شده یا کلا چیزی ننویسید. چون خیلی بد است که هم تبلیغ رسانه‌ای‌اش انجام شود و هم پرداخت آن به این میزان طول بکشد. مخصوصا در ایران که ارزش پول همواره در حال تغییر است. عملا ۲۵ میلیون تومان را بخواهند یکسال بعد بدهند، ارزش خیلی فرق کرده! در این چند وقت فکر کنم دلار ۵۰۰ تومان گران شده است ولی خیلی راحت ارزش پول ما کم‌تر شده. یعنی همین ۶ ماهی که بنیاد این پول را نگه داشته سود زیادی کرده است!

یکی از سوال‌هایی که اعضای تحریریه از تو داشتند این بود که با وجود زندگی کردن در هلند به نظر می‌رسد باز هم برای دریافت پول از استیم مشکل خواهی داشت. درست است؟

صد درصد، چون خیلی راحت نمی‌شود این پول را آورد. اما هدف من لزوما این بوده که بازی ساخته

> **بعد از رفتن‌ها و آمدن‌های بسیار من توانستم فقط ۶۰ درصد جایزه را بگیرم ولی هنوز همه جا می‌نویسند جایزه ۲۵ میلیون تومان بوده است.**

شود و فروش برود. حتی اگر یک سال طول بکشد که این پول به دست من برسد باز می‌توانم اوضاع را کنترل کنم. ولی با روش‌هایی خاص می‌شود به این پول دسترسی پیدا کرد که خب متاسفانه خیلی قانونی نیستند.

در حال حاضر می‌خواهی استراحت کنی یا پروژه بعدی را شروع خواهی کرد؟

یک سری ایده‌ها برای پروژه بعدی دارم ولی نمی‌خواهم سریع آن را شروع کنم چون کار خیلی سنگینی است. مخصوصا این که خیلی از کارها را تکی انجام داده‌ام. البته نمی‌گویم در ساخت پروژه‌ها تنها بوده‌ام ولی انجام کارهای طراحی و برنامه‌نویسی و کارهای بازاریابی کمی سخت است. مخصوصا انجام کارهای دیباگ خیلی وقت‌گیر است؛ مثلا ایمیلی می‌آید که روی فلان کارت گرافیک بازی اجرا نمی‌شود. حالا باید ببینم چرا روی آن کارت گرافیک مشکل پیش می‌آید. به‌خاطر همین سختی‌ها ترجیح می‌دهم سریع یک کار دیگر را شروع نکنم. حتی توی این مدت شاید با افرادی روی یک کار دیگر کار کنم. فقط برای این که ازاین فضای تک نفری کمی بیرون بیایم.

در حال حاضر ایده خاصی برای پروژه بعدی خود داری؟

آره چند وقت پیش یک کاری درست کردم که اسم آن تندیس بود و حتی یک ویدئوی ساده از آن در توییتر منتشر کردم که خیلی بازخوردهای خوبی داشت. شاید همین تندیس پروژه بعدی باشد و حتی شاید ایده دیگری را بسازم.

ولی احتمال اینکه تندیس پروژه‌ی بعدی مهدی بهرامی باشد بیشتر است؟

احتمالش هست.

در TGC وقتی با هم صحبت می‌کردیم، گفتی به ایران آمدی و فعلا قصد داری در ایران باشی. با اینکه یک سری سختی‌ها در ایران وجود دارد ولی به‌طور وضع بهتری اینجا داری. می‌خواهم بپرسم برنامه‌ات برای آینده به چه شکل هست؟ در ایران می‌مانی یا برخواهی گشت؟

نه، خیلی راضی هستم. الان که ایران هستم، توانستم به‌طور کامل وقتم را روی انگاره بگذارم و تمامش کنم. خارج از ایران که بودم درس می‌خواندم و همزمان در یک شرکت کار می‌کردم. وقت خیلی کمی داشتم و نمی‌توانستم انگاره را تمام کنم. به همین ترتیب ساخت آن خیلی طول می‌کشید، چون فقط می‌توانستم پاره وقت روی انگاره کار کنم و پروژه هم طوری بود که یا باید تمام وقت فکرت درگیرش باشد و تمامش کنی، یا اگر بخواهی فقط آخر هفته رویش کار کنی، معلوم نیست کی تمام شود یا کی از آن راضی باشی. یک کار جدی بود و نمی‌شد تنها در تعطیلات آخر هفته آن را تکمیل و عرضه کنی. برای همین خیلی راضی هستم که به ایران برگشتم. اینجا تمام وقت و بدون اینکه فکرم درگیر مسائلی مانند کار برای یک شرکت یا درس خواندن باشد، کاملا وقتم را روی انگاره گذاشتم و بالاخره تمام شد. تمام کردن پروژه هم مخصوصا وقتی آدم مستقل کار می کند خیلی سخت است چون رسما هیچ تاریخی نداری که بگی این تاریخ بازی قراره بیاد بیرون و هیچ کارفرمایی هم وجود ندارد. خود آدم هم دوست دارد تمام قسمت‌های بازی را تغییر دهد و این گونه هیچوقت تمام نمی‌شود. همیشه آدم هرچیزی درست کند، هزار قسمت دیگر آن هست که آدم فکر می‌کند می‌تواند بهترش کند.

فکر کنم همین الان هم با خودت می‌گویی کاش فلان کار را در انگاره می‌کردم!

-آره، هزاران چیز در ذهنم وجود دارد. ولی به نظر من خیلی جرات می‌خواهد که آدم با خودش بگوید می‌دانم این‌جایش خوب نیست، می‌دانم آن‌جایش می‌تواند بهتر باشد ولی آخرش درجا نزند. چون می‌توانی در یک چرخه گیر کنی که فکر کنی همواره می‌خواهی بازی را بهتر بسازی.

سوال بعدی در رابطه با رسانه‌ها است. انگاره چه در رسانه‌های ایرانی و چه در دنیا سر و صدای زیادی کرد. مخصوصا رسانه‌های خارجی مثل Polygon و Gamasutra مقالات خوبی از بازی کار کردند یا صحبت افرادی مانند Jonathan Bello درباره‌ی انگاره باعث شد تا بیشتر شناخته شود. تاثیر رسانه را کلا در صنعت بازی‌سازی چه‌طور می‌بینی؟

تاثیر آن که همیشه خیلی زیاد بوده ولی به نظرم اخیرا کمتر شده است. از این نظر که در معرفی یک بازی چیزهایی مانند یوتیوب هم خیلی در موفقیت آن تاثیر می‌گذارد. مثلا اگر کسی بازی‌اش در یوتیوب بیشتر دیده شود، خیلی می‌تواند در فروش آن تاثیر بگذارد. ولی قبلا سایت‌های بازی کاملا می‌توانستند بر موفقیت یک بازی تاثیر بگذارند. اگر یک سری سایت‌ها در مورد یک بازی مطلب می‌نوشتند، آن بازی موفق می‌شد و اگر نمی‌نوشتند اصلا آن بازی دیده نمی‌شد. ولی الان وضعیت به‌گونه‌ای است که هر کس رسانه است. این باعث شده سایت‌ها آن‌قدر تاثیرگذار نباشند. ولی با این تفاسیر هنوز هم خیلی تاثیر دارند. ولی الان که بازی‌های زیادی منتشر می‌شود دارد و خیلی سخت می شود با رسانه‌ها ارتباط برقرار کرد. به نظرم انگاره در این شرایط شانس آورد. من مطمئنم کارهای خوب دیگری هم هستند که شاید شانس نداشتند و در موقعیت های خوبی قرار نگرفتند که واقعا حیف است.

رسانه‌های ایرانی چقدر به نظرت روی شناخت و معرفی انگاره تاثیر داشتند؟ حالا عملکرد رسانه‌های ایرانی را صرفا در رابطه با بازی‌های خودت چطور می‌بینی؟

بعضی‌های‌شان خیلی خوب بودند و من واقعا راضی بودم. ولی خب مسئله این است که به دلیل فشار کاری خیلی نشد با رسانه‌های ایرانی در تماس باشم و بیشتر پوشش‌ها لطف آن‌ها نسبت به من بوده است. ولی مثلا بازی فرش را همین چند وقت پیش در کافه بازار گذاشتم. آن موقع، من به یک سری سایت‌ها به‌صورت مستقیم و دسته اول خبر رساندم که بازی فرش در کافه بازار عرضه شده. خیلی روی عرضه بازی حساب نکرده بودم ولی به هر حال جایی مثل کافه بازار بستر مناسبی است که اجازه می‌دهد بازی‌های موبایل ایرانی دیده شوند. من برای عرضه فرش با چند سایت تماس گرفتم و خبر و تصویر دست اول به آن‌ها رساندم و گفتم اگر توانستند آن را نقد و بررسی کنند. در عین ناباوری خبری از فرش منتشر نشد ولی در عوض در همان روز نوشتند سازنده بازی Flappy Bird اعلام کرد که بازی بعدی‌اش در رابطه با چیست. خب چرا باید خبری دسته سوم را از سایت خارجی کپی و ترجمه کردید، با اینکه مخاطب می‌تواند خبر خیلی بهتر از این را در همان سایت خارجی بخواند.

یعنی عملا خبر اخبار مهم بازی‌های ایرانی را کنار می‌گذارند.

دقیقا! سایت‌های ما عملا به محلی برای پر شدن اخبار خارجی تبدیل شده‌اند و انگار وظیفه دارند که این کار را انجام دهند.

کلا خبر فرش را کار نکردند یا در دسته سایت‌هایی بودند که هزینه دریافت می‌کردند؟

خدا را شکر کسی به من نگفت باید بابت معرفی بازی‌ات هزینه بپردازی ولی با مهدی فنایی که صحبت می‌کردم؛ خیلی‌ها به او گفته بودند باید پول بدهی تا در مورد ۴۱۱۴۸ مطلب بنویسیم و خب این واقعا برای من عجیب بود.

بله متاسفانه فضای عجیبی در رسانه بازی حاکم است.

کار آن‌ها جوری باید باشد که خبرهای دسته اول بتوانند از مهدی فنایی بگیرند و در سایتشان بگذارند تا خودشان هم دیده شوند و مخاطب جذب کنند. طرفدارهای مهدی فنایی از خیلی از رسانه‌ها بیشتر است، طرفدارانی که کارهای او را دنبال می‌کنند خیلی بیشتر از تعداد افرادی است که فلان سایت را می‌خوانند. بعد همان سایت به مهدی فنایی می‌گوید فلان میزان پول به ما بده تا راجع به بازی‌ات بنویسیم! بعضی‌ها در همین TGC با من صحبت می‌کردند و به من می‌گفتند سایت‌های خارجی از تو پول نمی‌گیرند که مطلب می‌نویسند؟ گفتم خیلی کار عجیبی هست که آن سایت‌ها برای نوشتن خبر پول بگیرند. و خب هیچ‌کس باور نمی‌کرد چون در فضای گرفتن و دادن پول هستند!

نظرت در مورد بازینامه و این هدفی که دنبال می‌کند چیست؟

من کیفیت بازینامه را واقعا دوست دارم. راجع به چیزهایی مطلب می‌نویسید که به نظرم همه رسانه‌ها باید به آن بپردازند. یعنی یک سری مطالب در بازینامه وجود دارد که جای دیگری نمی‌شد آن‌ها را پیدا کرد. حتی دیدم برای TGC خلاصه‌ی خیلی خوبی از بیشتر سخنرانی‌های TGC انجام داده بودید که خیلی خوب بود. به نظرم چنین کاری با این سطح کیفیتی حیف است که به‌صورت ماهنامه منتشر شود. به نظرم بهتر است یک سری مطالب و اخبار را روی بسیتری مانند سایت هم کار کنید چون در حال حاضر من فقط باید یک PDF دانلود کنم. در صورتی که اگر مطالب روی سایت هم منتشر شود، باعث می‌شود من هر روز به سایت سر بزنم و این ارتباط با رسانه شما بیشتر باشد.

درست است. البته ما سایت را هم بالا آوردیم و می‌خواهیم همسو با مجله، بعضی مطالب را در سایت بگذاریم که این خلا کمتر شود. یعنی برای مثال یک سری مطالب خاص یا مهم‌تر در مجله منتشر شود و آن‌هایی که یک سطح اهمیت کمتری دارد به‌صورت منظم در سایت منتشر شوند.

این شکل اگر ادامه بدهید خیلی خوب می‌شود. مثلا کارهای خبری به نظرم در مجله خیلی ارزش ندارند و می‌توانید آن را در سایت به نحوی بهتر انجام دهید.

البته همان‌طور که بازی‌سازی در ایران سخت است، کار رسانه‌ای حوزه بازی هم سخت است. البته خیلی از رسانه‌ها یا حامیان مالی دارند یا متکی هستند به برخی سایت های دیگر که هزینه‌شان جبران می‌شود. ما خودمانیم و خودمان!

دقیقا، کاملا درک می‌کنم. متاسفانه یک سری سایت‌ها را دیده‌ام که کاملا از بالا تا پایین تبلیغ است و روی اعصاب می‌روند! به نظرم آن‌ها سایت تبلیغاتی هستند و گاهی مطلب هم منتشر می‌کنند.

ممنون از اینکه وقت‌تان را در اختیار ما قرار دادید. امیدوارم که روز به روز پیشرفت کنید و ما شاهد موفقیت‌های شما باشیم. در پایان اگر صحبتی هم دارید بفرمایید.

نه ممنونم. به نظرم مصاحبه خیلی خوبی شد و موضوعات مهمی را بررسی کردیم. ممنون از اینکه حمایت می‌کنید.

مصاحبه با رامی اسماعیل

بنیان‌گذار استودیو Valmbeer

فرید سلیمانی، آراد سعدآبادی

لطفا خودتان و شرکت Vlambeer را برای خوانندگان معرفی کنید.

من رامی اسماعیل یک بازی‌ساز هلندی – مصری هستم که دور دنیا سفر می‌کنم و بنیان‌گذار استودیو بازی‌سازی مستقل Vlambeer هستم. Vlambeer سازنده‌ی بازی‌هایی مانند Super Crate Box، LUFTRAUSERS بازی منتخب سال برای سیستم iOS یعنی Ridiculous Fishing و پروژه‌ی اخیرمان Nuclear Throne. شخصا در گسترش جامعه در بخش‌های صنعتی نوپا کار می‌کنم و ابزار و منابعی برای بازی‌سازان سرتاسر جهان می‌سازم.

موضوع اصلی مصاحبه در مورد انگاره است. آیا آن را بازی کرده‌اید؟ اگر آره، به نظر شما، چگونه این بازی می‌تواند موفق باشد و نظر مخاطبین را جذب کند؟ نظرتان را راجع به گیم‌پلی خلاصه و استایل اسلامی که کمتر در سطح جهانی وجود دارد بگویید.

انگاره کاری خارق‌العاده است، کسی که پیش از این فرش را منتشر کرده بود. کار او به شدت شخصی است، و به جای این که عمدا ایرانی باشد، از شخصیت و گذشته‌اش در ایران می‌آید. انگاره هوشمندانه، چالش برانگیز و به شدت متفاوت است. این بازی واقعا چیزی است که تنها توسط کسی می‌توانست ساخته شود که با تحسین هنر اسلامی و تاریخ فرهنگ، علم، فلسفه و هنر که در ایران یکتا است، بزرگ شده باشد.

همان‌طور که می‌دانید، خیلی از مردم تلاش می‌کنند که مسلمانان (مخصوصا ایرانیان) را تروریست یا حامی آن جلوه بدهند. فکر می‌کنید بازی‌هایی مانند انگاره که تلاش می‌کند هنر و فرهنگ ایرانی – اسلامی را معرفی کند، می‌تواند درتغییر این ذهنیت موفق باشد؟

موفق بودن انگاره سوالی است که تنها زمان مشخص به آن پاسخ می‌دهد، اما چیزی که مهم است وجود داشتنش است. واکنش صنعت به انگاره به‌طور چشم گیری مثبت بود و سازندگان زیادی در سرتاسر دنیا از کار و اخلاق کاری مهدی الهام گرفتند. انگاره زیبایی فرهنگ و هنر اسلامی را، و الگوهای درون ریاضیات و هندسه که برای مردمی که با آن بزرگ شدند بسیار ابتدایی است ولی برای مردمی که خیلی خارج از دنیای اسلام زندگی می‌کنند غریب است را به دنیا نشان می‌دهد. یک بازی، بیش از هر رسانه دیگری، قابلیت این را دارد که مردم را در جای شخص دیگری قرار بدهد. در ذهن من هیچ شکی نیست که بازی به زیبایی انگاره باعث می‌شود مردم درباره‌ی ایران و اسلام به‌طور کلی بهتر فکر کنند.

بازی‌های مستقل امروزی از استانداردها خیلی فاصله می‌گیرند. فکر می‌کنم سعی می‌کنند چیزهایی به صورت دیوانه‌وار جدید بسازند که برای بعضی دلچسب است و برای دیگران نیست. و فکر می‌کنم انگاره استثنا نیست. برای من دارای گیم‌پلی خلاصه و جالب است. اما خیلی از مردم ممکن است این سبک گیم‌پلی را دوست نداشته باشند. درباره‌ی این نوع گیم‌پلی‌ها چه فکر می‌کنید؟ و آیا دوست دارید چنین بازی‌هایی بسازید؟

من عاشق بازی‌های پازل هستم و درست مثل فرش، انگاره بازی پازلی ناشی از مجموعه الهامات مختلفی نسبت به بیشتر بازی‌های پازلی دیگر است. این باعث چالش‌ها و طرز تفکرهایی کاملا جدید می‌شود و پازل‌ها برای کامل کردن بسیار رضایت بخشند. من می‌گویم یک بازی پازل خوب بستگی به احساس باهوشی کردن از حل کردنش دارد، و انگاره همیشه احساس هوشمند بودن را دارد. بازی پازل فوق‌العاده‌ای است.

همه Vlambeer را به عنوان سازنده بازی‌های اکشن می‌شناسند. اگر بخواهید دینتان را در بازی معرفی کنید، مانند کاری که انگاره انجام داد، چه نوع بازی از Vlambeer بازی خواهیم کرد؟

شخصیت من در تمام بازی‌هایمان است، پس اسلام هم همین‌طور است، در حالی که نالملوس‌تر است. هیچکدام از شخصیت‌های ما مشروب نمی‌خورند و هیچ یک از بازی‌هایمان دارای محتوای جنسی نیست. برای من مهم است که احساس کنم کارم شایسته و درخور است و اعضای مسلمان خانواده‌ام همان‌قدر بتوانند لذت ببرند که اعضای غیر مسلمان خانواده‌ام می‌توانند. درست مانند مهدی، من بازی درباره‌ی دین یا فرهنگ نمی‌سازم، من فقط بازی می‌سازم و چون من ساختمشان، دین و فرهنگم جزئی از آن‌ها است.

به عنوان یک غیر ایرانی، چگونه می‌فهمید چجور بازی‌هایی را از سازندگان ایرانی می‌خواهید بازی کنید؟ همان‌طور که می‌دانید ایران فرهنگ غنی دارد که دین بخشی از آن است. آیا فکر می‌کنید از این فرهنگ و تمدن باید مدلی بسازیم یا باید برای ورود به بازارهای بین‌المللی به چیزهای غربی بپردازیم؟ علاوه بر این باید بگویم صنعت بازی در ایران بسیار جوان است. جوانان با انگیزه و با استعداد زیادی داریم که به دلیل تحریم‌های سیاسی برای ورود به بازار جهانی با مشکلات زیادی روبه‌رو هستند. با توجه به این، درباره‌ی سازندگان ایرانی چه نصیحتی برای ما دارید؟

چیزی که من مشتاق دیدنش هستم، تلاش‌های کمتر برای جذب بازار غرب، و تلاش بیشتر برای فقط ساخت بازی‌ای خالص و اصلی است. از زندگی اطرافتان الهام بگیرید، از هنر، تاریخ، فرهنگ، زبان و اساطیر، و براساس آن‌ها بسازید. مهدی این را بیش از هرکسی اثبات کرد. چیزهایی که مهم هستند، خلوص و اصالت الهام است. ساختن بازی دیگری شبیه به بازی‌هایی که وجود دارند شما را موفق نمی‌کنند. ساختن بازی که واقعی و صادقانه باشد این کار را انجام می‌دهد.

موسیقی انگاره بیشتر یک کار دلی بود!

مصاحبه با آقای میم رسولی، آهنگساز بازی «انگاره»

سپهر ترابی

اول از همه، ممنون از اینکه، دعوت ما را برای انجام مصاحبه قبول کردید. لطفا خودتان را برای خوانندگان مجله بازینامه معرفی کنید.

ممنون از شما. من میم رسولی، متولد سال ۷۱ هستم. کار اصلی‌ام در حال حاضر آهنگسازی است ولی گاهی کارهای گرافیکی و ویدئویی هم انجام می‌دهم.

بریم سراغ همکاری شما با مهدی بهرامی. چند سال است که مهدی را می‌شناسید و اولین همکاری شما با مهدی به چه سالی برمی‌گردد؟

مهدی رو ۶ – ۷ سالی هست که می‌شناسم. بعد از بازی BO به او پیغام دادم و در مورد همکاری با هم صحبت کردیم. ورجه وورجه اولین همکاری ما بود و بعد از آن فرش را کار کردیم و به تازگی هم که انگاره منتشر شده است.

از همان اولین تریلرهای منتشر شده انگاره، یکی از اصلی‌ترین موضوعاتی که همه در مورد آن صحبت می‌کردند موسیقی بازی بود. راستش را بخواهید واقعا موسیقی انگاره عالی شده و همین موسیقی حس و حال خاصی به آن بخشیده. چی شد که چنین قطعاتی را برای بازی انتخاب کردید؟

یک بخش این قضیه خواسته‌ی سفارش دهنده است و یک بخش هم به خاطر علاقه‌ی خودم به چنین فضاهایی است. ولی در کل من خیلی به چشم سفارش به این کار نگاه نمی‌کردم. همه آن‌ها موزیک‌هایی بود که خودم دوست داشتم بسازم. مهدی هم به من اعتماد داشت؛ در نتیجه موسیقی انگاره بیشتر یک کار دلی بود تا سفارشی.

با مهدی که صحبت می‌کردم، اشاره کرد که خیلی زود قصد دارید تا آلبوم ترک‌های انگاره را منتشر کنید. نظر شما نسبت به این کار چیست؟ فکر نمی‌کنم تا به الان تا به این اندازه از موسیقی یک بازی ایرانی استقبال شده باشد و خب مردم زیادی هم شیفته این موسیقی شده‌اند و قطعا بعد از انتشار آن را خریداری می‌کنند.

خیلی از این موضوع خوشحالم، چون اولین آلبوم من خواهد بود. پیشتر از این حتی در مورد کارهای خودم هم به آلبوم فکر نکرده بودم. امیدوارم عرضه این آلبوم موسیقی خوب باشد و بازخورد خوبی از آن بگیریم.

خود شما انگاره را بازی کرده‌اید؟ نظرتان در موردش چیست؟ خیلی از رسانه‌ها انگاره را به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی‌سازی ایران معرفی می‌کنند. شما چقدر با این اسم موافق هستید؟

آره بازی کردم و خیلی آن را دوست داشتم. به نظرم برای شخصی مثل من که شیفته‌ی هنر ایرانی است، یک اثر هنری به شمار می‌رود تا بازی. همچنین اثری که به زیبایی بصری اهمیت می‌دهد را می‌پسندم، این کار باعث می‌شود تا نتیجه نهایی لذت‌بخش‌تر هم باشد.

به‌طور کلی برای من چنین لقب‌هایی خیلی منطقی نیست. البته نه فقط در حوزه‌ی بازی‌سازی. همه ما مشغول کار هستیم و هر کدام به اندازه خودمان در این موضوع چه خوب چه بد تاثیر می‌گذاریم. به نوعی همه ما سفیر فرهنگی ایران هستیم!

استفاده از موسیقی و سازهای سنتی در بازی‌های ایرانی چقدر می‌تواند به آن حس و حال بومی و ایرانی بازی‌ها کمک کند؟

قطعا تاثیر قابل توجهی می‌گذارد، منتها به نظرم بستگی به نحوه‌ی استفاده از این سازها و ملودی‌ها و همچنین، هماهنگی و ارتباطش با بازی دارد.

به عنوان فردی که در حوزه موسیقی فعالیت می‌کنید، نظرتان در مورد موسیقی‌های به کار رفته در بازی‌ها (هم داخلی هم خارجی) چیست و چه آینده‌ای برای آن می‌بینید؟

راستش بیشتر پیگیر موسیقی بازی‌های خارجی بودم و واقعا آن‌ها را دوست داشتم. ولی تا جایی که در بازی‌های ایرانی دیدم و گوش دادم، رو به بهتر و قوی‌تر شدن دارند پیش می‌روند. همان‌طور که تو بقیه قسمت‌های بازی پیشرفت داشتیم موسیقی بازی هم همگام با سایر بخش‌ها خواهد آمد.

در اینستاگرام و تلگرام نوشتید که برای بازی Crystal Chameleon هم آهنگسازی کرده‌اید. کمی در مورد آن بازی توضیح دهید. محصولی داخلی است یا خارجی؟

یک بازی خارجی است که داستانی از آینده را روایت می‌کند. بازی به سفارش Vysoko Anime Production هست که یک تیم مستقل بین‌المللی هستند؛ یعنی اعضای آن از چندین کشور مختلف گرد هم آمدند. این تیم پیشتر بازی Invisible Apartment را کار کرده بود که به نسبت بازی محبوبی بود.

شما خودتان از طرفداران بازی‌های کامپیوتری هستید؟ اگر بله بیشتر چه سبکی بازی می‌کنید؟

خیلی بازی‌باز حرفه‌ای نیستم ولی خب خیلی دوست دارم که بازی کنم و بازی‌هایی مثل GTA وCOD و Hotline Miami را بیشتر دوس دارم و اصولا بین کارهایم باید یک سری آدم برای تلطیف ذهنم بکشم!

تاثیر رسانه در موفقیت و دیده شدن بخش‌های مختلف یک بازی را چطور می‌بینید؟ آیا به نظر شما رسانه‌های حوزه بازی فعالیت خوبی در این رابطه دارند؟

به‌طور کلی که قطعا رسانه تاثیر بسزایی دارد و من حتی فکر می‌کنم سلیقه‌ی مخاطب را هم تحت شعاع قرار می‌دهد و مخاطب با سلیقه‌ی خودش چیزی را انتخاب نمی‌کند و رسانه چیزی را که بخواهد، به خورد مخاطب می‌دهد!

در پایان اگر صحبتی دارید بفرمایید. و ممنون از اینکه وقتتان را در اختیار ما قرار دادید.

خیلی ممنون. امیدوارم موفق باشید.

شهرزاد قصه‌گو

طناز کمندی

داستان‌های کهن و بومی ایرانی همواره طرفداران زیادی دارند و قطعا استفاده از آن‌ها در یک بازی ویدئویی می‌تواند طرفداران زیادی را جذب خودش کند. حال این داستان را به یک گیم‌پلی سرگرم‌کننده، به صداگذاری و دوبله‌ای جذاب و گرافیکی پرجزئیات اضافه کنید؛ قطعا اثر خلق شده، ارزش تجربه کردن را دارد. بازی «شهرزاد» با کنار هم قرار دادن این عناصر موفق شده تا به یک بازی موبایل موفق تبدیل شود. اثری که تا به اینجای کار توانسته در جذب مخاطب نیز موفق عمل کند.

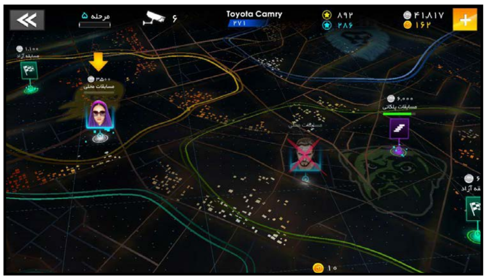
شهرزاد پکیجی کامل از بازی‌های معمایی است. پکیجی که شامل مراحل متنوع و جذابی می‌شود. عملا در هر مرحله از شهرزاد باید یک کار جدید انجام دهید. در یک مرحله هدف شما پیدا کردن اشیا گم شده است، و در مرحله دیگر باید تفاوت‌های دو شکل یکسان را پیدا

کنید. مجموعه‌ای از چالش‌های مختلف باعث شده تا بازی به هیچ عنوان برای مخاطب خود تکراری نشود. از طرفی خلاقیت به کار رفته در هر یک از این مراحل نیز مزید بر علت شده تا تنوع به راحتی در گیم‌پلی این اثر احساس شود. سیستم کنترلی بازی هم به‌طور کلی بسیار خوب کار شده و عملا مشکلی ایجاد نمی‌کند. البته شایان ذکر است که در برخی قسمت‌ها که باید اشیای گم‌شده را پیدا کنید، شاید کمی سیستم کنترلی بازی آزاردهنده باشد که آن به گونه‌ای نیست که از ادامه بازی صرف نظر کنید.

در کنار این گیم‌پلی جذاب، داستانی مهیج با تم‌مایه‌هایی بومی را تصور کنید که رنگ و بوی خاصی به بازی بخشیده است. البته همین‌جا لازم است اعلام کنم که یکی از دلایل به چشم آمدن این داستان و روایت، قطعا صداگذاری و دوبله باکیفیت بازی است. تیم سازنده بازی، برخلاف دیگر بازی‌سازانی که در ایران مشغول به کار هستند برای بحث دوبله و صداگذاری اهمیت قائل شده‌اند و در این بخش هم هزینه و هم زمان صرف کرده‌اند. موضوعی که شاید خیلی از گروه‌های بازی‌سازی از کنار آن ساده بگذرند و اهمیت آن را درک نکنند. حضور گویندگان کاربلد در بازی و بیان درست جملات باعث شده تا مخاطب به سرعت با بازی درگیر شود. در کنار دوبله، صداگذاری و موسیقی‌های به کار گرفته شده در بازی نیز حس و حال بسیار خوبی به مخاطب منتقل می‌کنند. حس و حالی که دقیقه مخصوص یک بازی ایرانی است.

شهرزاد به جرات یکی از آثاری است که کاملا رنگ و بوی ایرانی دارد و همین موضوع ارزشمندی بازی را دوچندان می‌کند. با اینکه بازی مشکلات کوچکی نیز دارد، اما گستره نقاط قوت آن به‌قدری بیشتر است که می‌توان از مشکلات موجود چشم‌پوشی کرد. شهرزاد از آن دست بازی‌های موبایل ایرانی است که باید در لیست تجربه کردن همه ما قرار بگیرد.

دریافت از
بازار



کلوپی مخصوص درگ!

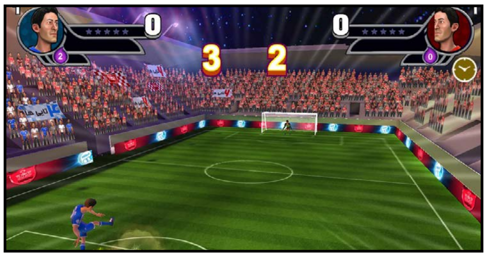
طناز کمندی

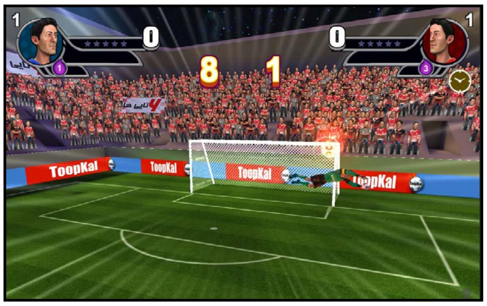
چند وقتی است که سازندگان ایرانی رو به ساخت بازی‌های درگ ریسینگ آورده‌اند و در این چند وقت شاهد عرضه‌ی بازی‌های مختلفی در این سبک بوده‌ایم که شاید برخی از آن‌ها فاقد ارزش تجربه بوده‌اند. عناوینی مثل GT-Clubمی‌تواند جذابیت از دست رفته‌ی این سبک را دوباره زنده کند. بازی در اولین نگاه تاثیر مثبت خود را روی مخاطب می‌گذارد و شما را جذب خودش می‌کند. از همان لحظه ورود و تا انجام اولین مسابقه خود، راهنمای بازی به‌طور کامل همه چیز را به شما آموزش می‌دهد و شما را برای ادامه راه آماده می‌کند. همانند اکثر بازی‌های در این سبک، رمز موفقیت شما تعویض دنده در زمان مناسب است.

بازی دارای ۵ بخش است که هر بخش شامل چند مسابقه‌ی آزاد، پلکانی، ویژه و.. می‌شود که برای باز شدن هر کدام از این بخش‌ها باید رقیب‌های سرسخت مسابقات محلی را شکست بدهید. با آزاد شدن هر منطقه ماشین‌های کلاس بالاتر نیز آزاد می‌شوند. با انجام مسابقات سکه‌ی لازم برای ارتقا و خرید ماشین‌ها را کسب می‌کنید و می‌توانید بدین ترتیب رقیب‌های سرسخت خود را شکست دهید. ماشین‌های بازی دارای شش کلاس مختلف هستند و هر کلاس دارای تنوع بسیار بالایی است. نکته جالب در مورد برخی کلاس‌ها، حضور داشتن ماشین‌های ایرانی در آن‌ها است که جذابیت خاصی به بازی بخشیده است. نکته‌ای که در مورد مسابقات باید ذکر کرد این است که با هر بار مسابقه یک بار جریمه می‌شوید که با گذشت زمان و یا دیدن ویدئو جریمه‌ها پاک شده و فرصت مسابقه دادن را پیدا می‌کنید.

خوشبختانه سازندگان زمان زیادی را صرف بخش شخصی‌سازی خودروها کرده‌اند، به‌طوری که در بخش «اسپرت کردن» قابلیت‌هایتان به تعویض رنگ بدنه و خرید برچسب‌ها خلاصه نمی‌شود بلکه حتی می‌توان رینگ، کایت عقب، چراغ جلو و ارتفاع ماشین را تغییر داد.

جی‌تی کلاب، در کنار بخش‌های متنوعی که دارد، به خاطر گرافیک جذابش حسابی توانسته در نگاه مخاطب‌هایش جلوه خوبی نشان دهد. طراحی ظریف و دقیق اتومبیل‌ها و همین کاراکترها، به علاوه دیالوگ‌های متفاوتی که در بازی به کار رفته باعث شده تا جذابیت بازی حفظ شود و خیلی زود تکراری نشود. توصیه می‌شود علاقه‌مندان به سبک ریسینگ مخصوصا درگ ریسینگ حتما این اثر خوش ساخت و جذاب را تجربه کنند.





شوت کارت

طناز کمندی

بازی شوت کارت، از آن دست عناوینی است که به‌طور همزمان روی دو موضوع مهم دست گذاشته و سعی داشته به کمک این موضوعات، عنوان خوبی خلق کند. بازی به سراغ ورزش فوتبال رفته، ورزشی که طرفداران زیادی دارد و خب همین موضوع باعث خواهد شد تا مخاطبین زیادی جذب این بازی شوند. از طرف دیگر بازی روی مسئله مهمی یعنی دو تیم استقلال و پرسپولیس دست گذاشته که این موضوع نیز مزید بر علت شده تا مخاطبین بیشتری جذب آن شوند. بازی «شوتکل» با اینکه روی این موضوع دست گذاشته ولی در اصل یک بازی کارتی است. گیم‌پلی بازی از این قرار است که شما در ابتدا باید یکی از دو تیم استقلال یا پرسپولیس را انتخاب کنید و سپس با استفاده از کارت‌هایی که دارید به دروازه تیم حریف حمله یا از دروازه خود دفاع کنید. موقع شروع بازی به شما اعلام می‌شود که در قامت تیم حمله کننده هستید یا دفاع کننده. البته همین‌جا لازم است یک نکته را یادآور شوم. در اصل چیزی به اسم تیم وجود ندارد و در نیمه تنها یک مهاجم و یک دروازه‌بان وجود دارد. ابتدای هر نوبت شما از کارت‌هایی که در اختیار دارید می‌توانید یکی را انتخاب کنید. بالای هر کارت سه عدد نوشته شده که قدرت‌های آن کارت به شمار می‌رود. برای مثال اگر تیم حمله‌کننده باشید، بالای کارت شما ممکن است اعداد چهار، یک و دو نوشته شده باشد. تیم حریف نیز کارت‌های دفاع خود را در مقابل شما قرار می‌دهد که در بالای آن نیز اعدادی نوشته شده. بازی به‌صورت اتفاقی یکی از اعداد را به عنوان قدرت کارت شما انتخاب می‌کند و همین اتفاق برای حریف نیز رخ می‌دهد. اگر امتیاز قدرت شما بیشتر از حریف باشد، شما موفق شده‌اید تا دروازه حریف را باز کنید. در صورتی که امتیازها مساوی باشد، امتیاز شانس کارت به یاری شما می‌آید، در غیر این‌صورت سکه پرتاب می‌شود تا نتیجه مشخص شود. گیم‌پلی بازی عملا چیز خاصی برای ارائه ندارد و بعد از مدتی برای مخاطب خسته‌کننده می‌شود. البته طراحی محیط، بازیکنان و حتی منوی بازی باعث شده تا بازی تا حد زیادی بتواند جذابیت خودش را حفظ کند. «شوتکل» تنها به‌عنوان یک بازی کارتی که گاهی تجربه‌اش کنید می‌تواند اثر خوبی باشد، در غیر این صورت خیلی زود برای‌تان تکراری خواهد شد.

هیولاوار پیشرفت را احساس کنید

سپهر ترابی
sepehr.torabi@bazinameh.org

صنعت بازی‌سازی ایران از همان روزهای اول، یک مشکل ثابت داشت. مشکلی که همه از آن ناراضی بودند و متاسفانه بعد از گذشت سال‌ها هنوز هم آن مشکل وجود دارد و کسی نتوانسته برای آن راه حلی اتخاذ کند. مشکل بزرگ صنعت بازی‌سازی ما این است که قانون کپی رایت در آن وجود ندارد. البته اگر دقیق‌تر بخواهیم در این مورد بحث کنیم باید بگوییم که قانون کپی رایت در ایران وجود ندارد!

این موضوع باعث شده بود تا همواره رقابت و دیده شدن بازی‌های ایرانی با بازی‌های خارجی به مشکل زیادی بخورد. از طرفی به خاطر وضعیت بازار، خیلی از ناشران حاضر نبودند تا بازی‌های ایرانی را منتشر کنند. همین موضوعات باعث شده بود تا بازی‌های PC در ایران همیشه به بدشانسی و مشکلات مختلف بخورند. اما در این چند وقت اخیر، موضوعی باعث شده تا این مشکل تا حد زیادی حل شود و

دیگر شاهد عرضه نشدن بازی‌های PC ایرانی نباشیم. موضوعی که زودتر از این‌ها باید رخ می‌داد ولی باز هم حضور آن را به فال نیک می‌گیریم. فروشگاه «هیولا» همان راه حلی است که باعث شده در این همین مدت کوتاه، بازی‌سازان PC نفس راحتی بکشند. تا دیروز یکی از بزرگ‌ترین مشکلات بازی‌سازان عرضه آثارشان بود؛ اما امروز با وجود فروشگاهی مثل هیولا آن‌ها می‌توانند به سادگی محصول خود را به‌صورت دیجیتال در دسترس مخاطب قرار دهند.

یکی از مهم‌ترین عواملی که باعث اهمیت حضور هیولا شده، حضور بازی‌های خارجی در کنار بازی‌های ایرانی است. از همه مهم‌تر این است که بازی‌های خارجی با قیمتی دقیق و منصفانه در کنار بازی‌های ایرانی حضور دارند. همین موضوع باعث شده تا دیگر مخاطب به سرعت بازی‌های خارجی را انتخاب نکند. اگر بخواهیم به‌طور خلاصه هیولا را معرفی کنیم، باید بگوییم هیولا، همان استیم از نوع ایرانی است. استیمی که که زودتر از این‌ها منتظرش بودیم و همین حالا هم از حضور آن خوشحالیم!

نشر قانونی بازی‌های ایرانی، با قیمت منصفانه و همین‌طور نشر قانونی بازی‌های خارجی با قیمتی منصفانه، جوی خوب را نسبت به این فروشگاه ایجاد کرده است. هیولا همان درگاهی است که بالاخره خیلی‌ها را مجبور می‌کند تا قانونی خرید کنند و سراغ عناوین کپی نروند. یکی از کارهای جالبی که هیولا در راستای نشر بازی‌های خارجی انجام می‌دهد این است که پس از مذاکره با سازندگان آن‌ها، بازی را عملا فارسی سازی می‌کند تا مخاطب ایرانی بهتر با آن ارتباط برقرار کند. برای مثال طی مذاکره‌ای که با تیم سازنده بازی This War of Mine به عمل آمده، قرار بر این شده تا این بازی ابتدا به زبان فارسی دوبله شده، سپس در هیولا عرضه شود. انجام چنین کارهایی واقعا قابل تقدیر است و باعث خواهد شد بازی‌های خارجی نیز به شکل و روشی درست در ایران عرضه شوند. شاید این حرف کمی رویایی باشد ولی روندی که هیولا پیش گرفته ممکن است باعث شود تا دیگر شاهد بازی‌های کپی در ایران نباشیم. یا شاید حداقل وجود آن‌ها را در بازار کاهش دهد.

هیولا خیلی زود توانست نظر سازندگان ایرانی را جلب کند و اگر در حال حاضر به آن سر بزنید، متوجه خواهید شد که بازی‌های ایرانی زیادی در حال همکاری با هیولا هستند.

در شرایطی که هیولا راه انتشار بازی‌های PC را هموار کرده، باید به ارگان‌های به اصطلاح متولی بازی و به اصطلاح حامی بازی گفت دیگر لازم نیست کاری برای عرضه بازی‌های پشت در مانده انجام دهید. هیولا همان بستری است که باعث خواهد شد تا بازی‌هایی که پشت در عرضه گیر کرده بودند، ساده‌تر عرضه شوند. اقبال بازی‌بازهای ایرانی نسبت به هیولا و حضور پررنگ آن‌ها در این فروشگاه نشان می‌دهد که حتی مخاطبان ایرانی نیز مدت‌ها منتظر عرضه اصولی بازی‌های ایرانی بودند.

با اینکه مدت زمان زیادی از فعالیت هیولا نمی‌گذرد، اما به‌طور کلی می‌توان وجود آن و فعالیتش را مثبت قلمداد کرد. قطعا مسئولین هیولا برای پیشرفت این فروشگاه برنامه‌های بیشتری در سر دارند و ما نیز امید داریم تا این تیم بتواند وضعیت نابه‌سامان بازار بازی‌های ایرانی را اندکی بهبود ببخشد. فروش بازی‌های ایرانی در هیولا باعث شد تا ما در همین مدت کوتاه، هیولاوار پیشرفت را احساس کنیم.

دنیای بازی

دنیای بازی | پایگاه خبری تحلیلی بازی‌های ویدیویی

WWW.DBAZI.COM

DbaziNews

ما را دنبال کنید...