www.takbook.com

فصل‌نامه علمی، فرهنگی و خبری
انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
شماره سوم . سال اول . تابستان ۹۷

گیم آور



همراه با پوستر بازی

گزارش کامل TGC 2018

بزرگ‌ترین رویداد تجاری صنعت بازی‌های ویدیویی در خاورمیانه



نقد بازی موراندا



نقد بازی به دور مریخ



سبک‌های مختلف بازی‌های ویدیویی



معرفی نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

www.takbook.com

به نام خالق هستی

گیم آور

رسانه پردازان فردوسی

شناسنامه

* فصلنامه علمی، فرهنگی، خبری گیم آور
شماره سوم / سال اول / تابستان ۱۳۹۷
* صاحب امتیاز: انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
* شماره مجوز: ۹۶۲۲۳
* مدیر مسئول: علی گلدانی
* سردبیر: آیدین نوری
* صفحه آرا و گرافیست: سیّد پوریا کاظمی
* همکاران این شماره: سیاوش شهبازی، رضا قرالو
سپهر ترابی، سعید زعفرانی، سیّد جواد وثوق حسینی
علیرضا خزاعی، اسماعیل احسان منش، سروش حسین پور
حسن چناری، آرش آستانبوس، نازنین نوری
* با سپاس فراوان از دکتر سعید ایرنشمی
حسن کریمی قدوسی، رضا احمدی، کامیار محبوبیان
متین ایزدی، علی فخار، امیرحسین مزروعی
محمود باقری مقدم، سمانه کدخدا

* ارتباط با ما:
gameover@rpfc.ir
gameover@um.ac.ir
* تلگرام: @gameovermag

فهرست

سخن سردبیر ۲
اخبار بازی‌ها ۳
بازی‌های ویدیویی، خوب یا بد؟ سوالی پر تکرار و بدون جواب ۷
نقد و بررسی ۱۱
رویداد Tehran Game Convention 2018 ۱۹
پوستر ۳۹
تاریخچه شکل گیری بازی‌های ویدیویی ۴۱
معرفی نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی‌های ویدیویی ۴۵
سبک‌های مختلف بازی‌ها ۴۹
تستر بازی‌های ویدیویی ۵۵
خاطرات گیم آور در TGC2018 ۵۷
حامیان رسانه‌ای ۵۸



www.takbook.com



سردبیر

آخر شهریور است و افسوس زود به پایان رسیدن تعطیلی‌ها و بازی کردن همراه با کم آبی و قطعی برق! آخ که چقدر استرس هر لحظه قطعی برق وحشتناک بود؛ هنوز به چک‌پوینت نرسیده بود که ... خدا را شکر که حداقل برای نوشتن این سخن می‌توان هر لحظه Ctrl + S را زد وگرنه که باز هم الحمدلله. بگذریم... اعصاب خردی‌ها (اعصاب میمونم که دیگه!) را بیش‌تر نکنم...

رسیدیم به شماره‌ی سوم نشریه تخصصی گیم آوَر، گیم اُورِ و در نهایت ترکیب آن‌ها یعنی، گیم آورِ که خود این نام هم در TGC2018 چالشی بود برای مخاطبان عزیز که پس از ساعت‌ها بحث و گفت‌وگو متوجه انتخاب دو نام و ترکیب‌شان شدند (به خدا اشتباه تلفظی نیست). رویداد TGC امسال هم با همه‌ی خوبی‌ها و بدی‌ها، بالاها و پایین‌ها، موافق‌ها و مخالف‌ها به اتمام رسید و تیم گیم آور از برگزاری این رویداد و دستاوردهایش راضی بود. حضور در این رویداد و همکار رسانه‌ای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شدن، افتخاری بزرگ برای ما بود که در شماره‌ی دوم توانستیم به این مهم دست پیدا کنیم. حضور پرقدرت بازی‌سازان و بازی‌های ایرانی، نظرات بازی‌سازان خوب خارجی و از همه مهم‌تر، حمایت بیکران شما باعث شد تا انگیزه‌ی ما برای افزایش صفحات نشریه و پربارتر کردن آن، بیش از پیش شود و همان‌طور که خواهید دید در این شماره هم مطابق گذشته مطالب جدیدی اضافه شده و به‌صورت شاخص، بخشی را به مصاحبه‌های متنوع و گزارشی از TGC2018 اختصاص داده‌ایم که می‌تواند اهمیت این رویداد را کاملا برای همگان مشخص کند. اکیدا به بازی‌سازان توصیه می‌کنم که مصاحبه‌های این شماره را با دقت مطالعه کنند و تمام نکات مهم هر مصاحبه را یادداشت کرده و در کنار هم قرار دهند تا بتوانند دفترچه‌ای از آموزه‌های کوتاه و بسیار مفیدی را در اختیار داشته باشند.

لطفا اگر نظر، پیشنهاد یا انتقادی دارید حتما از طریق ایمیل با ما در تماس باشید.

امیدوارم از خواندن مطالب این شماره هم لذت ببرید و حمایت از بازی‌های ایرانی را فراموش نکنید.

آیدین نوری

www.takbook.com



آیدین نوری
کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر

تقابل دو جنبه‌ی یک مرد

Flipping Filip



Flipping Filip یک بازی ماجراجویی پازل دوبعدی با المان‌های اکشن درباره‌ی مردی دو شخصیتی به نام Filip است که توسط استودیوی دیدما و تیمی ۵ نفره توسعه می‌یابد.

در این بازی شما داستان «فلیپ» را با درون‌مایه‌ی طنز دنبال خواهید کرد که مردی میان سال و افسرده است و از یک اختلال بسیار عجیبی رنج می‌برد. درون او ابرقهرمانی نهفته بوده و فقط یک عطسه کافی است تا فلیپ به‌صورت کاملا ناخواسته به آن موجود تبدیل شود. وی تلاش می‌کند تا از جنبه‌ی دیگر خود رها شده تا بتواند در آرامش و تنهایی به زندگی ادامه دهد.



گیم‌پلی بازی حول جست‌وجو، اکتشاف و حل پازل‌های مختلف می‌چرخد. همان‌طور که فلیپ درگیر کارهای خطرناکی برای نجات نامزدش از دست Xila می‌شود، به جنبه‌ی ابرقهرمانی خود برای غلبه بر چالش‌ها نیاز پیدا می‌کند. بنابراین شما باید در بعضی مواقع هوشمندانه به شخصیت Pilif تبدیل شوید تا از توانایی‌های او در حل پازل‌ها بهره ببرید.

تمامی انیمیشن‌های موجود در بازی کاملا با دست طراحی شده‌اند و جلوه‌ی زیبایی به آن بخشیده‌اند و آرت‌های با کیفیت بازی جذابیت آن را دوچندان کرده‌اند. حدود ۲۰ مرحله برای بازی در نظر گرفته شده که هر کدام معماهای مخصوص به خود را دارد.

این بازی توانسته در White Nights سنت پترزبورگ ۲۰۱۸ جایزه‌ی بهترین داستان‌سرایی و جایزه بزرگ (Grand Prize) این کنفرانس را به ارمغان آورد. هم‌چنین در TGC2018 توانست بهترین بازی بصری و بهترین بازی رایانه‌های شخصی شود.

سازندگان عنوان Flipping Filip در تلاش هستند تا ساخت و توسعه‌ی آن را کامل کرده و برای PC، Linux، Mac و کنسول‌ها منتشر نمایند.

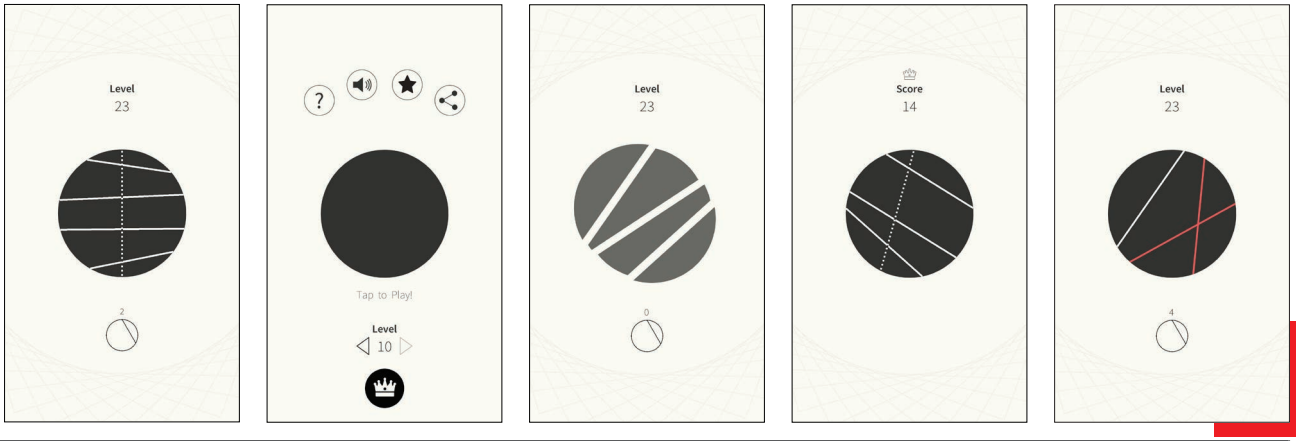
Scan me

خلاقانه‌ترین بازی، یک دایره و چند خط

O

بازی O دومین بازی ساخته شده در استودیوی Lake Horse است. این بازی در دسته‌بندی امتیازی (Arcade) قرار می‌گیرد. قانون این عنوان بسیار ساده بوده به‌طوری که برای اکثر گیمرهای بازی‌های تلفن همراه قابل فهم و انجام است. در بازی O، بازیکن در هر مرحله با یک دایره و تعدادی خط روبه‌رو می‌شود و باید برای حل هر مرحله، خط‌ها را به نحوی در دایره قرار دهد که یک‌دیگر را قطع نکنند. در این بازی یک مد با ۱۰۰۰ مرحله و یک مد بی‌نهایت با رکورد بالاترین امتیاز وجود دارد. علی‌رغم قانون ساده‌ی بازی، گیمر برای رسیدن به مراحل بالاتر باید تمرکز و عکس‌العمل خود را به چالش کشیده و آن‌ها را تقویت کند. O با استفاده از الگوهای مینیمالیسم ساخته شده است. استودیوی Lake Horse برای ساخت این بازی تنها ۳ هفته زمان گذاشته است. بازی O از ابتدای سال ۱۳۹۷ در کافه بازار منتشر شده و تا به امروز ۶۰ هزار دانلود داشته است. این بازی موفق شد در TGC 2018 عنوان خلاقانه‌ترین بازی موبایل سال را کسب کند.

Scan me



www.takbook.com

فلسفه‌ی تبدیل انسان به چشم

Unsight

بازی Unsight یک بازی معمایی و پازل سکوبازی است که بسیار داستان محور بوده، پس‌زمینه‌ی پیچیده و عمیق دارد و برای کامپیوتر و کنسول‌ها تولید شده است و به زودی در خارج از کشور منتشر خواهد شد.

داستان بازی در مورد شخصیتی بی‌نام و نشان است که در دنیایی تخیلی بر خلاف خواسته چشم بزرگ عمل می‌کند و به دنبال واقعیت و شادی واقعی در زندگی است. این چشم بزرگ تمام دنیا را به تسخیر خود درآورده و انسان‌ها بعد از پیروی از دستورات و گفته‌های او بعد از مدتی تبدیل به چشم می‌شوند. چشم‌هایی که مدام دیگران را دنبال می‌کنند و تبدیل به سربازان چشم بزرگ شده‌اند.

فلسفه‌ی تبدیل یک انسان به چشم از زندگی روزمره و چشم‌های اطراف ما که مدام مزاحم و دیوار رسیدن ما به شادی و موفقیت هستند، شروع شده و به شبکه‌های خبری، رسانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی ختم می‌شود.



همه این عوامل در نهایت باعث می‌شوند، شادی واقعی ما از بین برود و ما معنی و طعم شادی واقعی را فراموش کنیم، هرچقدر ما بیش‌تر درون این دنیای مدرن و چشم‌های اطراف فرو می‌رویم، سخت‌تر می‌توانیم واقعیت و شادی حقیقی را درک کنیم.



برای حل کردن پازل‌ها کاربر می‌بایست با استفاده از آیتم‌های موجود در هر پازل مانند آتش، صدا، نور و آیتم‌های دیگر چشم‌های مختلف را در زمان‌های مختلف غیر فعال کند، زمان‌بندی و استفاده موثر از هر آیتم در حل پازل‌ها بسیار مهم هستند.

شخصیت اصلی ما برای رهایی از این دنیای تسخیر شده توسط چشم بزرگ، نیاز به جمع کردن آیتم‌هایی به اسم «شادی» دارد، این شادی‌ها در گذشته و زندگی روزمره ما فراموش شده‌اند و کاربر تلاش می‌کند تا تعداد بیش‌تری شادی جمع کند تا مراحل بعدی باز شوند.

مهم‌ترین قسمت گیم‌پلی بازی مربوط به حل پازل‌ها با ٤ روش مختلف است، کاراکتر اصلی چهار سن دارد و باید هر پازل را با سن‌های مختلف حل کند تا بتواند شادی‌های مخصوص آن سن را نیز جمع‌آوری کند، به‌طور مثال وقتی یک پازل با سن کودکی حل می‌شود، حل کردن آن با سن بزرگ‌سالی، بسیار متفاوت خواهد بود و استراتژی‌های مختلفی باید برای هر سن استفاده شود.

در مجموع، بازی Unsight ۲٤۰ پازل دارد و این پازل‌ها در قالب ٦ مرحله تقسیم شده‌اند. هم‌چنین یک مرحله در ابتدای بازی به‌عنوان مقدمه معرفی می‌شود و در انتهای بازی نیز ۲ مرحله کاملا متفاوت با عنوان خاتمه و انتهای بازی در نظر گرفته شده است.

حس ترس در خیابان‌های مشهد

پاییز





بازی پاییز توسط یک گروه سه نفره‌ی مستقل در طی سه سال توسعه یافته که به مراحل پایانی ساخت خود نزدیک شده و در سبک ترس و بقا است.

پایه‌های بازی بر داستان آن استوار است؛ داستانی که یک روز زندگی انسانی را در آخرالزمانی زامبی‌آلود روایت می‌کند که تنهای تنها به دنبال امید و بقاست.

محیط‌های بازی از روی محیط‌های مختلف شهر مشهد طراحی شده و جهان باز است اما شما را هوشمندانه به‌سمت مراحل بازی سوق می‌دهد.

خانه‌های متروکه، گردش روز و شب و آب و هوای مختلف متناسب با حس و حال لحظه، ترس مرموزی را القا می‌کند. سلاح‌های مختلف که شاخص آن‌ها تیر و کمان شخصیت اصلی است در این مسیر پرتلاطم به کمک شما می‌آید تا بتوانید از پس هجوم زامبی‌های وحشتناک بر بیایید.

بازی پاییز به‌زودی برای سیستم عامل اندروید منتشر شده و در صورت کسب اقبال عمومی برای iOS و رایانه‌های شخصی هم عرضه می‌شود.

www.takbook.com

سورنا در جایگاه ناشر یک بازی خارجی

What Happened



بازی What Happened با سبک ترکیبی ماجراجویی و ترسناک دلهره‌آور در مورد پسر بچه‌ای است که بر اساس مشکلاتی که در دوران نوجوانی برایش پیش می‌آید و فشارهایی که از اطرافیان بر او هست، تصمیم به مصرف مواد مخدر می‌گیرد تا از این فشارها رهایی یابد. اما مصرف این ماده‌ی مضر، باعث ایجاد دو شخصیتی شدن در ذهن Styles، کاراکتر اصلی بازی، می‌شود که برای او بار منفی به همراه دارد. چون ذهنش، او را به سمت انجام کارهای خطرناک و اشتباه می‌کشاند و تمام اطرافیان تلاش می‌کنند تا وی را نجات دهند اما او اطرافیانش را مانند دست‌های اهریمنی می‌بیند که می‌خواهند به او حمله کنند. پس از مرگ پدرش و خیانت دوستش، پسرک بیچاره با آشفتگی ذهنی بیش‌تری روبه‌رو بوده و درصدد مبارزه با آن برمی‌آید.

زمانی که در راهروهای مدرسه رفت و آمد می‌کند، در میان قلمروی واقعیت و خیال، سرگردان شده و برای رهایی از چنگال اهریمنان و تفکرات عجیب ذهنی تلاش می‌کند...

این بازی ساخته‌ی استودیوی 3A Family است که با سرمایه‌گذاری و نشر استودیوی سورنا همراه خواهد بود.

بازی به‌شدت تاثیرگذار و مفهومی What Happened در آینده‌ای نزدیک و در خارج از کشور بر روی رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها منتشر خواهد شد.

گم‌گشته در مسیری درست

Woodfarer Lost in the Right Direction





بازی Woodfarer Lost in the Right Direction از دانشجویان ایرانی حاضر در Cologne Game Lab کلن آلمان است که قبلا در ایران با نام اسید گرین گیمز، بازی‌های موفق دبرنا و Live TV Tycoon را در کارنامه داشته‌اند. داستان بازی در رابطه با قهرمانی است که باید جنگلی سوخته را از دست غولی نجات دهد. غولی که تمام روح‌های این جنگل را دزدیده و در مکان‌های خاصی قرار داده است تا از قدرت آن‌ها استفاده کرده تا دوباره خود را زنده کند. حال وظیفه‌ی شماست که ارواحی که شبیه ماسک هستند را نجات داده و به جایی که بازی را شروع کردید، برگردید. وقتی شما ماسک‌ها را به‌دست می‌آورید، می‌توانید آن‌ها را پرتاب کرده و به دشمنان آسیب برسانید یا حتی برخی از معماها را حل کنید.

نقشه بازی هم هر بار به‌صورت متفاوتی ایجاد می‌شود و با به‌وجود آمدن موارد جدید، شما را به اکتشاف و جست‌وجوی بیش‌تر در محیط تشویق می‌کند و آیتم‌های موجود در بازی باعث افزایش سطح سلامتی و امتیاز شما خواهد شد. هم‌چنین دشمنانی با قدرت‌ها و قابلیت‌های خاص و متنوع را شاهد هستید و یک‌سری رویدادهای مخفی و مراحل فرعی هم در محیط گنجانده شده تا جذابیت بازی بیش از پیش شود.

نسخه‌ی آلفای بازی را می‌توانید از سایت itch.io دریافت کرده و با ارائه‌ی بازخوردهای خود به سازندگان، در ادامه‌ی روند تولید بازی و انتشار آن بر روی PC و حتی کنسول‌ها به آن‌ها کمک کنید.

لازم به ذکر است که Woodfarer در TGC2018 خلاقانه‌ترین بازی رایانه‌های شخصی شد.

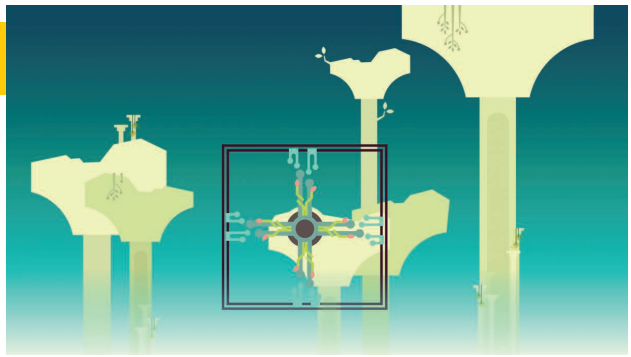
Scan me

www.takbook.com

نوری درخشان از فانوسی کوچک

Linn: Path of Orchards

بازی Linn Path of Orchards ساخته‌ی جدید استودیوی مستقل فانوس است که قبلا در کارنامه‌ی خود بازی موفق گرنی و گریم را داشته است. این عنوان یک بازی پازل-پلتفرمر بوده و در آن شما کنترل کاراکتری به نام «آبان» را در یک دنیای باستانی عجیب و مرموز با ساختمان بزرگی که همه تکه‌های آن در هوا معلق بوده و همیشه در حال حرکت است، بر عهده دارید. پشت تمام این قضایا هم داستانی نهفته شده که هنوز اطلاعاتی از آن در دسترس نیست. کاراکتر بازی هم همیشه در حال حرکت است و فقط شما می‌توانید جهت حرکت آن را عوض کرده یا بپرید و او را بالاتر برده و روی سکوهای مختلف رفته تا در نهایت به نور اصلی برسید.



بازی فعلا دارای ۲۰ مرحله است اما این عدد تا هنگام عرضه به ۱۰۰ یا ۱۵۰ مرحله خواهد رسید. به پایان رساندن هر مرحله نیازمند واکنش‌های به موقع و منطق درست و به جا است. موسیقی و صداگذاری بازی هم کاملا اختصاصی و هماهنگ با پس‌زمینه‌ی بازی در حال تولید است.

Linn توانست در رویداد کژوال کانکت ۲۰۱۸ لندن، برنده‌ی جایزه بزرگ AppLovin شود. سازندگان در تلاش هستند که با جلب رضایت ناشر خارجی، این بازی را در آینده‌ای نزدیک برای سیستم عامل iOS و در App Store منتشر کنند و در صورت دریافت بازخوردهای مثبت، برای توسعه‌ی آن روی سیستم عامل اندروید هم تلاش خواهند کرد.

آناهیتا، بهترین بازی از نگاه مردم

آناهیتا

بازی آناهیتا ساخته‌ی مهرداد رضایی، با سابقه‌ی ۲۰ ساله در تولید انیمیشن است که با موتور Clickteam Fusion 2.5 توسعه یافته است. ایده‌ی آناهیتا حدود دو سال پیش به ذهن سازنده رسید و ابتدا مخاطب اصلی آن کودکان بودند، اما کمی بعد بازه‌ی سنی آن به بالای ۹ سال تغییر پیدا کرد. داستان بازی کلا در یک روز می‌گذرد که مرحله‌ی اول صبح و در مزرعه است، دوم ظهر و در قصر، سوم عصر و در زیرزمین و چهارم هم غروب و شب است. بازی، داستان دختر بچه‌ای را روایت می‌کند که یک روز صبح عروسکش توسط یک جادوگر عجیب دزدیده شده و باید خودش را به مخفیگاه آن جادوگر برساند و عروسک دوست داشتنی‌اش را پس بگیرد که در این مسیر با اتفاقات مختلفی روبه‌رو است و باید از پس تله‌های موجود برآمده و معماهایی را حل کند.





سبک بازی سینماتیک پلتفرمر است و کنترل کاراکتر بسیار ساده بوده و راحت شما را با خود همراه می‌کند. تمام آرت‌ورک‌ها به‌صورت دستی و انیمیشن‌ها به صورت فریم به فریم طراحی شده‌اند.

بازی آناهیتا در هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران نامزد بهترین بازی ماجرایی و بهترین داستان بود، همچنین در TGC2018 توانست بهترین بازی از نگاه مردم شود و چند ماهی است که توسط شرکت فرانسوی Clickteam روی گوگل پلی، اپ استور و استیم منتشر شده است.

Scan me

www.takbook.com



اسماعیل احسان منش
کارشناسی مهندسی کامپیوتر



سروش حسین پور
کارشناسی مهندسی کامپیوتر

مقدمه:

بازی‌های ویدیویی یکی از سریع‌ترین صنایع در حال رشد است که در سه بستر رایانه، کنسول و تلفن همراه اجرا می‌شوند. مهم‌ترین تفاوت این سه بستر، مدت زمانی است که بازیکن صرف آن می‌کند. بازی‌های ویدیویی کنسولی و تلفن‌های همراه معمولا زمان طولانی‌تری را به خود اختصاص می‌دهند. تحقیقات نشان می‌دهد یکی از دلایلی که مردم به بازی‌های ویدیویی روی می‌آورند، تجربه اکتسابی آن‌ها از انجام بازی ویدیویی است. بازیکنان با گذراندن چالش‌های درون بازی، تجربه کسب می‌کنند و مهارت‌شان با رسیدن به اهداف درون بازی بیش‌تر می‌شود. به عبارت دیگر، انگیزه درونی فرد است که وی را به انجام بازی‌های ویدیویی تشویق می‌کند. علاوه بر این، تحقیقات صورت گرفته در گذشته نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی می‌توانند باعث غلیان احساسات در فرد شود.

میانگین انجام بازی‌های ویدیویی در روز در بین جوانان، دو ساعت است. با این وجود، درصد قابل توجهی از گزارش‌ها نشان می‌دهد پسران در روز چهار ساعت یا بیش‌تر بازی می‌کنند. این واقعیت که بسیاری از کودکان و نوجوانان بازی‌های ویدیویی انجام می‌دهند، نشان از اهمیت تاثیرات این بازی‌ها بر رفتار آنان دارد.

امروزه مطالعات زیادی در مورد تاثیرات بازی‌های ویدیویی به سبب محبوبیت روزافزون آن‌ها صورت می‌گیرد. این مطالعات نشان می‌دهد که تاثیر این بازی‌ها بر فرد به‌صورت کوتاه مدت و بلند مدت است. بنابراین در ادامه به ذکر بعضی از تاثیرات مثبت و منفی بازی‌های ویدیویی می‌پردازیم:

تاثیرات منفی:

بیش‌تر تاثیرات منفی بازی‌های ویدیویی به سبب محتوای خشونت‌آمیز آن‌هاست. بر اساس تحقیقات علمی، کودکانی که زمان زیادی صرف انجام بازی‌های خشن می‌کنند، افکار، احساسات و رفتار ناهنجار در آن‌ها بیش‌تر موج می‌زند. این افراد حجم وسیعی از خشونت شبیه‌سازی شده را در بازی‌های ویدیویی تجربه می‌کنند. در نتیجه بعد از مدتی نسبت به آن‌ها بی‌تفاوت می‌شوند. بعضی از متخصصان، معتقدند که بازی‌های خشونت‌آمیز بر طبیعت کودکان اثر می‌گذارد. بسیاری از بازی‌ها به کودکان برای خشونت بیش‌تر پاداش می‌دهند. آن‌ها در این بازی‌ها در حال تجربه اعمالی مانند: کشتن، ضربه زدن، چاقو زدن و تیراندازی هستند. مشارکت فعال، تکرار و پاداش، ابزار موثری در یادگیری این رفتارهاست. بسیاری از مطالعات نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز ممکن است در آینده منجر به انجام رفتاری خشونت‌آمیز از سوی فرد شود.

سازمان بهداشت جهانی در سال ۲۰۱۸ اعلام کرد که اعتیاد به بازی‌های ویدیویی به سلامت روانی آسیب می‌زند. مطالعات صورت گرفته در «موسسه ملی رسانه و خانواده» (National Institute on Media and the Family) نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی می‌توانند برای کودکان اعتیادآور باشد و این اعتیاد می‌تواند آشفتگی روانی و سطح استرس را در آن‌ها افزایش دهد. هم‌چنین این دسته از کودکان از انجام فعالیت‌های اجتماعی هراس دارند. عجیب نیست که آنان در عملکرد خود در مدرسه نیز ضعیف ظاهر می‌شوند. اسکن‌های «ام آر آی» (MRI) آشکار کرده است که اعتیاد به بازی‌های ویدیویی تاثیری مشابه داروها و الکل بر ذهن افراد دارد. طبق گفته‌ی پروفسور «افیر تیورل» (Ofir Turel)، بازیکنان رده‌ی سنی ۱۳ تا ۱۵ سال که مدت زمان زیادی را صرف انجام بازی‌های ویدیویی می‌کنند چون بر اعمالشان تسلط کافی ندارند، تمایلشان به انجام رفتارهای ناهنجار و خطرآفرین در زندگی آینده بیش‌تر می‌شود.



حوزه سلامت:

اگر کودکان تمام اوقات فراغت خود را به انجام بازی‌های ویدیویی بپردازند و از غذا خوردن یا استراحت کافی بهره‌مند نشوند، اعتیاد به بازی ویدیویی می‌تواند بر سلامتشان تاثیرات منفی بگذارد. کودکانی که بیش‌تر از دو ساعت در روز از وقت خود را به دیدن تلویزیون یا انجام بازی‌های ویدیویی صرف کنند و در فعالیت‌های فیزیکی شرکت نکنند از مشکل چاقی رنج می‌برند. علاوه بر این، تحقیقات «دانشگاه تگزاس» (University of Texas) در شهر «دالاس» (Dallas) نشان می‌دهد که بازی‌کردن طولانی مدت، عامل به‌وجود آمدن درد در ناحیه‌های مختلف بدن همچون کمر و سر می‌شود و علاوه بر آن در خستگی چشم و بی‌حسی اعضای بدن همچون مچ، شانه، آرنج و دست بی‌تاثیر نیست.



www.takbook.com

ارتباط با دیگران:

اگر زمانی که کودک برای بازی کردن اختصاص می‌دهد بیش‌تر از زمانی که برای صحبت‌کردن با دیگران یا بیرون رفتن با کسانی که دوست دارد، باشد در ارتباط با دوستان و اعضای خانواده با مشکل مواجه می‌شود.

سایت On-Line Gamers Anonymous (سایتی در ارتباط با ترک اعتیاد از بازی‌ها) در این زمینه می‌گوید اگر کودکان اغلب در مورد بازی‌های ویدیویی صحبت کنند یا برای پنهان کردن زمان بازی کردنشان بخواهند به شما دروغ بگویند یا درباره‌ی بیش از اندازه بازی کردنشان با شما به مشاجره بپردازند، بازی کردن ممکن است بر زندگی آن‌ها تاثیرات منفی بگذارد.

افزایش پرخاشگری:

بازی‌های ویدیویی که سناریوی اصلی آن‌ها خشونت است، بازیکن را نسبت به رفتارهای خشونت‌آمیز یا پرخاشگر بی‌تفاوت می‌کند.

«ریچارد گالاگر» (Richard Gallagher) رئیس مرکز تحقیقات کودکان دانشگاه نیویورک (NYU Child Study Center) اظهار می‌کند کسانی که مجذوب بازی‌های اول شخص تیراندازی می‌شوند، بازی کردن آن‌ها ممکن است سبب جامعه‌ستیزی شود یا به افزایش افکار و رفتارهای خشونت‌آمیز در آن‌ها کمک کند.

هر چند شواهدی نیز وجود دارد که نشان می‌دهد استفاده بیش از حد از بازی‌های ویدیویی منجر به بی‌تفاوتی در دراز مدت و کمبود همدلی در فرد نمی‌شود. در سال ۲۰۱۷ مقاله‌ای در روزنامه Frontiers in Psychology به چاپ رسید که نشان می‌داد هیچ مدرکی دال بر بی‌تفاوتی در دراز مدت و کمبود همدلی یافت نشده است. مطالعه‌ی دیگری در «دانشگاه یورک» (University of York) نشان می‌دهد که بازی‌های خشونت‌آمیز بازیکنان را خشن‌تر نمی‌کند.

تاثیرات مثبت:

حل مسئله و منطق:

زمانی که کودکان عناوینی همچون Angry Birds، The Incredible Machine یا Cut The Rope را بازی می‌کنند بازی کردن به آن‌ها کمک می‌کند تا راه‌های خلاقانه‌ای را برای حل معماها و دیگر مسائل پیدا کنند.

برنامه‌ریزی، مدیریت منابع و تدارکات:

هم‌چون زندگی واقعی، بازیکنان در بازی‌های استراتژی می‌آموزند تا منابعی را که محدود هستند، مدیریت کرده و از آن‌ها به بهترین نحو ممکن استفاده کنند. این مهارت در بازی‌هایی همچون Age of Empires، SimCity و Railroad Tycoon مورد استفاده قرار می‌گیرد. به‌عنوان مثال تعداد زیادی از بازیکنان بازی SimCity در آینده در حوزه‌ی برنامه‌ریزی و معماری شهری فعالیت دارند.

انجام هم‌زمان چند کار، دنبال کردن چندین متغیر به‌طور هم‌زمان و مدیریت کردن موضوعات متنوع:

به عنوان مثال در بازی‌های استراتژیک هنگام ساخت یک شهر، ممکن است یک اتفاق پیش‌بینی نشده مانند آمدن دشمن رخ دهد که بازیکن را مجبور می‌سازد، منعطف باشد و تاکتیک‌هایش را سریع عوض کند.

تفکر و آنالیز سریع و تصمیم گیری:

گاهی اوقات بازیکنان نیاز دارند که تصمیم‌های آنی بگیرند که باعث تمرین مغز برای تصمیم گیری سریع است. بر اساس تحقیق پژوهشگران «دانشگاه روچستر» (University of Rochester) که با مدیریت «دافنی باولیر» (Daphne Bavelier) صورت پذیرفته است، بازی‌هایی که موقعیت‌های اضطراب‌آور را شبیه‌سازی می‌کنند همانند مواردی که در جنگ یا بازی‌های اکشن دیده می‌شوند، می‌تواند یک تمرین مناسب برای حوادث زندگی باشد. مطالعات نشان می‌دهد که بازی‌های اکشن، ذهن را برای تصمیم گیری‌های سریع آماده می‌کند. بر اساس این پژوهش،



www.takbook.com

بازی‌های ویدیویی می‌توانند برای آموزش سربازان یا جراحان مورد استفاده قرار گیرد. مهم‌تر آن که تصمیم‌هایی که بازیکنان در بازی‌های اکشن می‌گیرند از دقت بالایی برخوردار است. بر اساس آن چه باولیر اذعان می‌دارد، بازیکنان بازی‌های اکشن در واحد زمان تصمیم‌های دقیق‌تری می‌گیرند. اگر شما یک جراح باشید یا در وسط میدان جنگ حضور داشته باشید، این می‌تواند شما را از دیگران متمایز کند.

دقت:

بازی‌های اکشن باعث می‌شوند که مغز بازیکن، بدون از دست دادن دقت، تصمیم‌های سریع‌تری را بگیرد. در جهان امروز، حرکات سریع بدون از دست دادن دقت بسیار مهم است.

استراتژی و پیش‌بینی:

«استیون یوهانسون» (Steven Johnson) نویسنده کتاب «هر چیز بد برای شما خوب است: فرهنگ محبوب امروزی چگونه ما را باهوش‌تر می‌کند» (Everything Bad is Good For You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter) این مهارت را تلسکوپی کردن می‌نامد. بازیکن باید با مشکلات آنی سروکار داشته باشد، در حالی که اهداف بلند مدتش را از دست ندهد.



ایجاد مهارت‌های خواندنی و ریاضیاتی:

بازیکن‌های تازه وارد باید دستورالعمل‌های بازی را بخوانند، خط داستانی را دنبال کنند و از نوشته‌های بازی اطلاعات کسب نمایند. هم‌چنین استفاده از ریاضی، مهارت مهمی در بسیاری از بازی‌ها است، به‌خصوص بازی‌هایی مثل مدیریت کردن منابع که شامل تجزیه و تحلیل مقادیر هستند.

استقامت:

در مراحل بالاتر بازی، بازیکن معمولا در بار اول شکست می‌خورد و به تلاش ادامه می‌دهد تا مرحله را رد کرده و به مراحل بالاتر برسد.

تشخیص الگو:

بازی‌ها یک منطق درونی دارند و بازیکن با تشخیص الگو متوجه این منطق می‌شود.

منطق قیاسی و تست فرضیه‌ها:

«جیمز پاول جی» (James Paul Gee) پروفسور «دانشگاه ویسکانسین-مدیسن» (Wisconsin-Madison) می‌گوید بازی کردن مانند کار بر روی یک مسئله‌ی علمی است. همانند یک دانشجو در آزمایشگاه، گیمر باید به یک فرضیه برسد. به‌عنوان مثال، گیمر باید به‌طور مداوم ترکیب اسلحه و قدرت‌ها را برای شکست دشمن امتحان کند. اگر یکی عمل نکرد، فرضیه را تغییر داده و از آن استفاده می‌کند.

نقشه‌برداری:

بازیکن برای مسیریابی در جهان مجازی اطرافش می‌تواند از نقشه‌هایی که درون بازی هستند، استفاده کند یا باید یک نقشه در ذهنش به‌خاطر داشته باشد.

حافظه:

بازی‌های شوتر اول شخصی مانند «ندای وظیفه» (Call of Duty) یا مجموعه «میدان جنگ» (Battlefield) به بازیکن کمک می‌کند تا با توجه به ماموریتی که دارد، تصمیم بگیرد کدام اطلاعات را به‌خاطر بسپارد.

www.takbook.com

ریسک کردن:

بازی‌های شوتر اول شخصی مانند «ندای وظیفه» (Call of Duty) یا مجموعه «میدان جنگ» (Battlefield) به بازیکن کمک می‌کند تا با توجه به ماموریتی که دارد، تصمیم بگیرد کدام اطلاعات را به‌خاطر بسپارد.

همکاری و کارگروهی در هنگام بازی کردن با دیگران:

بسیاری از بازی‌های ویدیویی نیاز به دیگر بازیکنان آنلاین برای پیروزی دارند. این بازی‌ها بازیکنان را تشویق می‌کنند تا بیش‌تر توانایی‌های فردی‌شان را با تیم به مشارکت بگذارند. بر اساس نظرسنجی «مرکز جان گنز کانی» (Joan Ganz Cooney) معلمان بیان می‌کنند که دانش‌آموزان‌شان بعد از استفاده از بازی‌های ویدیویی مشارکت بیش‌تری در کلاس دارند.

مدیریت:

بازی‌های مدیریتی مانند Rollercoaster Tycoon و Zoo Tycoon به بازیکن می‌آموزند که چگونه در تصمیم‌های مدیریتی بهتر عمل کرده و منابع محدود را اداره کند. بازی‌هایی مانند Age of Empires و Civilization حتی خط سیر یک تمدن را نیز شبیه‌سازی می‌کنند.

شبیه‌سازی و مهارتهای دنیای واقعی:

شناخته‌شده‌ترین شبیه‌سازی‌ها، شبیه‌سازی‌های پرواز هستند که تلاش دارند، چگونگی پرواز واقعی یک هواپیما را تقلید کنند. تمام عوامل کنترل همچون سرعت هوا، زاویه‌ی بال‌ها، ارتفاع سنج و غیره در کنار یک نمایش تصویری از جهان برای بازیکن به نمایش گذاشته می‌شوند.

دیگر مزایا:

طبق تحقیقاتی که مجله Current Biology صورت داده است، بازی‌های ویدیویی به کودکانی که خوانش‌پریشی (خوانش‌پریشی یا دیسلِکسی یک اصطلاح عام برای تشریح معلولیت آموزشی است که این معلولیت موجب اختلال در روان‌خوانی یا درک مطلب می‌شود.) دارند، کمک می‌کند سریع‌تر و با دقت بیش‌تری بخوانند. تحقیق دیگری نشان داد که تنها یک ساعت بازی ویدیویی می‌تواند باعث بهتر شدن «توجه انتخابی بصری» شود، شیوه‌ای که دانشمندان برای بیان توانایی ذهن در تمرکز استفاده می‌کنند در حالی که ذهن به‌طور هم‌زمان نسبت به اطلاعاتی که کم‌تر مرتبط هستند، بی‌اعتنا است.

دکتر «آدام گازالی» (Adam Gazzaley) عصب‌شناس «دانشگاه کالیفرنیا» (California) می‌گوید بازی‌های شوتر اول شخص همچون ندای وظیفه، بر روی توانایی‌های شناختی همچون تمرکز برای طولانی مدت یا انجام هم‌زمان چندین کار اثر می‌گذارد. او حتی پیشنهاد می‌کند که این بازی‌ها برای کودکانی که با تمرکز در کلاس درس مشکل دارند، تجویز شود.

بازی‌های ویدیویی ممکن است باعث بهتر شدن قوه‌ی بینایی فرد شوند. مطالعات، نشان داده کسانی که بازی می‌کنند، قوه‌ی بینایی‌شان از متوسط بالاتر است. پژوهش محققان «دانشگاه مک‌مستر» (McMaster) نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی با عادت دادن مغز به شناسایی جزئیات، دنبال کردن حرکت‌ها و شناسایی تغییرات جزیی نور باعث بهتر شدن قوه‌ی بینایی، حداقل برای کسانی که مشکل دارند، می‌شود. تحقیق دانشمندان دانشگاه‌های روچستر و «وندربیلت» (Vanderbilt) نشان می‌دهد، کودکانی که دید ضعیفی دارند تنها با هشت ساعت تمرین با بازی‌های مخصوص کودکان، قوه بینایی‌شان بهبود می‌یابد.

با توجه به پژوهش‌های انجام شده در دانشگاه روچستر، بازی‌های ویدیویی کمک می‌کند تا افراد به تغییرات جزئی در طیف‌های رنگ حساس‌تر شوند. این ویژگی، حساسیت به کنتراست نامیده شده و به‌خصوص در بازی‌های شوتر اول شخص مشاهده می‌شود. بر اساس گفته‌های محقق ارشد، دافنی باولیر، هنگامی که شخص، بازی اکشن انجام می‌دهد مسیری که مغز در آن پردازش تصویری انجام می‌دهد، تغییر می‌یابد. در حقیقت این کار کمک می‌کند تا سیستم بینایی از اطلاعاتی که دریافت می‌کند استفاده بهتری کند.

بر اساس گفته‌های «برنی گود» (Berni Good) یک روانشناس سایبری (Cyberpsychologist)، بازی‌های ویدیویی، احساس شادی و خوشی را به فرد می‌دهند که یک نیاز روانی انسانی است. علاوه بر حس شایستگی و تسلط که با پیشرفت در مراحل بازی القا می‌شود، بازی‌های ویدیویی باعث یک ارتباط معنی‌دار می‌شوند که در هنگام تجربه بازی آنلاین و چند نفره با دیگران ایجاد می‌شود. هم‌چنین فرد احساس می‌کند که مسلط بر سرنوشت خویش است.



منابع:

www.livestrong.com

www.raisesmartkid.com

www.takbook.com



رضا قرالو
سردبیر دنیای بازی

موراکامی در سرزمین عجایب!

مموراندا یک محصول برای ترکیب ادبیات و بازی است

مموراندا از آن دسته بازی‌هاست که جمله‌ی «همه چیزش به همه چیزش می‌آید» حسابی به تنش نشسته است! البته نباید قصه را از زاویه‌ی دید منفی نگاه بکنیم. قضیه این است که مموراندا یک پکیج کامل از چیزی است که باید باشد؛ یک محصول که گویی از ابتدا قرار بوده همین باشد و همین‌طور خلق شود و به‌غیر این، موجودیتش ناقص و بی‌در و پیکر می‌نمود. اما مموراندا چجور بازی‌ای است؟



میزوکی شخصیت اصلی بازی مموراندا هفده روز است که نخوابیده؛ چون یک ملوان یک چشم کوتاه قامت پیر سمج نمی‌گذارد که بخوابد! میزوکی در شهر راه می‌افتد و آدم‌ها و شخصیت‌های مختلفی را می‌بیند که مشکلات خودشان را دارند؛ فیلی که از سیرک فرار کرده و آرزویش این است که روی یک مبل راحتی پیپ بکشد! گربه‌ی آوازخوانی که ستاره‌ی اپرای شهر است، مردی که اسپاگتی می‌پزد و دانشمندی با سر پرنده که معجونی برای تبدیل کردن حیواناتی که سر حیوان و بدن انسانی دارند به انسان کامل و برعکسش را ساخته است. البته میزوکی به خاطر کم‌خوابی به سرش نزده و چرت و پرت نمی‌بیند و دنیایی هچل هفت و بی‌در و پیکر را تجربه نمی‌کند! او یکی از شخصیت‌های رمان‌های هاروکی موراکامی است! یکی از چندین شخصیت و موقعیت فراواقع‌گرایی (سوررئال) شهری عجیب که شاکله‌ی رمان‌های موراکامی در جای جای آن تنیده شده است. مموراندا، یک بازی در ستایش آثار موراکامی و دنیای مملو از فانتزی و رئالیسم جادویی اوست.





با این اوصاف باید بدانید که با چه‌جور بازی‌ای روبه‌رو هستید؛ یک بازی ماجرایی اشاره و کلیک با کلی شخصیت جالب و عجیب در دنیایی جادویی که البته از کاریکاتور فاصله‌ی زیادی دارد. آدم‌های قصه‌ی موراکامی، همان‌قدر که واقعی هستند، عجیب و غیرقابل توصیف‌اند. خود میزوکی، دختری که از همسرش جدا شده و نمی‌تواند بخوابد و توی شهر راه می‌افتد و با هدفی بدون هدف (!) معما حل می‌کند و به این و آن کمک می‌رساند، نمونه‌ی کاملی است از دنیایی که بازی با کمک شخصیت‌های داستان‌های موراکامی خلق کرده است.

طراحی هنری جذاب و شاد و رنگارنگ بازی (که البته رنگ‌ها از آن بیرون نمی‌زنند و یک جور فیلتر محو، رنگ‌های آن را برای ایجاد موقعیت کمی تا قسمتی افسرده‌ی حالات روحی میزوکی، تلطیف کرده) دنیای بازی را بیش از پیش به شاکله‌ی رمان‌های موراکامی نزدیک کرده است. البته اگر این رمان‌ها را خوانده باشید، با دیدن شخصیت‌ها، مکان‌ها، دیالوگ‌ها و موقعیت‌هایی که در جای جای بازی وجود دارند، علاوه بر لذت بردن از خود بازی، حسابی کیف خواهید کرد. با این حال، طراحی هنری و طراحی خود بازی به شکلی است که قطعا، اگر از خوانندگان آثار موراکامی هم نباشید به اندازه‌ی کافی از بودن در این دنیای فانتزی و غریب لذت خواهید برد. صداپیشه‌های بازی نیز عالی هستند و خیلی حرفه‌ای دنیای مموراندا را پر از صوت‌های دل‌انگیز و فانتزی کرده‌اند. موسیقی و صداگذاری هم به درآمدن فضای کار کمک بزرگی کرده و به قول معروف بسته را کامل‌تر کرده است.

همان‌طور که اشاره شد، بازی یک معمایی اشاره و کلیک کلاسیک است. بازی‌های معمایی هم یک سری مکانیک دارند که طراحان معمولا به ترکیبش دست نمی‌زنند و تا دنیا دنیا است از آن‌ها در ساخت بازی‌های‌شان استفاده خواهند کرد. مموراندا نیز از این قضیه مستثنی نیست؛ کوله‌پشتی، آیتم‌هایی که از گوشه و کنار جمع می‌کنید، معماها، ماموریت‌ها، راهنمایی‌ها، نقشه و یک دفترچه که میزوکی اهداف خودش را داخل آن می‌نویسد تا مدیریت کارها و معماهایی که قرار است حل بکنیم را در یاد داشته باشیم و قاطی‌شان نکنیم.

معماها، شکل‌های مختلفی از نظر درجه‌ی سختی دارند؛ برخی آسان هستند و برخی سخت! البته سخت بودن برخی از معماها، به‌دلیل منطق بی‌منطقی مورد نیاز برای حل کردن‌شان است! همان‌طور که اشاره شد، رئالیسم جادویی دنیاهای خلق شده توسط موراکامی در همه جای اثر مشهود است، پس تعجبی ندارد که این خصیصه را در معماها هم ببینیم! گاهی معمایی چنان منطق هچل هفت و بی‌در و پیکری دارد که رسیدن به جوابش نیازمند درست فکر نکردن است! مکانیک همه چیز را روی همه چیز امتحان کن

www.takbook.com

نقد بازی مموراندا



هم از همین‌جا پا می‌گیرد و یقه‌ی کاربران بازی را می‌چسبد. چون وقتی به جوابی نمی‌رسید مجبورید همه چیز را روی هم امتحان کنید که البته مکانیک حوصله سر بر امتحان پس داده‌ی نفرت برانگیزی است! با این وجود بازی کردن مموراندا اصلا سخت نیست؛ غوطه خوردن در دنیایی فانتزی مملو از شخصیت‌های جذاب که برای دیدن و سرک کشیدن در بخش‌های مختلفش نیاز به حل کردن معما دارد. دسترسی به بخش‌های مختلف بازی ساده و روان است و از صفحه‌ی بارگذاری هم خبری نیست. به همین خاطر حتی اگر به نقشه برای سفر سریع هم مراجعه نکنید، با چند بار کلیک بر روی مکان‌های مشخص شده می‌توانید به مکان مورد نظرتان برسید. نکته‌ی جالب این است که این روش حرکت دادن شخصیت در داخل محیط بازی با این‌که ممکن است وقت بیش‌تری بگیرد، برای من یکی که بسیار آرامش‌بخش و مانند یک مکانیک جذاب عمل می‌کرد. درباره‌ی این‌که چرا این حرکت و مکانیک پیش پا افتاده بیش از سایر مکانیک‌های بازی برایم جذاب بود، شاید به طراحی نقشه‌های بازی و



روان بودن انتقال از محیطی به محیط دیگر ربط داشته باشد. اصلا دو دل بودم که این قضیه را داخل متن بیاورم یا نه، چون احساس می‌کنم یک تجربه‌ی شخصی از بازی است. ولی حالا به این نتیجه رسیده‌ام که دیدن محیط‌های بازی با آن طراحی‌های جذاب و فانتزی و تغییر از قابی به قاب دیگر مثل یک ملودی جذاب عمل کرده که این لذت بنده از این بخش را توجیه می‌کند. یا شاید من هم مثل میزوکی در دنیای فانتزی اثر گیر افتاده‌ام و مغزم دارد افسانه و حس و حال من درآوردی تولید می‌کند!

با تاکید بر جمله‌ی ابتدایی متن، مموراندا یک پکیج کامل است که بازی کردنش شدیدا توصیه می‌شود. ایرادهای کوچک و شاید از دید بسیاری بزرگ بازی را من هم دیدم ولی حس و حال اثر به‌شکلی است که خیلی راحت می‌توانم فراموش‌شان بکنم و با اعتماد به نفس بالایی بگویم، مموراندا یک بازی کامل و درجه یک معمایی است که با نمونه‌های خارجی‌اش رقابت که هیچ، بر آن‌ها آقایی هم می‌کند.

Factsheet

9 10

Developer:
Bit Byterz

Publisher:
Digital Dragon

Release date:
25 Jan, 2017

Platforms:
PC / Mac
Steam

MEMORANDA



www.takbook.com



سعید زعفرانی
سردبیر گیم‌نیوز

در ستایش بازی‌سازان ایرانی

بال‌های تاریک ۲

ستایش بازی‌سازان ایرانی برای من همیشه یکی از دور از ذهن‌ترین کارهای ممکن بوده است و احتمالا تا سال‌های دیگر هم خواهد بود. مگر چند مورد استثنایی و غیرعادی که حتما خودشان هم واقف هستند، صنعتِ نوپای گیم ایران، که حالا روزهای پایانی کودکی‌اش را همچنان سرخوشانه و در کمال آرامش و ناز و نعمت سپری می‌کند، هنوز هم محکی جدی نخورده و البته لزومی هم دیده نمی‌شود. پس نمی‌شود کسی را به خاطر اثر جاودانه‌ای که خلق کرده ستود، چون اگر چیزی در ابتدای این راه به موفقیتی رسیده باشد، حال حکم لباسی را دارد که به قواره‌ی کودکِ در حال رشد امروزی تنگ است و اگر چیزی در دور دست در انتظار است می‌تواند با یک تب و لرز شبانه به کلی نابود شود. اما من همیشه بازی‌سازان ایرانی را به خاطر جسارتشان در ارائه، و تلاششان برای انجام بهترین کاری که از آن‌ها ساخته است ستوده‌ام.

موضوع با ورود نسل بازی‌سازان ما به دنیای موبایل تغییر می‌کند. آن تلاشی که در تیم‌های بازی‌سازی قدیمی بود و آدم را همیشه مجاب می‌کرد برای احترام به مرثیه‌خوان هم که شده چند قطره‌ای به حال و روز آن‌ها اشک بریزد، دیگر یافت نمی‌شود. این‌که چه اتفاقاتی سبب شده این حال رقم بخورد، موضوعی بس متفاوت است، اما مرتبط. به نتیجه رسیدن صنعت خردسال گیم در ایران از همین جاده عبور می‌کند. جاده‌ای که من ترجیح می‌دهم تا هموارتر شدن، چراغ خاموش و بی‌توجه به تنزبازی‌ها و شیطنت‌های بچه‌ی جا خوش‌کرده در صندلی عقب از آن عبور کنیم تا دست‌اندازها مانع حرکت نشوند.

درست با همین مقدمه و در تضاد کامل با میل درونی‌ام، نقد این به اصطلاح اثر را واجب می‌دانم. بال‌های تاریک ۲ از چند جهت شایسته‌ی بررسی است. اول این‌که این بازی عدد «دو» را در اسم خود یدک می‌کشد و این یعنی ادامه‌ای است برای یک بازی دیگر که احتمالا به دلیل موفقیت و ایجاد چرخه‌ی مالی، توانسته به سوددهی قابل توجهی برسد و لذا ادامه یافته است. (اتفاق معمول و مرسومی که قرار است در هر صنعتِ پویا و موفقی بیفتد و حکایت صنعت بازی و علی‌الخصوص گیم ایران نیست.) و دوم این‌که این بازی ادعاهای بزرگی دارد که به‌نظر محقق شده هم می‌رسند. یعنی در یک کفه‌ی ترازو چند جمله‌ی مهم و کلیدی از طرف



سازندگان (و حالا شاید تیم تبلیغات) قرار می‌گیرد و در کفه‌ی دیگر آمار دانلود و تعداد خریدهای انجام شده در بازی و امتیازات و بازخورد مخاطبین که اکثرا مثبت بوده. ظاهرا توازن برقرار است.

دو عبارت کلیدی در این گفتار، مرکز ثقل دعوای من بر سر بال‌های تاریک ۲ است. نخست واژه‌ی «موفقیت» که بسیار نسبی است و مفهومی کشسان دارد. گاه یک بازی به صرفِ چند بار هورا کشیدن عده‌ی قلیل طرفدارانش موفق محسوب می‌شود و گاه یک بازی به واسطه‌ی فروش بالا و هزار عامل دیگر. به همین خاطر نمی‌شود با قاطعیت یک بازی را موفق یا ناموفق دانست و اگرچه معمولا با بررسی فاکتورهای کلیدی مثل رضایت بازی‌کننده، نظر منتقدین، میزان فروش و غیره موفقیت یک بازی سنجیده می‌شود، این‌ها همه از طریق کسب برایند آماری محاسبه می‌شود که به هر حال می‌تواند پایین و بالای زیادی داشته باشد. واژه‌ی موفقیت را همین‌جا باید رها کرد چون یک بازی در عین حال می‌تواند برای یک نفر بازی موفقی باشد و برای نفر دیگر ناموفق.

اما عبارت کلیدی دیگر «توازن ادعا و تحقق» است. موضوعی که به‌نظر من می‌شود موفقیت را به آن ربط داد و سپس دریافت که یک بازی چه ابعاد و اندازه‌هایی دارد. بال‌های تاریک ۲ بسیار حقیر و ناچیز است. این بازی مدعی تعداد زیادی معما و چالش است. در حالی که به پایان رساندن آن در نهایت ۲ ساعت زمان می‌برد. هیچ چیز جدیدی ندارد. مجموعِ زمان پخش میان‌پرده‌های آن (که کیفیت قابل قبولی حتی برای یک بازی موبایل هم ندارند، و در رایانه‌های شخصی یک فاجعه‌ی تمام عیار متعلق به سال‌های ابتدایی هزاره‌ی سوم هستند) به نیم ساعت هم نمی‌رسد. بازی مدعی داستان‌گویی



www.takbook.com



است. این بازی کجا می‌خواهد داستان بگوید؟ در چه مدیومی؟ اصلا مدیومی شکل می‌گیرد؟ و دست آخر بازی مدعی ترسناک بودن است! ادعایی که هیچ حرفی در مورد آن نمی‌زنم.

بازی با ژستِ متوهم و مشوش داستان‌گویی، یک روایت چند خطی را تکه تکه کرده و بدون رعایت اصول درام‌نویسی -و حتی نگارشی است! ما فعلِ «می‌باشد» در زبان فارسی نداریم، این هزار و یک بار- سراسیمه به اجرا در می‌آورد و در مسیر نیم‌بندی که ایجاد می‌کند چند معما هم می‌گذارد. به اسم بازی ماجرایی و معمایی هر چیزی را به مخاطب می‌دهد و در ازای آن بهای گزافی هم می‌گیرد.



این یعنی بازی ابدا برای برقراری توازن به میدان نیامده، بلکه از طریق ژست و ادا آمده تا چرخه‌ی معیوبی از شبه موفقیت بسازد و چه جایی بهتر از مسیر ناهموار دوران نوبلوغی صنعت بازی؟ پلن تجاری بازی ظاهرا چیزی جز گیج کردن بازی‌کننده، ایجاد معماهای غیرقابل حل و مجبور کردن استفاده از راهنما برای فروش و درآمد بیش‌تر نیست. به همین سبب اشیای مخفی، در بازی وجود ندارند. با اشیای نامرئی مفقود شده در محیطی روبه‌رو هستیم که نه طراحی دلچسب و منحصر به فردی دارد نه چینش جالبی. از نظر فنی هم ایراد به آن وارد است.

ساده‌ترین معماها را هم در این بازی باید با استفاده از راهنما حل کنید. هیچ منطقی وجود ندارد و بازی کوچک‌ترین سرنخی به شما نمی‌دهد که قرار است الان چه پازلی را حل کنید. تنها سه بار در طول بازی خلاف این اتفاق می‌افتد. یک بار در صفحه‌ی چوبی و مهره‌های رنگی که مشخص است باید چطور بچینید، یک بار در چیدن تابلوی رنه ماگریت و دست آخر هم در شش معمای نهایی بازی. در جای دیگر باید به‌طور شانسی و اتفاقی رمزِ قفل‌گشای آخر بازی را از سالِ خلق تابلوی پسر انسانِ ماگریت و تلفیق آن با اسم و تاریخ تولدش بدون کوچک‌ترین سرنخی حدس بزنید یا معمای مسخره و شبه رزیدنت ایولی آسانسور را به خیالِ بازی حل کنید. این همه‌ی چیزی است که بال‌های تاریک به شما می‌دهد.

بازی کوتاه است. به‌شدت کوتاه. در حدی که تا به خودتان می‌گویید که از این‌جا به بعد با قلق معماها و سبک بازی آشنا شده‌ام و بهتر می‌شوم، تمام می‌شود. آتاگونیست بازی هم مثل همان حضور مضحک و بی‌فایده‌ی آغازین، در انتها ظاهر می‌شود و ادای مرموز و خطرناک بودن در می‌آورد و محو می‌شود. پروژه‌ی جیگسای ایرانی شکست می‌خورد.

بازی باگ هم زیاد دارد و اگر موفق شوید آن را اجرا کنید؛ در مسیر گیم‌پلی مدام آزاردهنده می‌شود. می‌تواند بارها شما را به چند محیط قبل‌تر برگرداند، به مرحله‌ی قبلی بپرد، پیش نرود، هنگ کند، لمس صفحه از کار بیفتد و هزار عیب و ایراد دیگر که باید فهمید چرا هنوز در بازی هستند؟

در بال‌های تاریک ۲ هیچ چیز درست نیست. نه تعداد زیاد معماها و پازل‌های وعده داده شده درست است، نه داستان درگیر کننده و جذاب. چطور باید اشیای مخفی در محیط را پیدا کنید؟ با آزمون و خطا. با کلیک کردن‌های پیاپی در وسط تاریکی. با کمک گرفتن از راهنما. چطور باید معماهای نامفهومی که بازی تلاشی را برای فهماندنش به شما نمی‌کند، حل کنید؟ نهایتا با رفتن به صفحه‌ی کانال آپارات و تماشای ویدیو. و این صدای دیالوگ تکرار شونده‌ی ابلهانه، که می‌گوید «می‌تونه معنی خاصی داشته باشه» چطور شما را به یاد ایرج ملکی نمی‌اندازد؟

همه‌ی چیزی که بال‌های تاریک ۲ دارد چند شخصیتِ تیپیک موفق است، میان‌پرده‌های طراحی شده‌ی جالب، صداگذاری نسبتا خوب و یک حربه‌ی عجیب برای فروختن نسخه‌های مختلف به شما، که در میانه‌ی راه از خریدتان پشیمان می‌شوید ولی بازی با یک غافل‌گیری، ناگهان تمام می‌شود تا بفهمید میانه‌ی راه همان جایی بوده که تصمیم به خریدن بازی گرفته‌اید.

Factsheet

Developer:
Lexip Games

Platforms:
PC, Android

4.5 / 10

Scan me

www.takbook.com





سپهر ترابی
مدیر مسئول بازینامه

هشدار برای گشت پلیس

گشت پلیس

پلیس بودن قطع به یقین تجربه شیرینی است. تجربه‌ای که به احتمال زیاد فقط می‌توان با یک بازی ویدیویی به آن رسید. بازی گشت پلیس هم به سراغ ارائه این تجربه رفته و تا حد زیادی موفق عمل کرده است. در این بازی نقش آرش را ایفا می‌کنیم که با تلاش‌های بسیار موفق می‌شود در نیروی انتظامی کار کند و به گشت پلیس تبدیل شود. بازی تمام تلاش خود را کرده تا سختی‌های کار پلیس را به تصویر بکشد و تا حد زیادی در این موضوع موفق عمل کرده است. بازی به‌طور کلی دارای دو بخش است که وجود این بخش‌ها در بازی باعث شده حالتی تکراری به خود نگیرد. یکی از بخش‌ها، بخش مرحله‌ای است و بخش بعدی را به نوعی بازی‌ها یا مینی‌گیم‌ها تشکیل می‌دهند. در بخش مرحله‌ای، ماموریت‌های مختلفی به شما اعلام می‌شود که باید آن‌ها را با دقت انجام دهید و به پایان برسانید. ممکن است این ماموریت، تعقیب یک کیف قاپ یا حتی بررسی یک دعوا در یک ساختمان باشد. تنوع بالای مراحل سبب شده تا نمودار تنوع مراحل هیچ‌گاه در یک خط صاف قرار نگیرد. در بخش دیگر بازی نیز قسمت‌هایی مانند تیراندازی وجود دارد که از تکراری



آیتم های ویژه (مثل نیترو)، به شما در دستگیری مجرمان کمک می کند.

شدن بازی جلوگیری می‌کند. در طول بخش مرحله‌ای، ماموریت‌ها توسط بیسیم به شما اعلام می‌شود و باید از روی نقشه خیلی زود خود را به ماموریت برسانید. توجه داشته باشید که رسیدن به مرحله و اتمام آن، زمان خاصی دارد و در صورت پایان یافتن زمان شما، شکست خواهید خورد. ساختار و روند مراحل به این شکل است که شما در طول بازی سوار بر موتور هستید و خبری از پیاده شدن از آن نیست. باید با موتور، خود را به ماموریت‌ها برسانید و طبق خواسته بازی آن‌ها را انجام دهید. جدا از ساختار گیم‌پلی، موضوع دیگری که باید به آن اشاره کنم، گرافیک بازی است. سازندگان تمام تلاش خود را کرده‌اند تا جزئیات بالایی در بازی قرار دهند و خب تا حد زیادی هم موفق بوده‌اند. شبیه‌سازی خیابان‌های تهران، طراحی کاراکتر بازی و انیمیشن‌های موجود همگی قابل قبول کار شده‌اند. همین دقت در جزئیات و البته نمای کلی گرافیک، ظاهر خوبی به بازی بخشیده است. از نظر صداگذاری و موسیقی هم سازندگان تلاش زیادی کرده‌اند. نکته قابل ذکر این بخش دوبله بازی است که جذابیت خاصی به آن بخشیده است. چیزی که شاید در خیلی از عناوین ایرانی شاهد آن نباشیم. به‌طور کلی گشت پلیس، بازی سرگرم‌کننده و جذابی است که می‌تواند شما را جذب خودش کند. فقط انتظار می‌رفت در برخی موارد دقت بیش‌تری به خرج دهند تا اثر به مراتب کامل‌تری را شاهد باشیم.



دیگه نمیتونی از دستم فرار کنی!



گاراژ سه بعدی به همراه مشخصات فنی

Factsheet

Developer:
ALMGames

Platforms:
Android

8 10

Scan me

www.takbook.com

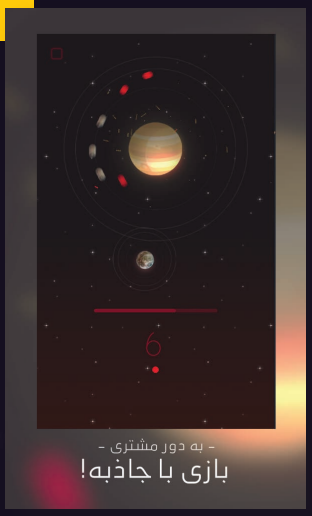


سعید زعفرانی
سردبیر گیم‌نیوز

آزمون و خطا در مدار مریخ

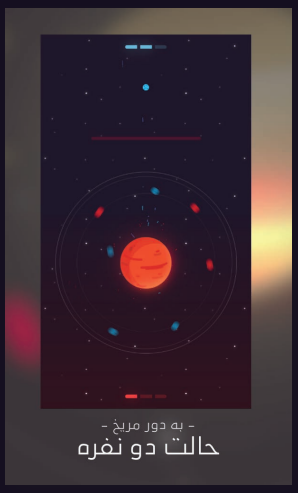
به دور مریخ

برای من همیشه در انتخاب بازی‌های موبایل چند اصل اساسی مطرح بوده‌اند که بازی «به دور مریخ» از همه‌ی آن اصول پیروی می‌کند. با در نظر گرفتن این‌که احتمالا این جمله مثبت‌ترین واکنش من به یک بازی موبایلی تا به حال بوده می‌شود نتیجه گرفت که بازی «به دور مریخ» بازی خوب و سرگرم‌کننده‌ای است. اما از طرفی چون این را از قبل می‌دانستیم و من دوست دارم همواره چیزهای جدیدی در رابطه با بازی‌ها کشف کنم، باید به چرایی این مسئله بپردازیم. یک قدم بعد از این گزاره که «به دور مریخ بازی خوبی است» می‌شود «چرا به دور مریخ بازی خوبی است». برای رسیدن به پاسخ، شاید برشمردن اصولی که برای من مطرح هستند، کافی باشد.



البته که ایده‌ی ناب و گاهی منحصر به فرد معمولا برای موفقیت بازی‌های موبایل، آن هم در سطح بازی‌های مستقل کارگر می‌افتد، احتمالا یکی از اصول مهم برای همه در انتخاب بازی‌های موبایل برای سرگرمی هستند. به نظر می‌رسد هیچ‌کس تا قبل از این‌که ایده‌ی بازی برای او جذاب به نظر نرسد به سراغ یک بازی موبایل نمی‌رود. به دور مریخ از این حسن برخوردار است، اما باید در نظر گرفت که یک ایده‌ی صرف، هرگز به یک بازی کمکی نکرده، بلکه کیفیت اجرا حرف اول و آخر را از این حیث زده است. این‌جا هم باید اذعان داشت که بازی به دور مریخ یک موفقیت محسوب می‌شود، چون ایده‌ی نسبتا ساده و البته جذاب و تا حد زیادی بکر خود را به شیوه‌ای که مورد پسند واقع شود، ارائه داده است.

اما این اصل کلی الزاما ضامن موفقیت یک بازی نیست. یک بازی موبایل زمانی واقعا به شما می‌چسبد که هیچ المان پس‌زننده‌ای نداشته باشد. بدین معنا که اولا رابط کاربری ساده و شیکی در کار باشد که در این بازی هست و ثانیا، بازی از سر و شکل خوبی برخوردار باشد تا علاوه بر این‌که ارتباط برقرار کردن با آن ساده و جذاب می‌شود، ماندن در فضای آن، سر و کله زدن با آن و مهم‌تر، خسته نشدن از آن، کار ساده و کم‌دردسری باشد. به دور مریخ اول از همه برای من به خاطر شیک بودن، روان بودن و سادگی در ظاهر در عینِ ساخت یک اتمسفر گیرا و به غایت زیبا جذاب شد و تا مدت زیادی جذابیت خود را حفظ کرد. اصل بعدی، موسیقی به جا و متناسب و افکت‌های صوتی جذاب است. بعد از این‌که به ظاهر بازی عادت کردید و با آن احساس خوشایندی به شما دست داد، نیاز است تا از موسیقی آن هم لذت ببرید. هنوز به گیم‌پلی بازی نرسیده‌ایم، که حتما می‌دانید آن هم شما را به خود جذب می‌کند و ساعت‌ها چالش‌برانگیز ظاهر می‌شود. اما قبل از آن، مهم‌ترین توصیه‌ی بازی به کاربر، استفاده از هدفون است، چون در غیر این صورت شما از نیمی از جذابیت‌های بازی محروم می‌شوید. اگرچه خیلی طول نمی‌کشد تا به آن عادت کنید و حتی ریتم بازی را هم به جای موسیقی و افکت‌های صوتی از چرخش اجرام آسمانی وام بگیرید، به هر حال موسیقی در جذب اولیه، کار مهمی می‌کند.



یک بار برای همیشه بازی «به دور مریخ» را یاد می‌گیرید و وارد مراحل متعدد آن می‌شوید. چالش، همواره یکسان است اما مراحل از تنوع خوبی برخوردار هستند. همه چیز در بازی فراهم شده تا شما به اصل مطلب بپردازید و معما را حل کنید. هوشمندی بازی در برخی از مراحل بسیار دلنشین و گاهی البته آزاردهنده می‌شود، چون هر چه تلاش می‌کنید نمی‌توانید حرکت درست را انجام دهید. گیم‌پلی بازی اگرچه نکته‌ی مبهمی ندارد، اما نیازمند آزمون و خطای بسیار است. آزمون و خطایی که شما را به خود مشغول می‌سازد و تا مدت‌ها روح سرگرم‌کنندگی خود را از دست نمی‌دهد.

7 10

Scan me



Factsheet

Developer:
Appinu

Platforms:
Android

www.takbook.com



سپهر ترابی
مدیر مسئول بازینامه

هزار دست مشت شده

هزارمشتان

یک سیستم و فرمولی در میان برخی از بازی‌های ایرانی حاکم است. در این سیستم شما کافی است یک شخصیت که سبیل دارد و ظاهرش هم شبیه آدم‌های بامرام است طراحی کنید. تبریک می‌گویم شما بازی موفقی خلق کرده‌اید! بازی هزارمشتان هم دقیقا از این همین فرمول استفاده نموده و خب همان‌طور که انتظار می‌رود هم موفق عمل کرده است. داستان بازی از این قرار است که شما در نقش یک پهلوان ظاهر می‌شوید. پهلوانی که مردم روی آن حساب باز کرده‌اند و شما نیز با اشرار مبارزه می‌کنید تا اثری از آن‌ها باقی نماند. روزی از روزها یکی از بزرگ‌ترین اشرار را روانه زندان می‌کنید و همین کار سبب می‌شود تا نوچه‌های او به سراغ شما بیایند. یک روز که پهلوان با همسرش به سینما رفته، با حجم زیادی (!) از اشرار روبه‌رو می‌شود. بنابراین باید از خود دفاع کند. همین دفاع کردن اساس گیم‌پلی بازی را شکل می‌دهد. برای این‌که آن‌ها را از بین ببرید باید به آن‌ها مشت بزنید. اما مشت زدن در این بازی آداب خاص خودش را دارد. هر یک از دشمنان که به سمت شما می‌آیند نواری روی سرشان وجود دارد که در این نوارها جهات مختلفی نمایش داده می‌شود. برای





نابودی باید انگشت خود را طبق جهات اعلام شده روی صفحه بکشید تا مشت شما باعث از بین بردن دشمنان شود. این ساختار گیم‌پلی، شما را مخصوصا وقتی که تعداد دشمنان زیاد است حسابی به چالش می‌کشد. بازی نیز برای این‌که از پس تعداد بالای دشمنان بربیاید در قسمت فروشگاه آیتم‌هایی در نظر گرفته که با کمک آن‌ها می‌توانید ضربه‌های خاصی در طول مبارزه پیاده کنید. در هر محله تعداد خاصی دشمن در نظر گرفته شده که رفته رفته علاوه بر تعداد، سختی آن‌ها نیز بیش‌تر می‌شود. جدا از بحث گیم‌پلی، چیزی که در جذب مخاطب هزارمشتان بی‌تاثیر نبوده، حال و هوای آن است. گرافیک، دیالوگ‌ها و صداگذاری همگی در زمان قدیم پیاده‌سازی شده‌اند و همین موضوع جذابیت بازی را دوچندان کرده است.

بیان دیالوگ‌های بانمک و طراحی کاراکتر اصلی از جمله نقاط قوتی است که هر لحظه نظر شما را جلب می‌کند. تنوع خوب مراحل و محیط، وجود آیتم‌های مختلف، صداگذاری خوب و البته حال و هوای مردم‌پسند (!) از جمله نکات مثبتی است که سبب شده تا هزارمشتان خوب ظاهر شود. در میان بازی‌های ساده که از فرمول مرد سبیلو استفاده می‌کنند، هزارمشتان بازی نسبتا متفاوتی است که در زمان بیکاری ارزش تجربه کردن را دارد. با این‌که هزارمشتان اثر نسبتا خوب و سرگرم‌کننده‌ای است اما امیدواریم تا سازندگان کم‌تر از این فرمول سبیل استفاده کنند و شاهد بازی‌های خلاقانه‌تری باشیم.

Factsheet

Developer:
Heads Up Games

Platforms:
Android

8 10

Scan me



www.takbook.com



سیاوش شهبازی
منتقد حوزه گیم - ضمیمه کلیک جام جم

در دالانِ دندان قروچه!

پارادوکس

آخرین باری که یک بازی فکری فیزیکی، یک سرگرمی رقابتی، یا یک بازی سخت و مشکل را به جمع خانواده برده و همه را گرفتار کردید، به خاطر بیاورید. آن لحظه را به خاطر بیاورید که در مرحله‌ای گیر کرده بودید و در خلال صحبت‌هایتان، گوشی را از جیب بیرون کشیده و از دیگران خواسته‌اید در حل مرحله‌ای سخت از یک گیم شما را کمک کنند. لحظات جذابی است، نه؟

حالا آخرین باری که آدامس شوخی دست دوستتان دادید و شاهد گزیده شدن ناخنش با فنر آن بودید، آخرین باری که اپلیکیشن لوس شبیه‌ساز شکستن ال.سی.دی را روی گوشی نصب کردید و دادید دست پدر یا مادر بی‌گناه از همه‌جا بی‌خبر تا اذیتشان کنید یا آن لحظه که الکی به مخاطب خاص خود پیام دادید «باشه، بای!» را به یاد بیاورید. با پارادوکس می‌توانید از این لحظات بسازید، نه سوسول‌بازی‌های پاراگراف اول!

صادقانه بگوییم، پارادوکس قیافه ندارد. ظاهری ساده، با گرافیک پیکسلی سیاه و سفید برای آن در نظر گرفته شده که هر که از دور ببیند، مانند خون‌آشامی که آب مقدس دیده، سگرمه‌هایش توی هم می‌رود. منوی آن به شدت ساده است و اگر خوشبینانه و دارک سولز-طوری به آن نگاه کنید، می‌توان قشنگ حس کرد که پا در دالان نمور و تنگ و تاریکی گذاشته‌اید که در هر سوراخش یک خطر کمین کرده تا بابای آدم را در بیاورد.

اما از شوخی گذشته، با اثری طرفیم که ساخته و پرداخته ذهن یک نفر است. تجربه هم نشان داده که وقتی پروژه‌ای توسط یک نفر ساخته می‌شود، می‌تواند در بعضی بخش‌ها خیلی خوب و در بعضی بخش‌ها متوسط یا حتی ضعیف باشد. اگر روی ظاهر آن چشم ببندیم (که متاسفانه انگار مخاطبان آن در کافه‌بازار این لطف را در حق این گیم روا نداشته‌اند) با گیم‌پلی خوبی روبه‌رو هستیم. کنترل‌ها پخته هستند و به موقع پاسخ می‌دهند که واقعا برای چنین گیمی حیاتی است و منطق خاص و عجیب و غریب‌کشی هم در این گیم جاریست.

ماجرای گیم‌پلی هم از این قرار است که در هر مرحله، یک صحنه‌ی تقسیم شده به دو نیمه روبهروی شما قرار می‌گیرد. نیمی سیاه و نیمی سفید. در هر طرف هم یک شخصیت وجود دارد که عملا مانند قرینه شخصیت روبه‌رویش عمل می‌کند. اگر می‌گویید از این سبک که زیاد هست، می‌گوییم «آفرین! چه نظر سازنده‌ای!» ما هم می‌دانیم از این نمونه‌ها فراوان است. ولی نمی‌توان گفت بازار این سبک اشباع شده است. چه بسا در بازار اشباع هم باز بعضی عناوین ارزش امتحان دارند. در مسیر هرکدام از دو شخصیتی که می‌بینید، یک سری موانع و واکنش‌های خطرناک وجود دارد که با کوچک‌ترین خطایی جانشان را می‌گیرند. شما باید به نحوی دو کاراکتر را حرکت داده و به موقع از موانع رد کنید که هر دو سالم به مقصد برسند و در این راه، بر اساس کیفیت عملکرد، مهارت و سرعت، به شما امتیاز تعلق می‌گیرد.

مراحل بازی، که بدون هیچ اغراقی تا آنجا که نگارنده توانسته پیش برود، دمار از روزگارش درآورده‌اند، یک وجه تمایز با خیلی از عناوین موجود دارند. آن هم این است که مراحل پارادوکس، تنها آزمایش سرعت عمل شما نیست. بلکه هر مرحله - بعضی از مراحل به طرز ناجوانمردانه‌ای بیش‌تر - در اصل یک معمای منطقی هم هستند و هرچقدر هم سرعت به خرج بدهید و هرچقدر هم «رپ گاد» را روی ریپیت بگذارید، افاقه نخواهد کرد و بازنده خواهید بود. راز حل این مرحله‌ها، در کشف روابط منطقی بین موانع و حرکت شخصیت‌هاست و گاهی مثلا لازم است که حتی یکی از شخصیت‌ها را جا گذاشته، آن یکی را تا انتهای مرحله ببرید و سپس آن دیگری را حرکت بدهید!

واقعا توصیه می‌کنم نسخه رایگان این بازی را دانلود کنید و اگر خوشتان آمد، نسخه پولی و کامل آن را هم بخرید. دیدن قیافه سرسام گرفته دوست و آشنا در تلاش برای حل چالش‌های پارادوکس واقعا دیدن دارد.

Factsheet

Developer:
Indie Planet

Platforms:
Android

6.5 10

Scan me

www.takbook.com







سیّد پوریا کاظمی



نازنین نوری

گزارش کاملی از
TGC 2018



علی گلدانی



آیدین نوری

Tehran Game Convention 2018
The biggest B2B convention for video game industry in the MENA
5-6TH JULY, 2018

نشریه گیم آور، همکار رسانه‌ای بزرگ‌ترین رویداد تجاری صنعت بازی‌های ویدیویی در خاورمیانه

@GAMEOVERMAG

www.takbook.com

بزرگ‌ترین رویداد تجاری صنعت بازی‌های ویدیویی در خاورمیانه - TGC2018



رویداد بین‌المللی Tehran Game Convention یا TGC بزرگ‌ترین رویداد علمی و تجاری (B2B) صنعت بازی‌های ویدیویی در منطقه خاورمیانه محسوب می‌شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همراهی شرکت گیم‌کانکشن فرانسه، برگزارکننده این رویداد هستند.

نخستین دوره TGC در تیر ماه ۱۳۹۶ با استقبال گسترده بازی‌سازان ایرانی و بین‌المللی برگزار شد و در دوره دوم هم، فرصت‌های بزرگ‌تری برای همکاری فعالان بازی‌سازی موجود شد.

تمام فعالان صنعت بازی‌های ویدیویی می‌توانستند از این رویداد بهره ببرند. توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدیویی، ناشران، خدمات‌دهندگان، سرمایه‌گذاران و دانشجویان این حوزه از مخاطبان اصلی رویداد هستند. به‌علاوه کنفرانس‌ها در سه سطح مبتدی، متوسط و پیشرفته برگزار می‌شود تا بتواند برای هر فردی مفید واقع گردد.

در این رویداد، تمامی کنفرانس‌های تخصصی مترجم همزمان دارند. اما چون کلاس‌های تخصصی به دلیل ماهیت تخصصی و سطح بالای آن‌ها به زبان انگلیسی تدریس می‌شود، بهتر است دانش‌پژوه در سطح مناسبی انگلیسی بلد باشد تا کاملا متوجه سخنان شود.

هم‌چنین حضور ده‌ها سخنران مطرح، بیش از ۱۰۰ شرکت، ناشر بین‌المللی و بیش از ۲۳۰۰ فعال بازی‌سازی در این رویداد از سراسر نقاط دنیا، فرصت بزرگی را برای رشد بازی‌سازی و بزرگ‌تر شدن بازار در ایران و منطقه فراهم آورد.

خریداران یا ناشران بزرگ و موثر در رویداد که دنبال انعقاد قراردادهای تجاری هستند به تهران آمدند.

برنامه قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمند و موثری برای تنظیم پیشاپیش قرارهای تجاری در دسترس بود که هماهنگی خوبی را ایجاد می‌کرد. البته که با مشکلاتی چون تغییر ناگهانی محل ملاقات همراه بود.

سخنرانان مطرح و شناخته شده بین‌المللی از سراسر دنیا سخنرانی کردند و به سوالات مختلف بازی‌سازان و خبرنگاران پاسخ دادند که خلاصه‌ای از برخی از مطالب و مباحث مطرح شده را در صفحات بعدی خواهید خواند.

هم‌چنین یکی از بخش‌های این رویداد، «گیمیستان» بود. گیمیستان نام منطقه‌ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و هم‌چنین کشورهایی مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم‌های جوان و خلاقی در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی‌های ویدیویی در آن‌جا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن‌ها روزانه به بازی کردن می‌پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه‌دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین‌المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می‌گردند. در این مسابقه، علاقه‌مندان براساس مقررات اعلام شده می‌توانند بازی‌های خود را ارسال کرده و این بازی‌ها مورد داوری ناشران مطرح بین‌المللی قرار می‌گیرند که در نهایت امسال، در بخش موبایل، بازی پایالند: فرار کله‌ها بهترین بازی و بهترین بازی بصری، بازی O خلاقانه‌ترین بازی و آناهیتا بهترین بازی از نگاه مردم شد و در بخش PC، بازی Woodfarer توانست به‌عنوان خلاقانه‌ترین بازی شناخته شود و بازی Flipping Filip بهترین بازی بصری و بهترین بازی رایانه‌های شخصی گیمیستان شد.

TGC2018 نیز با برنامه‌ریزی وسیع‌تر و منسجم‌تر، ۱۴ و ۱۵ تیر ماه ۹۷ در مرکز همایش‌های بین‌المللی سازمان صدا و سیما به کار خود پایان داد.





www.takbook.com



سعید زعفرانی
سردبیر گیم‌نیوز

گزارشی از تی‌جی‌سی ۲۰۱۸؛ آن‌چه گذشت یا آیا تی‌جی‌سی واقعا یک رویداد آموزشی پر هزینه است؟

برگزاری تی‌جی‌سی ۲۰۱۷ اگرچه بدون دردسر و با نواقص زیادی همراه بود، در نهایت «موفقیت آمیز» ارزیابی شد تا همایش بازی‌های رایانه‌ای تهران یک سال بعد هم برگزار شود. آنچه در متن این رویداد دو روزه اتفاق افتاد، در نوع خود شایسته‌ی تقدیر است و می‌شود همین حالا با قاطعیت گفت که تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ یک رویداد موفق دیگر در کارنامه‌ی بنیاد است. اگرچه انتظار می‌رفت با به‌دست آوردن تجربیات از سال گذشته، برگزاری رویداد از هر لحاظ پیشرفت کند، بسیاری از نواقص سال گذشته برطرف شوند و کیفیت برگزاری بالا رود، حداقل در مدل برگزاری، رویداد بی‌اندازه شبیه به سال گذشته و دور اول بود. محل برگزاری رویداد تغییری نکرده بود، سالن‌ها و غرفه‌ها به همان ترتیب گذشته بودند و کنفرانس‌ها، پنل‌ها و سخنرانی‌های تخصصی همچنان طبق روال سال قبل انجام می‌شدند. این یعنی نظم و هماهنگی قابل تقدیری که سال گذشته در رویداد تی‌جی‌سی محقق شده بود، برای برگزارکنندگان و شرکت‌کنندگان این رویداد به اندازه‌ی کافی راضی کننده بوده و آن‌ها نیازی برای تغییر در این زمینه‌ها احساس نمی‌کردند.



در همین راستا البته تعداد غرفه‌هایی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌طور رایگان در اختیار شرکت‌کنندگان قرار داده بود کم شده و به نوعی، استودیوهای مستقل تحت حمایت بنیاد دستچین شده بودند تا فقط بازی‌های ارزنده‌ی آن‌ها به این رویداد راه یابند. اما احتمالا فقط هم مسئله این نبوده، چرا که ما شاهد عدم حضور دوباره‌ی برخی از بازی‌سازانی که سال گذشته توجهات بیش‌تری به خود جلب کردند در این رویداد بودیم، در حالی که به صراحت از بنیاد به خاطر در اختیار گذاشتن غرفه‌ی رایگان و ایجاد امکان حضور در این رویداد تشکر کرده بودند.

تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ در حالی برگزار شد که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای کم کردن مخارج آن تلاش بسیاری کرد، اما از طرف دیگر هزینه‌ی نسبتا زیادی را از بازی‌سازان و شرکت‌کنندگان برای حضور در این رویداد اخذ کرد. در حالی که بسیاری از بازی‌سازان همچون سال گذشته نتوانستند از حضور در غرفه‌های بزرگ خود در سالن اصلی نمایشگاه بهره‌ی کافی را



ببرند، هم آن‌ها و هم برگزارکنندگان این رویداد همچنان اصرار دارند بخش نمایشگاهیِ این رویدادِ اصالتا B2B (دو سویه تجاری) را حفظ کنند. البته این اصرار، طبیعی به‌نظر می‌رسد، چرا که ویترین گیم ایران باید پر باشد و صنعت بازی ایران هر چند کوچک، بزرگ و مستعد به نظر برسد، چون این محصولات مستقیما و بدون واسطه در معرض دید خریداران و علاقه‌مندان خارجی قرار گرفته است.

با این وجود، عدم حضور مجدد یکی از موفق‌ترین تیم‌های بازی‌سازی ایران در این رویداد عجیب به نظر می‌رسد. اگرچه جشنواره‌ی گیم تهران در این دوره بهترین بازی خود را نشناخت، باید اذعان کرد که در سال گذشته همه بر سر انتخاب بهترین بازی ایرانی اتفاق نظر داشته‌اند. حالا عدم حضور این بازی و تیم سازنده‌اش در رویداد مهمی مثل تی‌جی‌سی، حتی به‌عنوان یک اثر شاخص در ویترین و تبلیغات این صنعت هم عجیب به‌نظر می‌رسد. با این حال، این غیبت معنادار کاملا قابل درک است.

آنچه برای برگزارکنندگان و عمده‌ی شرکت‌کنندگان تی‌جی‌سی اهمیت ویژه‌ای دارد، علی‌رغم تصور بسیاری از حاضرین بین‌المللی در این رویداد، بخش آموزشی تی‌جی‌سی است. بنا بر گزارش متولیان این رویداد، تعداد سخنرانان تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ رشدی ۵۰ درصدی داشته و بر اساس



www.takbook.com

نظرسنجی‌های به عمل آمده، کیفیت این سخنرانی‌ها و کارگاه‌های یک ساعته هم برای تعداد کثیری از شرکت‌کنندگان راضی‌کننده بوده است. با این‌که روی کاغذ اوضاع خوب به نظر می‌رسد و بازی‌سازان حاضر در کنفرانس‌ها نیز می‌توانند به‌صورت عمده از کیفیت بخش آموزشی رویداد تی‌جی‌سی راضی بوده باشند، باید نتیجه‌ی این آموزش‌ها در درازمدت را نیز مدنظر قرار داد و به هیچ عنوان نباید به نتایج یک نظرسنجی بسنده کرد. در حالی که بازی‌سازان بسیاری در این رویداد دو روزه ملاقات‌های تجاری بسیاری با طرف‌های علاقه‌مند خارجی برگزار کردند، حصول نتیجه‌ی مشخصی از این ملاقات‌ها، مسئله‌ی زمان‌بری است. تا جایی که حالا پس از گذشت یک ماه از رویداد تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ هنوز خبری از نتایج این ملاقات‌ها نیست. البته که انتظار به نتیجه رسیدن تمام بیش از ۲۰۰۰ ملاقات در دو روز بازی‌سازان و فعالین صنعت بازی در ایران با شرکت‌کنندگان خارجی این رویداد، کاملا غیر عقلانی به نظر می‌رسد. یکی از پیشرفت‌های سال دوم برگزاری تی‌جی‌سی، تعدیل شدن انتظارات بازی‌سازان از حیث قراردادهای تجاری با طرف‌های خارجی است.

به نظر می‌رسد بر خلاف سال گذشته که امید و شور و هیجان در این رویداد حرف اول را می‌زد، شرکت‌کنندگان بی‌شمار تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ با آینده‌نگری، منطق و انتظارات تعدیل شده در این رویداد حضور یافته‌اند. به این معنا که آن‌هایی که برای به نمایش گذاشتن بازی خود در بخش نمایشگاهی حاضر شده‌اند بیش‌ترین تلاش را برای جلب توجه رسانه‌ها به خود می‌کنند و انتظار دارند در بازار مستعد داخلی شناخته شوند، و البته هم‌زمان بتوانند به قراردادی برای نشر در خارج از کشور هم برسند. آن‌هایی که برای بخش آموزشی این رویداد به تی‌جی‌سی آمده‌اند نیز، با در نظر





گرفتن محدودیت‌های زمان و بودجه، تلاش کردند بیش‌ترین نتیجه را از تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ بگیرند و به علم و مهارت خود بیافزایند. در این راستا استقبال از سخنرانی‌های تجاری نیز بسیار جالب توجه است. اما آن‌هایی که تنها به امید بستن قرارداد نشر بازی‌شان در خارج توسط یک ناشر شناخته شده و ایجاد همکاری بین‌المللی و در نتیجه‌ی آن حضور در بازار جهانی به تی‌جی‌سی آمده بودند، انتظار داشتند صحبت‌های اولیه به خوبی انجام شود و بقیه کارها به زمانی دیگر موکول گردد. به نظر می‌رسد هر سه گروه به خواسته‌ی خود رسیده باشند.

در پایان تی‌جی‌سی ۲۰۱۸، بازی‌های حاضر در بخش رقابتی این رویداد یعنی «جوایز گیمیستان» نیز مورد ارزیابی قرار گرفته و برندگان این بخش نیز جوایزی را دریافت کردند. حضور در بخش رقابتی و شناخته شدن به‌عنوان برگزیده‌های یک جایزه‌ی بین‌المللی با شرکت‌کنندگان و داوران خارجی و اعتماد به انتخاب دقیق و درست نیز دلیل حضور برخی از بازی‌سازان در تی‌جی‌سی امسال بود که به نظر می‌رسد مثل دیگر بخش‌ها به عمده‌ی انتظار خود رسیده‌اند.

تی‌جی‌سی ۲۰۱۸ با ادامه دادن در مسیری که سال گذشته با تلاش و جدیت فراوان آغاز شد، نشان داد که متولی خصوصی صنعت بازی در ایران، عزم راسخی برای تبدیل کردن این صنعت به یک صنعت جهانی و پیشرفت در همه‌ی زمینه‌ها دارد. برگزاری یک رویداد تجاری با هدف گسترش حضور بازی‌های ایرانی در بازار خارج، اگرچه می‌تواند مفید باشد، اما به این سبک و سیاق، فعلا جواب نداده است. با این‌که نمی‌شود به‌طور کلی تی‌جی‌سی را زیر سوال برد، اگر همچنان بحث تجاری و قراردادهای خارجی، اولویت آخر گروهی از بازی‌سازان برای شرکت در تی‌جی‌سی باشد، سرمایه‌گذاری بیش‌تر روی بخش آموزش و حذف بخش تجاری یا کوچک کردن آن، به‌نظر عقلانی‌تر می‌رسد. شاید این مشکلات، سال آینده برطرف شوند، شاید هم تی‌جی‌سی در سومین سال خود همچنان به همین روند ادامه دهد.

www.takbook.com



سیاوش شهبازی
منتقد حوزه گیم - ضمیمه کلیک جام جم

از امید تا آگاهی

بگذارید تعارف را کنار گذاشته و رک باشیم. اینجانب از منتقدان سرسخت برخی عملکردهای مدیریت سابق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بودم و همیشه ناراحت از این‌که بودجه این سازمان، نه صرف تربیت توسعه‌دهندگان آگاه، که صرف تولید عناوینی سفارشی می‌شد که عمدتا خروجی مناسبی را پدید نمی‌آوردند. البته شاید صلاحی در این رویکرد و درایتی پشتش بود که ما واقعا از آن بی‌خبریم. ولی هر چه بود، در آن سال‌ها، بسیاری از تیم‌های بااستعداد پیش چشم اهالی این صنعت و ما خبرنگارها پرپر شدند و به هزار دلیل - از نداشتن بودجه گرفته تا آشنا نبودن به ضوابط صحیح همکاری تجاری و تفاوت‌هایش با پروژه‌های رفاقتی و از همه مهم‌تر، جاه‌طلبی‌هایی که از قعر زمین، خورشید را نشانه رفته بود - از هم پاشیدند و بسیاری از فرصت‌های حضور ایران در عرصه بین‌المللی سوخت و بر باد رفت.

البته باز هم تاکید می‌کنم! شاید سیاستی بوده که ما از آن بی‌خبریم و قطعا اگر اینجا ادعایی می‌شود، ابراز وجود و حضور را می‌کنیم تا به موقعش و به درخواست مدیریت سابق بنیاد، تریبون را در اختیار عزیزان قرار داده و شنونده صحبت‌هایشان در این باره باشیم. بنده به ندرت این جرات را به خودم می‌دهم که قضاوتی در زمینه مدیریت دولتی انجام بدهم و در این باره هم تنها مشاهدات خودم را بیان می‌کنم و گفته‌هایم در این باره را تحلیل یا یقین نمی‌پندارم. هر چه باشد، آن زمان ما سنّمان بیست و خرده‌ای بود و اکنون، در آستانه دهه چهارم زندگی هستیم و پختگی امروز با جسارت دیروز قابل قیاس نیست. در نهایت، این افکار عمومی است که ادعاهای مدیریت فعلی و سابق را به قضاوت خواهند نشست و وظیفه ما، ورای همه چیز، فرصت دادن و انتقال است، نه قضاوت.

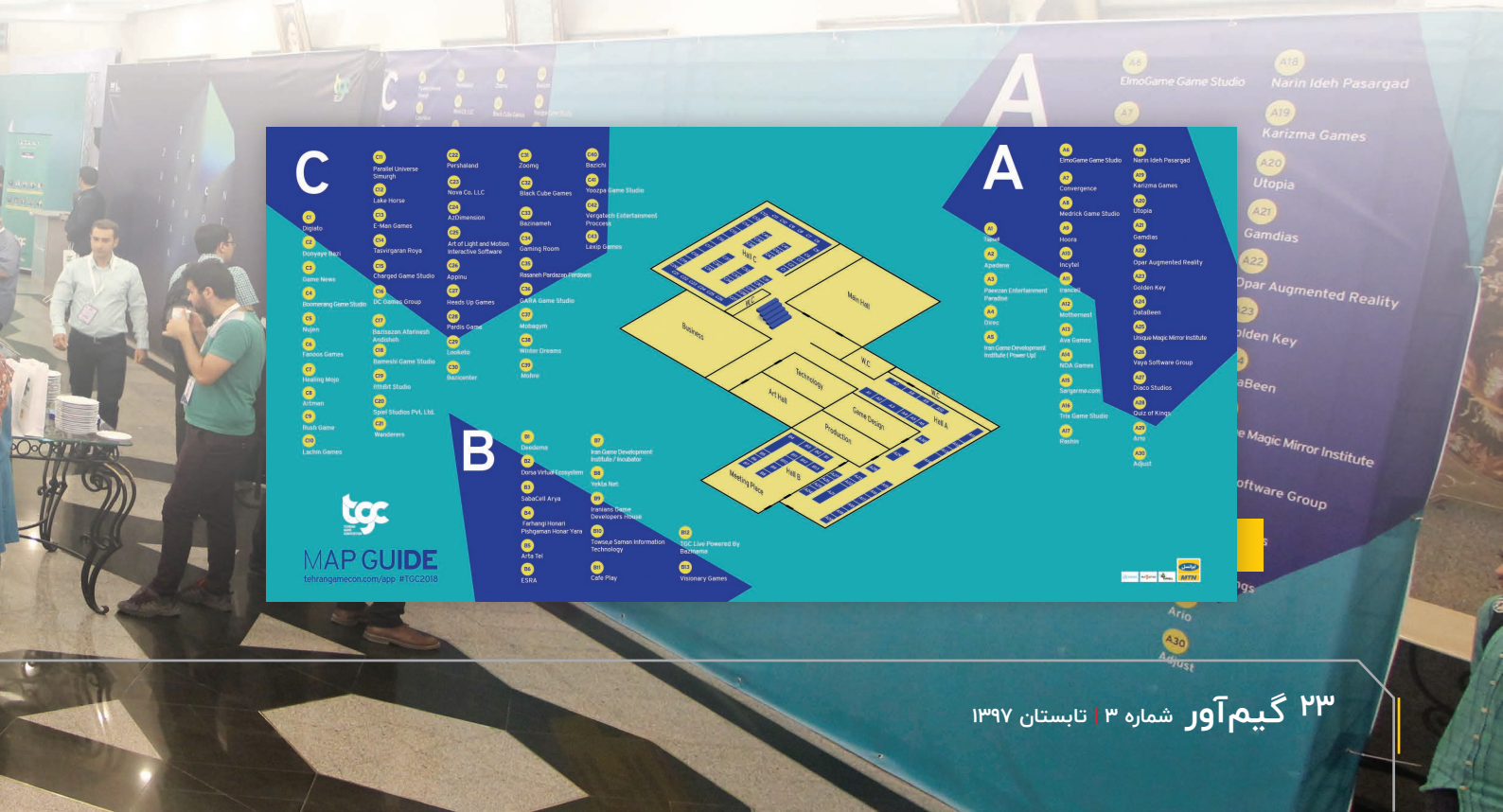
وانگهی، اسمش را بگذارید همسویی یا هر چه! تفکر بنده این است که رویکرد فعلی بنیاد، موثرتر و کاراتر از گذشته است. اکنون، حداقل در نظر نگارنده، می‌توان به عینه عرق ریزان دوستان مستقر در این سازمان را برای برقراری فرصت‌ها و موقعیت‌های سازنده برای فعالان عرصه گیم دید. جشنواره‌ها، سمینارها و جلسات متعددی در این چند سال برگزار شده که در کنار فعالیت‌های فرهنگی و نشر کتب و بولتن‌های متعدد سعی در تقویت سواد و تفاهم در حوزه گیم داشته‌اند و این از نظر بنده، با ارزش‌تر از هر گونه کار سفارشی بوده و خواهد بود. بعید نیست از این فرصت‌های رسانه‌ای، به همان مقدار که موفقیت بین‌المللی و مطابق سلیقه فرهنگ‌های مغایر پدید می‌آید، موفقیت‌های ایرانی-اسلامی و همسو با آرمان‌های مورد نظر فرهنگ کشور حاصل شود.

فرصتی برای آموختن

امسال نیز مانند سال قبل، این افتخار را داشتم تا در سِمَت مترجم شفاهی در کنفرانس‌های بخش مدیریت پروژه نمایشگاه Tehran Game Convention حضور داشته باشم و یک سری اتفاقات خوشایند را از نزدیک به نظاره بنشینم.

پارسال، حرف‌های بسیار خوب و مثبتی را شنیدم و ترجمه کردم. صحبت‌هایی شد که دغدغه‌های شخص بنده بود؛ صحبت‌هایی که در این سال‌ها به خاطرش خون دل خوردم. ولی امسال، روی دست سال گذشته زد که بعد از کمی دیگر پرچانگی، چرا و چطورش را برایتان خواهم نوشت!

از جمله دغدغه‌هایی که همیشه مرا آزرده است، نقص و کاستی‌های تیم‌ها و دست اندرکارانی بوده که نه تنها در حیطه گیم، که در خیلی از عرصه‌های کشور کار می‌کنند. متاسفانه، کار مرامی و ایستا بر وعده و وعید، نُرم کار آزاد در کشور ماست که عین چوب دوسرطلا عمل می‌کند. بسیار



www.takbook.com

پیش می‌آید که در نهایتِ امر، یا کننده کار سرش کلاه می‌رود و پولش را نمی‌گیرد یا سفارش‌دهنده کار به خاطر طمع یا هر چه، و تلاش برای بستن کار با کم‌ترین هزینه، سفارشش را به موقع یا با کیفیت لازم دریافت نکرده و حتی ممکن است شرایطی پیش بیاید که کل پروژه بخوابد! بستن قرارداد و رعایت موارد قانونی، در نهایت به نفع هر دو جناح خواهد بود، اما خیلی‌ها بنا به دلایلی نامعلوم از مقید بودن به این مورد ابا دارند.

مشکل دیگر، به رفتارها و اخلاق‌های حاکم بر فضای تولید و توسعه برمی‌گردد که متاسفانه در کشور ما به منّت فقدان مباحث مربوطه در سال‌های تحصیل و شاید یک حباب پس‌زننده نامأنوس بودن محتواها و از سوی دیگر، جولان ناواردها در عرصه آموزش مهارت‌های سازمانی و در نهایت، استقبال ضعیف آنان که باید از این بحث‌ها استقبال کنند، هنوز در کشور ما از ناهنجاری‌های خانمان‌براندازی رنج می‌برد.

در حالی که عمده بحث کنفرانس‌های سال گذشته در بحث تولید و مدیریت پروژه، به اهمیت برنامه‌ریزی دقیق و بهره‌گیری از نظرات و آمار رفتاری کاربران مربوط بود، امسال محوریت بحث‌ها، مدیریت سازمانی، شیوه‌های نوین مدیریت تیم و خطاهایی بود که در این زمینه‌ها مرتکب می‌شویم و بهای سنگینی هم به پایشان می‌دهیم.

۱۲ راه برای این که استودیوی بازی‌سازیتان را به باد بدهید!

یکی از بهترین کنفرانس‌های TGC برای شخص من، ارائه‌ای بود که توسط آقای «ایان گرگوری» (Ian Gregory)، یکی از باسابقه‌ترین توسعه‌دهندگان سنگاپور انجام شد. وی که با لحن و زبان طنزی خوشایند صحبت می‌کرد، دست در خندق تجارب ناباب خود کرده و دوازده مورد از تلخ‌ترین اشتباهاتش را که می‌توانند استودیوی بازی‌سازی را به باد بدهند برای بینندگان ذکر کرد. بنابر توضیح ایشان، وقتی به جای انتخاب شریک کاری‌ای که مکملتان باشد، با کسی عین خودتان رابطه کاری می‌بندید، باید انتظار جر و بحث‌ها و تضاد متعدد ایده‌ها را داشته باشید.

درون‌مایه‌ای که در عمده دوازده مورد ایشان جریان داشت، این بود که «مغرور و خودشیفته نباشید.» به تاکید ایشان، باید به‌شدت از خودکامگی در تولید و امر و نهی مداوم به کارمندهایتان بپرهیزید. نیروهایتان را باید شناخته و سپس برای استخدامشان اقدام کنید تا وقتی کاری به آن‌ها سپردید، خیالتان راحت باشد که به خوبی انجام می‌شود. ولی این‌که بعد از هر سفارش کار، بخواهید تمام جریان کار را به کارمند خود دیکته کنید، هم خودتان را فرسوده می‌کند هم اعصاب آن‌ها را!

مورد دیگری که آقای گرگوری بر آن تاکید داشت، انتقادپذیری بود. شخصا در مواجهه با بازی‌سازان ایرانی بارها دیده‌ام - و قابل درک هم هست - که روی اثر خود تعصب داشته‌اند. اما خب، به‌عنوان توسعه‌دهنده یا سازنده هر محصولی، باید این نکته را در نظر داشته باشید که بی‌رحم‌ترین منتقدان شما، افرادی هستند که بابت محصولتان پول می‌دهند. حتی بازی رایگان هم منتشر کنید، باز باید هزینه ترافیک اینترنت را بدهند. به تعریف و تمجید خانواده و دوستان تعارفی هم اصلا اعتماد نکنید. قدر کسی که گیم شما را به‌شدت می‌کوبد و از آن ایراد می‌گیرد را بدانید. چرا که شاید همان انتقاد تند، بازی شما را از خطایی برهاند که پس از انتشار با هزار زحمت نتوان درستش کرد.

بحث مهم دیگری هم که ایشان مطرح کرد، این بود که کارمندان و شرکای خود را انسان بدانیم. به آن‌ها احترام و عشق بورزیم تا برای کارمان از جان مایه بگذارند. این به معنی لیلی به لالا گذاشتن نیست. اتفاقا تحکیم و اقتدار در برنامه‌ریزی، بسیار واجب است. ولی به جایش باید از زحماتشان قدردانی و از گیر دادن‌های مضر پرهیز کرد. قطعا بین نیروها نیز نباید فرق گذاشت و اگر این حس در محیط کار جا بیافتد که فلان کارمند هر کاری می‌کند - از جمله تاخیر داشتن یا اشغال بیهوده وقت کاری - قسر در می‌رود و کسی به وی نمی‌گوید بالای چشمت ابرو است، به‌شدت بازده کاریتان پایین خواهد آمد.



www.takbook.com

گر باج دهی ز نوبْ لِوِل-صد سازی!

یکی از جذاب‌ترین کنفرانس‌ها که بحث و موضوعش حتی برای کشورهای توسعه‌یافته هم جدید است و شاید اگر مبانی‌اش را برای خیلی از مدیران سنتی‌اندیش در حرفه‌های دیگر بیان کنند، از تعجب شاخ درآورده یا حتی حراست را صدا کنند، به موضوع «دفتر مجازی» مربوط می‌شد.

آقای «آلن سیمنسن» (Allan Simonsen)، توسعه‌دهنده با سابقه‌ای بود که سبک کاری دفتر مجازی را برای خود برگزیده بود. وی پس از سخنانی در رابطه با Crunch work یا کار پرفِشار که یکی از معضلات صنعت گیم است، به خستگی خود از شرایط کاری‌اش در آستانه دهه چهار حیاتش اشاره کرد و این‌که برای گذران وقت بیش‌تر در کنار همسر و فرزندانش، تصمیم گرفت عطای کار در دفاتر حقیقی را به لقایش ببخشد و دفتر مجازی‌اش را در منزل تاسیس کند.

اما دفتر مجازی یعنی چی؟ چه بخواهید تولید گیم انجام بدهید چه به دنبال هدفی دیگر باشید، ممکن است بخواهید با افرادی کار کنید که امکان جمع کردنشان زیر یک سقف وجود ندارد. شاید مایل باشید با آهنگسازی کار کنید که در چین مستقر است و طراحی گرافیکی کسی را بپسندید که ساکن کوباست. در این حالت، می‌توانید از طریق راه‌های ارتباطی مختلف - مانند اسکایپ - با افراد مورد نظر خود تماس حاصل کرده، روند پروژه‌ها را چک کرده و وظایف جدیدی برایشان تعریف کنید.

جالب اینجاست که بسیاری از کارمندان آقای سیمنسن، افرادی هم سن و سال خودش هستند که به‌شدت استعداد و مهارت دارند، اما به خاطر عیالواری و مشکلات دیگر، قادر نیستند در فضای سنگین و پرمشغله دفاتر، حضور پیدا کنند.







اگر مایل هستید بیش‌تر درباره دفاتر مجازی و دورکاری بدانید، می‌توانید با نشریه ما تماس حاصل فرمایید. در صورت استقبال، حتما مطالب دیگری در این زمینه خواهیم داشت.

اما عمده اهمیت و تاثیر مباحث مطرح شده توسط آقای سیمنسن به کنار، ایشان موضوعی را مطرح کرد که به‌شدت برای من و حضار جالب بود. وی از لفظ «باج» در مثبت‌ترین معنای خودش استفاده کرد. ایشان به این موضوع اشاره کرد که کار برای مدت مدید پشت مانیتور و بدون تحرک، دمار از روزگار بدن کارمند در می‌آورد و خب، کسالتی که در پی آن می‌آید، بازده کاری فرد را پایین آورده و در نهایت، ضررش متوجه خود کارفرما خواهد بود. وی با اشراف بر این موضوع، جدا از هزینه‌ای که به‌عنوان دستمزد به کارمندانش می‌دهد، هزینه‌ای جدا برای باشگاه آن‌ها واریز می‌کند تا تشویق به ورزش بشوند. حتی به محض قرارداد و آغاز کار، هزینه قابل توجهی به آن‌ها می‌دهد تا اقدام به خرید یک سیستم کامپیوتری قوی با مانیتورهای عریض کنند که تسلط و بازده کاریشان تقویت شود. این‌که چند هزار سال دیگر در کشور ما این فرهنگ جا بیافتد و کارفرما نه تنها از گلوی کارمند نزند، که یک چیزی هم دستی به وی بدهد تا دلش شاد و در نهایت، سودآوری‌اش برای کارفرما بیش‌تر شود، خدا می‌داند! ولی خب، روی اصلی سخن ما با همین کارفرمایان عزیز است. به ایشان این اطمینان را می‌دهیم که با انتخاب صحیح کارمند و بستن قرارداد محکم‌پسند، می‌توانند به یقین برسند که این پول‌ها جای دوری نمی‌روند. به امید فرداهای بهتر و رویدادهای مثبت دیگری که بیش از پیش به اعتلای فرهنگ و هنر کشور کمک کنند.

www.takbook.com

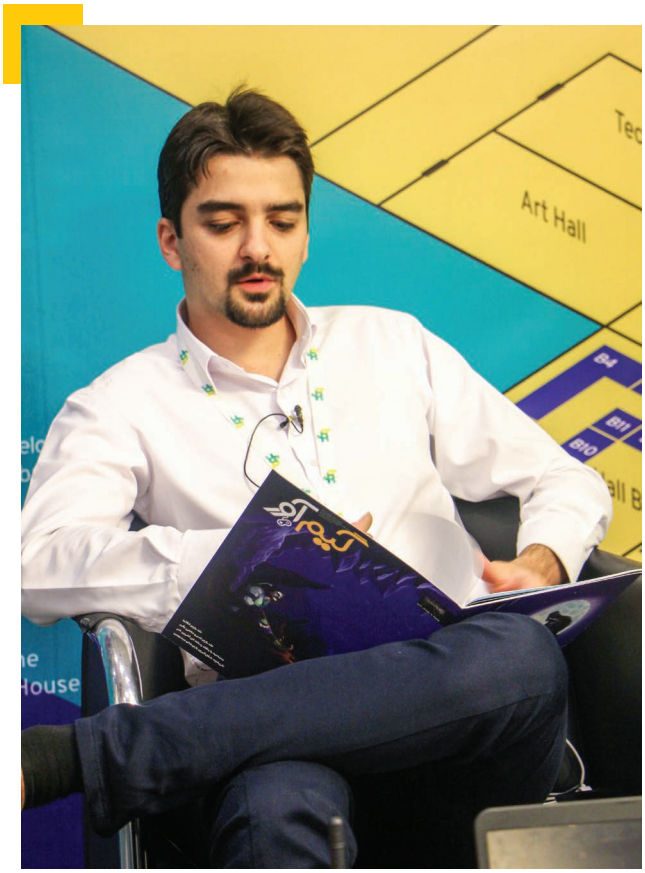
صحبت‌های مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره TGC2018

علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره کیفیت و بازخوردهای رویداد گفت: طبق صحبتی که با برخی از شرکت‌کنندگان داشتم، هیچ بازخورد منفی‌ای را ندیدم و خوش‌بختانه همه از رویداد و کنفرانس‌ها و سخنرانی‌ها راضی بودند. طبیعی است وقتی که یک‌بار چیزی را خوب انجام می‌دهید، انتظارات برای سری بعد آن بالاتر خواهد رفت و شاید برخی نظرات از این مسئله نشأت بگیرند. پارسال سطح سخنرانی عده‌ای بالا و بیش‌تر مخصوص بازی‌های AAA بود. اما امسال سعی شد سخنرانی‌هایی دعوت شوند که بیش‌تر به نفع بازی‌سازان ایرانی باشد و بتوانند از سخنان آن‌ها به‌خوبی استفاده کنند.

امسال در مجموع بیش از ۱۵۰۰ نفر شرکت‌کننده داشتیم که برای چنین رویدادی بسیار رقم خوبی است. هم‌چنین خیلی از شرکت‌کنندگان به افزایش روز رویداد علاقه‌مند بودند اما باید توجه داشته باشند که اکثر رویدادهای B2B در دنیا ۲ روزه برگزار می‌شوند و ۳ روزه شدن آن (یا بیش‌تر) خسته‌کننده خواهد شد.

ایشان در رابطه با چالش‌های این رویداد توضیح دادند: رویداد TGC همیشه پر از چالش است. یکی از چالش‌های برگزاری امسال، خروج آمریکا از برجام بود که تقریبا اواسط کارها و برنامه‌ریزی TGC بودیم و خیلی از افراد تایید آمدن خود را داده بودند که متاسفانه باعث شد آمدن خود را لغو کنند و ما سریعا جایگزین‌هایی را برای آن‌ها قرار دادیم. بالا رفتن ناگهانی نرخ ارز هم پیچیدگی‌های کار را بیش از پیش کرد اما در مجموع طبق چیزی که در رویداد مشاهده کردید، تقریبا از اقصی نقاط دنیا مهمان داشتیم و تاثیر این مشکلات فوق را ندیدید.





وی به هدف‌های رویداد اشاره کرد و گفت: از اهداف TGC می‌توان به تسهیل صادرات بازی‌های ایرانی و انتقال دانش نام برد که به نظر بنده به این هدف‌ها رسیدیم که نسبت به قبل رویکرد بازی‌سازان ما خیلی بهتر شده و در بحث تجاری هم برخی از بازی‌های TGC پارسال منتشر شده و به موفقیت‌های خوبی رسیده است. شرکت‌کنندگان و خریداران خارجی هم امسال به کیفیت بازی‌ها و رسیدن به نتایج خوب امیدوارتر بودند.

هم‌چنین ایشان توضیحاتی را درباره‌ی جنجال رسانه‌ای به‌وجود آمده در فضای مجازی بیان کردند: در رابطه با حضور کافه بازار هم در TGC سوالات بسیاری از ما شد که لازم می‌دانم توضیحاتی در رابطه با آن را به نشریه و مخاطبان گیم آور بدهم. اگر رویکرد کافه بازار بر تعامل بهتر با بازی‌سازان ایرانی و تسهیل بیش‌تر کارها به جای واردات بازی‌های خارجی بود که حضورش مشکلی نداشت اما نه تنها کافه بازار (که فقط مسئله این ناشر رسانه‌ای شده) بلکه برخی دیگر هم نامه‌ای برای عدم حضور دریافت کرده‌اند و مسئله آن‌طور که رسانه‌ای شد، نبود.

لازم به ذکر است که ویدیوی همه‌ی کنفرانس‌ها و پنل‌ها برای شرکت‌کنندگان TGC در اپلیکیشن گیم آکادمی منتشر خواهد شد و می‌توانند از آن‌جا به مشاهده‌ی سخنرانی‌ها بپردازند. افرادی که در TGC ثبت نام نکرده باشند می‌توانند با پرداخت هزینه‌ای که در آینده اعلام می‌شود به این ویدیوها دسترسی پیدا کنند.

وی در آخر گفت: در نهایت به شخصه از برگزاری رویداد TGC2018 و نظم برگزاری آن راضی بودم و امیدواریم که سال دیگر هم بتوانیم TGC2019 را هم‌زمان با نمایشگاه بازی برگزار کنیم.

www.takbook.com

همگرا یک شتاب‌دهنده تخصصی بازی و البته بدون انتفاع

پس از ۱ سال تحقیق و بررسی در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که به‌عنوان بالاترین نهاد دولتی در صنعت بازی به‌حساب می‌آید سرانجام در راستای حمایت از بازی‌سازان ملی با ایده‌ی محوری همگرا، دست به همگرا کردن حمایت‌های مورد نیاز بازی‌سازان در کشور زده است و هدف اصلی آن زنده نگه‌داشتن صنعت گیم برای کل کشور بوده و با این حساب با انحصارسازی در این صنعت به پیکار بر خواسته است.

پس از روند ثبت نام و گزینش تیم‌ها و شرکت‌های درخواست‌کننده‌ی حمایت، توسط تیم مجرب همگرا، امتیازبندی و سپس دسته‌بندی شروع می‌شود و ارزیابان برای هر دسته نیز حمایت‌های خاصی را مدنظر می‌گیرند که بر اساس آن بازی‌سازان می‌توانند حمایت‌های دلخواه خودشان را انتخاب و سپس استفاده کنند.



حمایت‌ها نیز شامل تبلیغات، بازاریابی، آزمون بازی‌ها (Game Testing)، تجهیزات، امکانات و محل استقرار، جذب تسهیلات مالی و سرمایه‌گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری و بسیاری از موارد دیگر است که در پی تحقیقات لازمه توسط معاونت حمایت بنیاد برای بهره‌مندی بازی‌سازان، آماده‌ی بهره‌برداری قرار گرفته و حق انتخاب را به تیم‌های بازی‌سازی می‌دهد که بتوانند بر اساس امتیازشان از این حمایت‌های موجود در دسته‌ی خود استفاده کنند.

نکته‌ی قابل‌توجه این است که در کنار بازی‌سازان، آن دسته از صاحب‌نظرانی که می‌خواهند در روند ارزیابی در کنار بنیاد باشند نیز می‌توانند ثبت نام به عمل آورند و پس از ارزشیابی به تیم ارزیاب همگرا اضافه شوند.

بسته‌های حمایتی که توسط همگرا به تیم‌ها داده می‌شود رایگان است و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و هیچ ارگان وابسته به این بنیاد، انتفاعی از این حمایت‌های ارائه شده نخواهد برد، اما پیش‌شرط ورود به همگرا داشتن تنها ۲ خروجی بازی در مدت ٤ سال گذشته بوده است.

بنابراین حمایت‌های همگرا به تیم‌های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت‌های بازی‌سازی‌ای تعلق می‌گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی‌سازان می‌توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص‌های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص‌ها حمایت دریافت کنند. این شاخص‌ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (٤۹٪ کل امتیاز)، مولفه‌های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه‌های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته‌بندی می‌شوند. نهایتا پس از ارزیابی و رتبه‌بندی، بسته‌های حمایتی متنوع در اختیار تیم‌ها و شرکت‌ها قرار می‌گیرد که می‌توانند از میان این بسته‌ها، حمایت‌های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل‌توجهی از حمایت‌های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم‌ها و شرکت‌های متقاضی می‌توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ٤۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه‌ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت‌ها آغاز می‌شود. بدیهی است بازی‌سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی‌سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می‌توانند به سایت hamgara.org مراجعه کنند.



www.takbook.com

نشریه تخصصی گیم آور

اولین نشریه چاپی-الکترونیکی، تخصصی گیم در دانشگاه‌های کشور



دانلود شماره دوم

Scan me

دانلود شماره اول

Scan me



www.takbook.com

مصاحبه گیم آور با برندن شفیلد

سلام، لطفا خودتان را برای مخاطبان ما معرفی کنید.

سلام، من «برندن شفیلد» (Brandon Sheffield)، مدیر نوآوری (Creative Director) شرکت Necrosoft Games هستم که در اوکلند کالیفرنیا (Oakland) قرار دارد. در حدود ۱۰، ۱۵ سال پیش به‌عنوان خبرنگار بازی فعالیت می‌کردم و پس از آن استودیوی بازی‌سازی خودم را تأسیس کردم. هم‌اکنون در حال ساخت بازی‌های مستقل هستم و هم‌چنین در زمینه‌ی داستان‌نویسی نیز برای دیگر بازی‌ها فعالیت می‌کنم.

بسیار هم خوب. امکانش هست چند نمونه از نشریات و بازی‌هایی که با آن‌ها همکاری داشته‌اید را نام ببرید؟

من سردبیر مجله‌ای به نام Game Developer بودم که هدف و تمرکز آن فقط بازی‌سازان بود. هم‌چنین ویراستار ارشد Gamasutra هم بودم. در مورد بازی‌ها هم بازی Gunhouse و Oh Deer! را اخیرا منتشر کردیم که مورد رضایت کاربران قرار گرفت. به‌عنوان نویسنده هم اخیرا روی بازی Street Fighter 30th Anniversary Collection کار کرده‌ام. هم‌اکنون هم در بازی Indivisible با سبک اکشن نقش-آفرینی همکاری دارم.

لطفا درباره‌ی Oh Deer! بیش‌تر توضیح دهید.

بازی‌ای در سبک رانندگی است که باید با ماشین استیشن‌تان تا جایی که می‌توانید با وجود مکانیک‌های رانندگی و دریفت، برانید و کم‌تر به گوزن‌های موجود در مسیر برخورد کنید. بازی تقریبا شبه سه‌بعدی یا به کلامی دیگر سه‌بعدی ساختگی است. تمام آرت‌ها پیکسلی و Sprite-scaling است و مثل بازی Out Run سگا، 3D واقعی در بازی وجود ندارد. ما از سازنده‌ی بازی Out Run درخواست کردیم تا بازی ما را بازی کند که بازخورد مثبتی داشتند.





چه چیزی الهام‌بخش شما برای ساخت این بازی بود؟

روزی یکی از دوستانم با من در مورد این‌که وقتی در آمریکا به مناطق ییلاقی می‌روی با علائمی روبه‌رو می‌شوی که روی آن نوشته شده «محل عبور گوزن - ۵ مایل» صحبت کرد، یعنی گاهی اوقات در این مناطق شاهد عبور گوزن‌ها هستیم که باید حواس را خوب جمع کرده و در مواجه با آن‌ها مراقب باشیم. حال فرض کن به جای این‌که در ۵ مایل دیگر شاهد گوزن باشی، به اندازه‌ی ۵ مایل پشت سر هم و وسط راه گوزن حضور داشته باشد. همین صحبت دوستم باعث شد که برای ساخت بازی به فکر فرو روم و در نهایت پیاده‌سازیش کنم.

چقدر جالب. چالش‌برانگیزترین قسمت ساخت این بازی چه بود؟

ما در فرایند ساخت بازی با چالش‌های کمی روبه‌رو بودیم. یکی از آن‌ها پیدا کردن یک موتور بازی‌سازی بود که بتواند شبه سه‌بعدی را خیلی خوب از کار در بیاورد. چرا که اگر به بازی‌های مشابه دیگر که در آن‌ها دنیای سه‌بعدی واقعی به کار برده شده نگاهی بیاندازید، متوجه خواهید شد که آن‌ها به اسپرایت‌ها حالت Billboard می‌دهند که به‌نظر درست نمی‌رسد. بنابراین تولید یک موتور سه‌بعدی ساختگی خیلی پیچیده بود. البته که چالش‌های دیگری هم داشتیم. برای مثال یکی از آن‌ها این بود که باید راه‌های قدیمی ساخت بازی را یاد می‌گرفتیم. چون وقتی خواستار ساخت یک تونل بودم، مجبور می‌شدم برای جلوگیری از افزایش حجم و فضا در Sprite sheetها فقط یک تونل نسازم. پس آن را به دو قسمت تقسیم کرده و فقط یک قسمتش را طراحی کردم و بخش دیگر را ۱۸۰درجه برگرداندم. سپس بخش میانی‌ای که داشتم را به آن اضافه کرده و کل این بافت (Texture) را به دفعات تکرار کردم تا این حس منتقل شود که شما در تونلی قرار دارید. آخرین چالش بزرگ ما هم این بود که ماشین بتواند کاملا صحیح دریفت بکشد. بنابراین در این بازی تاکید زیادی روی همین مقوله‌ی دریفت داشتیم.

خیلی ممنون از توضیحات شما. در حال حاضر بازی مورد علاقه‌ی شما چیست و کدام ویژگی از آن برایتان پر اهمیت بود؟

سوال سختی است. بگذارید کمی فکر کنم... من بیش‌تر بازی‌های قدیمی را انجام می‌دهم. اما در حال حاضر یکی از آن‌ها Fairune است. یک بازی نقش-آفرینی کوچک که شرکتی ژاپنی به نام Flyhigh Works آن را ساخته و خیلی دوست داشتی و بامزه است. فقط دو ساعت زمان برای به اتمام رساندش نیاز است ولی یک نقش-آفرینی کوچک و در عین حال کامل است که دنیایی را در خود جای داده که می‌توانید در آن به جست‌وجو و اکتشاف بپردازید. حسی را به من می‌دهد که برای مدت‌ها با بازی کردن، آن حس را نداشتم. برای همین است که این بازی را خیلی دوست دارم.



www.takbook.com

آیا تا به حال بازی ایرانی بازی کرده‌اید؟

برخی از بازی‌های ایرانی را این‌جا بازی کردم. اما مهدی بهرامی را هم می‌شناسم و بازی او را هم قبلا بازی کرده‌ام که فکر کنم بازی او اولین بازی ایرانی‌ای بود که انجام دادم. خیلی فوق‌العاده و بیش‌تر به مانند یک ابزار هنری بود تا یک بازی. اما کاملا واضح است که ایده‌ی ذهنی او بسیار خلاقانه بوده که این واقعا عالی است. یکی از بازی‌های در حال توسعه‌ای که توجه من را به خودش جلب کرد، فیلیپینگ فلیپ است که طراحی هنری خیلی زیبایی دارد اما دیگر بازی‌های ایرانی‌ای را که دیدم متاسفانه فقط کپی از دیگر بازی‌ها بودند که اصلا کار جالبی نیست. بنابراین امیدوارم که بازی‌سازان ایرانی راه مهدی بهرامی یا تیم بازی‌سازی دیدما را پیش بگیرند؛ کاری ابداعی و غیر کپی که زاده‌ی ذهن خلاق خودشان باشد.

تابه‌حال به همکاری با بازی‌سازان ایرانی فکر کرده‌اید؟

بله. تیم فیلیپینگ فلیپ نظر من را به خود جلب کرده است. هم‌چنین با ناشران ایرانی هم صحبت کردم که شاید بازی‌های استودیوی خودم را در ایران منتشر کنم. اما چون کار ما خیلی خاص است، همکاری با دیگر افراد، کمی برایمان دشوار خواهد بود.

آیا پیشنهادی برای بهبود همکاری گروهی بازی‌سازان ایرانی دارید؟

پیشنهادی که من دارم داشتن یک رئیس خوب است که بتواند در عین گوش دادن به تمامی نظرها، حرف آخر را بزند. مثلا در شرکت خود، به برنامه‌نویس ارشدم اعتماد کامل دارم ولی وقتی که می‌خواهیم برای گیم‌پلی بازی تصمیم بگیریم، صحبت‌های زیادی با یک‌دیگر می‌کنیم اما در نهایت تصمیم با من است. نکته‌ی دیگر این است که پیش‌کنشگر (Proactive) باشید؛ کار خود را انجام داده و در روند ساخت، هیچ‌وقت از اعضای تیم فاصله نگیرید. و نکته‌ی آخر این‌که یک نفر (ناظر) باید باشد تا درصد پیشرفت کاری همه افراد گروه را بررسی کند.





چه ویژگی‌هایی از بازی‌سازان ایرانی برای شما جذاب بوده است؟

چیزی که برای من جالب بود، تفاوت فرهنگ است. برای همین، دیدن چیزهایی که در فرهنگم ندارم برای من جذاب خواهد بود. زمانی که بازی‌سازان ایرانی از فرهنگ و خلاقیت‌شان در بازی بهره می‌برند، طبیعتا برای افراد دیگر جذابیت زیادی خواهد داشت. چون دیگر، بازی آن‌ها شبیه به دیگر بازی‌ها نخواهد بود.

به‌نظر شما در آینده هم‌چنان شاهد بازی‌های تک‌نفره هستیم یا آن‌ها جای خود را به بازی‌های چند نفره و بتل رویال خواهند داد؟

من به شخصه بازی‌های تک‌نفره می‌سازم و همیشه از من این‌طور بازی‌هایی را خواهید دید، اما فکر می‌کنم که همه‌ی این مدها ادامه پیدا خواهد کرد و هیچ‌کدام از بین نمی‌روند. دنیای بازی‌ها هم‌چنان رشد کرده و فکر می‌کنم احتمالا از تعداد کسانی که بازی تک‌نفره بازی می‌کنند، کاسته می‌شود و بیش‌تر مشغول بازی‌هایی مثل Fortnite یا ... می‌شوند. مثلا من انتظار ندارم که ۵۰ میلیون نفر بازی من را انجام دهند. همین که ۱۰هزار نفر هم آن را بازی کنند و لذت ببرند، برای من کافی است.

خیلی ممنون. و کلام آخر؟

بسیار ممنون از نشریه‌ی فعال و خوب شما. اگر بازی‌های من به ایران ورود پیدا کردند، حتما آن‌ها را تهیه کنید.

www.takbook.com

مصاحبه گیم آور با گوون چاتاک

سلام، لطفا خودتان را برای مخاطبان نشریه گیم آور معرفی کنید.

سلام، من «گوون چاتاک» (Güven Çatak)، استاد دانشگاه باهچه شیر (Bahçeşehir Üniversitesi) استانبول ترکیه و موسس BUG game lab هستم که این آزمایشگاه ابتدا مرکزی برای بازی‌سازی استانبول بود و سپس تبدیل به دانشکده‌ای شامل دوره‌های لیسانس و فوق لیسانس طراحی بازی شد. می‌توانم بگویم که این دانشکده برای آموزش و تولید بازی، قطب بازی‌سازی در استانبول است.

بر اساس شباهت‌های فرهنگی و منطقه‌ای میان ایران و ترکیه، آیا فکر می‌کنید که بازی‌سازان ایرانی و ترک می‌توانند همکاری‌ای باهم داشته باشند؟

بله قطعا. اصلا به همین دلیل بود که ما پلتفرم تهران-استانبول را شروع کرده‌ایم. خوشبختانه دو هفته پیش، یعنی ۱۷ تا ۲۳ ژوئن، اولین رویداد گیم جم تهران-استانبول را سازماندهی کردیم. فکر می‌کنم این رویداد به نوبه‌ی خودش اولین است که بین دو کشور و دو شهر صورت می‌گیرد. به امید خدا ما این رویداد را ادامه می‌دهیم و این پلتفرم باعث می‌شود تا بازی‌سازان، طراحان بازی و ... در این دو شهر گرد هم آمده، با هم همکاری کنند و از هم بیاموزند. قطعا ما با هم شباهت‌هایی داریم، در عین حال که تفاوت‌هایی هم هست. اما نکته‌ی مهم این است که بتوان از همین تفاوت‌ها هم در جهت مثبت استفاده و در این راستا به یک‌دیگر کمک کرد.

خیلی ممنون. بیش‌تر بازی‌سازان ایرانی جوان هستند. آیا در ترکیه هم به همین صورت است؟ و اگر هست، چه تجهیزات و امکاناتی را برای آن‌ها فراهم می‌کنید؟

بله. بازی‌سازان جوان بسیاری در ترکیه هستند که در دبیرستان یا حتی زودتر از آن، شروع به توسعه‌ی بازی، برنامه‌نویسی یا استفاده از موتورهای بازی‌سازی کرده‌اند. در ترکیه بر اساس دولتی یا غیرانتفاعی بودن دانشگاه‌ها، کالج‌ها و مدارس، سطح فناوری و تجهیزات باهم تفاوت دارند. اما این تفاوت‌ها مانعی محسوب نمی‌شود. چرا که این روزها شما به ابزارهایی با پیکربندی‌های خاص نیاز ندارید و می‌توانید بازی‌سازی را با لپ‌تاپ خود هم آغاز کنید. اما طبیعتا برای پروژه‌های بزرگ‌تر، نیاز به فناوری، دستگاه و مسلما یک تیم خوب دارید. ممکن است وقتی که یک بازی را با لپ‌تاپ خود می‌سازید، پول چندان خوبی را هم به‌دست نیاورید، اما به جای آن تجربه‌ی خوبی را کسب خواهید کرد که نکته‌ی بسیار مهمی است. ما در دانشگاه خود برای دانشجویان، آزمایشگاه رایانه‌های شخصی، آزمایشگاه واقعیت مجازی و محیطی به نام BUG Kitchen (محیطی سندباکس گونه) فراهم آورده‌ایم که بتوانند در آن‌جا تیم‌سازی کرده و مشغول فعالیت شوند.

ما خیلی در مورد مرکز رشد بازی‌سازی ترکیه شنیده‌ایم و دقیقا چنین چیزی را در ایران هم داریم. آیا شما چیزی راجع به آن شنیده‌اید؟

بله. من در این مورد در ماه فوریه از حسن کریمی شنیدم. ما برنامه‌ای ویژه برای همکاری در این مرکز داریم که طراحان از استانبول به این‌جا آمده و با بازی‌سازان ایرانی حاضر در مرکز همکاری کرده و بازی بسازند. هم‌چنین این قابلیت فراهم است که بازی‌سازان و طراحان مرکز رشد هم به استانبول بیایند.

ممنون. به‌نظر شما یک نشریه‌ی بازی برای پیشرفت نیاز به چه چیزهایی دارد؟

خیلی سوال خوبی پرسیدید. به این دلیل که من کار خودم را به عنوان یک منتقد بازی در سال ۱۹۹۸ شروع کردم. هم‌چنین در آن زمان، پژوهشگر



www.takbook.com

آکادمیک بودم. درباره‌ی بازی‌های ویدیویی خبر می‌نوشتم و الان هم گاهی اوقات به نوشتن می‌پردازم. مجلات بازی‌ای که من در آن‌ها فعالیت داشتم، خیلی موفق بوده و مخاطبان زیادی داشتند. نویسندگان آن‌ها خیلی کاربلد و شوخ طبع بودند و روحیه‌ی همکاری تیمی خوبی داشتند که این خود باعث پیشرفت مجله می‌شد. شوخ طبعی (که حد و میزان آن حائز اهمیت است) نکته‌ی بسیار مهمی در این حرفه محسوب می‌شود. چرا که مخاطبین احساس می‌کنند شما هم از بازی کردن لذت می‌برید. هم‌چنین باید در نظر داشت که مجلات در عین حال باید آموزنده باشند و به دنبال‌کنندگان خود انگیزه بدهند.

آیا به غرفه‌های بازی‌سازان ایرانی هم سر زده‌اید؟ نظرتان راجع به آن‌ها چیست؟

بله. البته من از همه‌ی غرفه‌ها بازدید نکرده‌ام اما بعد از مصاحبه با شما حتما این کار را انجام می‌دهم. من فکر می‌کنم بازی‌های ایرانی خیلی خوش رنگ و لعاب‌تر از بازی‌های ما هستند. به این خاطر که ایران پیش‌زمینه‌ی خوبی در انیمیشن و فیلم‌سازی دارد. من فکر می‌کنم که از لحاظ طراحی بین ما و کشور شما تفاوت‌هایی وجود دارد و بازی‌های ما بیش‌تر مبتنی بر روایت داستانش است.

کتابی در زمینه‌ی بازی‌سازی مد نظر دارید که به مخاطبان ما معرفی کنید؟

یک‌سری کتاب در این زمینه وجود دارد که می‌تواند کمک‌کننده باشد، مثل Game Design Workshop نوشته‌ی Tracy Fullerton، Rules of Play نوشته‌ی Eric Zimmerman و The Art of Game Design نوشته‌ی Jesse Schell و کتابی دیگر به نام Game Feel.



خیلی ممنون. اگر امکان دارد توضیحات کوتاهی هم از بازی‌های خود بدهید.

حتما. ما در رویداد گیم جم ترکیه که با درون‌مایه‌ی پل بود، دو بازی ساختیم. در یکی از این بازی‌ها باید پازلی را حل کنید و پلی بین رهبران سیاسی بسازید تا به یک‌دیگر برسند. بازی دیگر هم برای VR است که در آن باید خیلی دقیق باشید و پلی را بین دو شهر مثل تهران و استانبول بسازید. این بازی مشابه «تتریس» است. به همین دلیل نام آن را «تتریج» گذاشتیم؛ ترکیب تتریس و بریج.

کلام آخر؟

خیلی ممنون از نشریه پرمحتوای شما و به امید همکاری‌های خوبی بین تهران و استانبول.



www.takbook.com

مصاحبه گیم آور با ژورگ تنت



سلام، لطفا خودتان را برای مخاطبان ما معرفی کرده و از سابقه خود بگویید.

من «ژورگ تنت» (Joerg Tente) اصالتا اهل آلمان هستم، اما در ۲۰ سال اخیر در هنگ کنگ زندگی می‌کنم. به‌نظرم کشور هیجان‌انگیزتری است. در نتیجه نمی‌توانم به شما چیز زیادی در مورد بازار غرب بگویم. اما می‌توانم با شما در رابطه با بازار جنوب شرق آسیا گفت‌وگو کنم که کارمان را در آن‌جا به‌عنوان ارائه‌دهنده خدمات (Service Provider) شروع کردیم و هم‌چنان هم خدماتی را برای تلفن‌های همراه ارائه می‌دهیم. هم‌اکنون هم رئیس 8 Elements Asia Pacific Ltd و ناشر بازی‌های رایگان موبایل در گوگل و اپ استور هستم.

تابه‌حال چند بازی را منتشر کرده‌اید؟

فکر می‌کنم در حدود ۱۰ تا ۱۵ بازی را عرضه کرده‌ایم. هم‌چنین تاکنون حدود ۲۰ میلیون نصب بازی داشته‌ایم. اساسا موفقیت‌های ما بر پایه‌ی برندهایی است که برای آن‌ها بازی ساخته یا منتشر کردیم. هم‌چنین برندهای کارتونی را از استودیوهای انیمیشن‌سازی قزاقستان، اندونزی، مالزی و کشورهای جنوب شرقی آسیا، لایسنس کردیم.

بازخوردهای کاربران درباره‌ی بازی‌هایتان چطور بود؟

بازخوردهای مثبت زیادی را از سوی گیمرها کسب کردیم اما خیلی از گیمرها در جنوب شرقی آسیا نسبت به بازی‌های ویدیویی برخوردی سخت‌گیرانه و بسیار انتقادپذیر دارند. هم‌چنین خیلی وقت‌ها نسبت به بازی‌سازان بی‌انصافی می‌کنند. بنابراین اگر چیزی که انتظار و توقعش را دارند، نتوانند به‌دست بیاورند یا اگر خدایی نکرده باگی در بازی بیابند علیه شما اساسی دست به کار می‌شوند. مثلا نظرات بدی برای بازی و سازنده‌اش می‌گذارند و تجربه‌های منفی‌شان را با همه دوستان خود به اشتراک می‌گذارند. پس گیمرها، گروه حساسی از جامعه به حساب می‌آیند که اعصاب درستی ندارند.

چه خدماتی را به سازندگان بازی ارائه می‌کنید؟

ممنون از سوال خوبی که پرسیدید. ما این روزها در حال راه‌اندازی خدمت جدیدی به نام TRii در کشور اندونزی هستیم و وب‌سایت آن هم TRii. global است که فکر می‌کنیم یک پلتفرم بازاریابی جدید، آنلاین و تقریبا منحصر به فردی است که به توسعه‌دهندگان این شانس را می‌دهد که بتوانند با جامعه‌ی بزرگی از گیمرها در ارتباط بوده و برای آزمون و نقد بازی‌های در حال توسعه‌شان با آن‌ها همکاری کنند. هم‌چنین زمانی که بازی‌ها عرضه شدند و گیمرهایی که آن‌ها را تست نموده و به آن‌ها علاقه پیدا کرده‌اند، از آن‌ها دعوت می‌شود تا به‌عنوان یک رسانه‌ی تبلیغاتی خوب هم عمل کنند.

آیا شما هر دو مدل بازی‌های فریمیوم و پریمیوم را منتشر می‌کنید؟

بله. البته ما در شرکت جدیدا فقط با بازی‌های پریمیوم کار می‌کنیم اما الان در حال راه‌اندازی کلوپ‌های بازی‌ای هستیم که از مردم می‌خواهیم در آن‌ها عضو شده و از مزایایی مثل انجام رایگان بازی یا داشتن ۵۰ درصد تخفیف و ... بهره ببرند.



www.takbook.com

معیار شما برای انتخاب بازی‌هایی که منتشر می‌کنید، چیست ؟

در حال حاضر ما به‌دنبال بازی‌های استراتژی هستیم. این بازی‌ها باید ویژگی‌های لازم اجتماعی را به همراه داشته تا گیمرها بتوانند داخل بازی با دیگران تعامل داشته باشند. هم‌چنین این بازی باید خیلی رقابتی و هیجان‌انگیز باشد به‌طوری که بتواند گیمرها را به‌صورت آنلاین به چالش بکشد. بتوانید در این بازی تیم درسته کرده و با تیم‌های دیگر به مبارزه بپردازید. بنابراین همان‌طور که گفتم، در حال حاضر مهم‌ترین ویژگی‌ها برای ما، اجتماعی و رقابتی بودن بازی است. دومین سبکی که ما مد نظر داریم، سبک کارت بازی است که البته با فرهنگ شما مغایرت دارد، پس بهتر است راجع به آن صحبتی نکنیم اما همیشه در بازارهای دیگر خیلی موفق ظاهر می‌شود.

ممنون از توضیحات. پس حالا بازی‌سازان ایرانی چگونه می‌توانند برای انتشار بازی‌هایشان با شما ارتباط برقرار کنند؟

من بازی‌ها و بازی‌سازهای خیلی خوبی را در TGC دیدم. خیلی از بازی‌ها کژوال هستند که بازاریابی آن‌ها کمی سخت است. اما اگر آن‌ها را با یک برند خیلی معروف ترکیب کنیم، بازاریابی‌شان خیلی راحت‌تر خواهد شد. بنابراین روی صحبت من با بازی‌سازهای این‌جا این است که چنین کاری را در پیش بگیرند. من هم‌چنین با دو یا سه بازی‌ساز ایرانی به توافق رسیدم که بازی‌هایشان را در بازارهای اندونزی، مالزی و سنگاپور منتشر کنم. به بازی‌سازان پیشنهاد می‌کنم که به سایت ما مراجعه کرده و از طریق ایمیل با ما در تماس باشند.

آیا تابه‌حال بازی ایرانی‌ای هم انجام داده‌اید؟ کیفیت آن‌ها را چطور ارزیابی کردید؟

بله این‌جا بازی کردم. کیفیت آن‌ها به قدری خوب است که ما علاقه‌مند شدیم تا با چندتا از آن‌ها وارد مذاکره شویم و به احتمال زیاد دو یا سه تا از آن‌ها را به‌زودی منتشر خواهیم کرد.

صنعت بازی‌های ویدیویی را در ۵ یا ۱۰ سال آینده کجا می بینید ؟

اوه، چه سوال چالش‌برانگیزی. فکر نمی‌کنم که گوگل پلی و اپ استور همان‌گونه که تابه‌حال رشد داشته و موفق بوده‌اند، در آینده هم به همین منوال ادامه دهند. این‌طور فروشگاه‌ها دیگر چندان جالب نخواهند بود، چون فقط یک لیستی از ۵ میلیارد اپلیکیشن‌های مختلف هستند. من فکر می‌کنم Sub storeها قرار است که پا به این عرصه بگذارند. پلتفرم‌هایی شبیه استیم هم به بازار خواهند آمد که هدف‌شان بیش‌تر گیمرهای هاردکور است. هم‌چنین فکر می‌کنم قابلیت‌های پرداخت درون برنامه‌ای بازی‌ها دستخوش تغییر شود. هم‌چنین به‌نظرم یکی دیگر از پیشرفت‌هایی که در آینده رخ خواهد داد، دوباره زنده شدن بازی‌های رایانه‌های شخصی خواهد بود.

تشکر. اگر سخن دیگری دارید، بفرمایید.

ابتدا از این نشریه تخصصی بازی‌های ایرانی تشکر می‌کنم و به همه مخاطبان شما و گیمرهای ایرانی درود می‌فرستم. خیلی خوشحالم که این‌جا هستم و بی‌صبرانه منتظرم تا سال آینده هم مجددا در حالی برگردم که حداقل یکی از بازی‌های ایرانی را منتشر کرده باشم و بتوانم با بازی‌سازان ایرانی بیش‌تر کار کنم.



www.takbook.com

مصاحبه گیم آور با وجزیج پازدور



سلام، لطفا خود را معرفی کرده و از سابقه کاریتان برایمان بگویید.

من «وجزیج پازدور» (Wojciech Pazdur)، مدیر استودیوی The Farm 51، یک استودیوی بازی‌سازی لهستانی هستم که قبلا در ساخت بازی‌هایی مانند Witcher و Painkiller همکاری‌هایی داشته‌ام. وقتی من فقط ۸ سال داشتم، به خانواده‌ام گفته بودم که می‌خواهم یک بازی‌ساز حرفه‌ای شوم. در آن زمان افراد کمی کامپیوتر داشتند اما من در سن شش سالگی به این خاطر که پدر و مادرم دانشمند بودند و با کامپیوتر سر و کار داشتند، می‌توانستم با آن کار کنم. بالاخره در سن ۲۰ سالگی این رویا محقق شد و یک بازی ویدیویی ساختم، چون احساس می‌کردم هیچ کار دیگری به اندازه‌ی بازی‌سازی برایم جذاب و سرگرم‌کننده نبود.



عالی. چه چیزی الهام‌بخش ساخت بازی Get Even بوده است؟ چالش‌های پیشِ روی شما چه بود و چه بازخوردهایی داشت؟

من سال‌های زیادی را صرف این پروژه کردم و اگر بخواهم مفصل به شما توضیح بدهم، ساعت‌ها طول خواهد کشید. در نتیجه سعی می‌کنم که خیلی خلاصه توضیح دهم. اول از همه من همیشه می‌خواستم بازی‌ای بسازم که داستانی منحصر به فرد داشته باشد و زمانی که بچه بودم، بازی‌های آن موقع آنقدری داستان‌های درگیرکننده‌ای نداشتند. در نتیجه علاقه داشتم بازی‌ای بسازم که از لحاظ داستانی مثل فیلم‌ها و کتاب‌های داستان، خیلی درگیرکننده و تاثیرگذار باشد. چالش ما این بود که زبان درست داستان‌سرایی را نمی‌دانستیم. اما در طی چند سال اخیر، بازی‌سازان مستقل، چنان انقلابی در زمینه‌ی روایت داستان به پا کردند که راه‌های مختلفی برای قرار دادن روایت در داستان و چگونگی هماهنگ‌سازی آن با گیم‌پلی بازی ایجاد شد. ما بالاخره توانستیم نه تنها از تجربه‌ی خود بلکه از تجربه‌ی دیگران بهره برده و پس از چند سال ایده‌ی Get Even را در سال ۲۰۱۳ پیاده‌سازی کنیم. ایده‌ی این بازی در سال ۲۰۰٤ یا ۲۰۰۵ با دیدن فیلم Butterfly Effect به ذهن من خطور کرد که فیلمی درباره‌ی شخصی بود که در زندگی‌اش دچار مشکلی شد و می‌توانست در حافظه‌ی خود سفر کرده و به عقب برگردد و وقایع را تغییر دهد. پس از تماشای این فیلم با خودم گفتم که این فیلم مثل یک بازی ویدیویی است. از آن زمان در این فکر بودم که چطور می‌توانم بازی ویدیویی بسازم که بتواند از چنین سازوکاری استفاده کند. Get Even بازی‌ای بود که از این سازوکار استفاده کرد؛ درون این بازی باید سعی کنید که به گذشته برگردید و اشتباهات رخ داده را با تغییر واقعیت یا ساختن یک واقعیت جدید جبران کنید. این ایده‌ی اصلی بازی بود، اما در عین حال یک داستان رمانتیک و کمی هم عناصر Thriller، اکشن و تیراندازی هم به آن اضافه کردیم. از دیگر چالش‌های ما رساندن مفاهیم درونی بازی به گیمرها و حتی به اعضای تیم خود بود. بازیکن‌ها درست متوجه مفهوم بازی نمی‌شدند و فکر می‌کردند که با یک بازی اکشن یا Walking Simulator یا غیره روبه‌رو هستند. بگذارید بگویم که یک تجربه‌ی تقریبا منحصر به فردی را برای گیمرها ایجاد کردیم که هیچ چیز دیگری شبیه به آن وجود نداشت که البته انجام چنین کاری هم اصلا آسان نبود. زیرا پیش از آن، زمانی که یک بازی عادی تیراندازی را می‌ساختیم می‌توانستیم آن را شبیه به ندای وظیفه (Call of Duty) درست کنیم که آن‌گونه خیلی راحت می‌توانستند متوجه داستان بازی شوند. اما در مورد عنوان Get Even همه‌چیز حتی فناوری بازی‌سازی بر اساس تصویرسنجی یا فتوگرامتری خیلی بی‌نظیر و یکتا بود. در نتیجه، به‌علت مشکل در درک مفهوم بازی برای هر یک از اعضای جدید تیم، ساخت این بازی بیش‌تر از چیزی که انتظار داشتیم به‌طول انجامید. حتی فکر می‌کنم که برخی از اعضا، تازه آخر تولید بازی متوجه مفاهیم آن شدند. مانعی دیگر، بزرگی این پروژه برای شرکت ما بود. به این خاطر که قبل از Get Even، بزرگ‌ترین پروژه‌ی ما ۳۰ نفر را دربرداشت، در حالی که روی این بازی ٦۰ نفر کار کردند. بنابراین مدیریت این تیم سخت‌تر هم شد. از سوی دیگر چون از یک‌سری فناوری‌های قدیمی بهره بردیم با مشکلات تکنولوژیکی هم دست و پنجه

www.takbook.com



نـرم می‌کردیـم. به‌خصـوص کـه بـرای آوردنـش روی کنسـول‌های جدیـد هـم نمی‌توانسـتیم نسـخه‌ی موتـور بازی‌سـازی را تغییـر دهیـم. هم‌چنیـن از نظـر مـا Action sequenceهـا هـم خـوب از آب در نیامـد. بـه ایـن دلیـل کـه ترکیـب Action sequence بـا ابـزار روایتـی کـه اسـتفاده کـرده بودیـم خیلـی سـخت بـود. مـا بـه یک‌سـری مشـکلات فنـی در زمینـه‌ی هـوش مصنوعـی و بهینه‌سـازی هـم برخوردیـم. آخریـن مسـئله مـا هـم رسـاندن مفهـوم ایـن بـازی بـه گیمرهـا بـود کـه هـم یـک نکتـه‌ی مثبـت و هـم یـک نکتـه‌ی منفـی بـه حسـاب می‌آمـد. بـازی باعـث گیـج شـدن آن‌هـا می‌شـد، بـه ایـن دلیـل کـه وقتـی تصاویـری از بـازی را دیدنـد چیـز دیگـری را انتظـار داشـتند امـا بـا چیـز دیگـری روبـه‌رو شـدند. آن‌هـا فکـر می‌کردنـد بـازی فقـط یـک اکشـن اول شـخص تیراندازی اسـت ولـی مفهـوم بـازی کامـلا متفـاوت بـود. چـرا کـه مـا از عناصـر اکشـن، تیراندازی، اکتشـاف و پـازل صرفـا بـرای بیـان داسـتان اسـتفاده کـرده بودیـم. بنابرایـن قانـع کـردن افـراد بـه ایـن منظـور کـه بـازی بـا دیگـر بازی‌هایـی کـه انجـام داده‌انـد غیـر قابـل مقایسـه اسـت، کار خیلـی سـختی بـود. حـال اگـر بخواهـم در رابطـه بـا بازخوردهـای کاربـران صحبـت کنـم، بایـد بگویـم کـه خیلـی مثبـت بودنـد. اکثـر افـرادی کـه بـازی Get Even را انجـام نـداده، متوجـه مفهـوم بـازی نشـده‌اند. بـه همیـن دلیـل اسـت کـه مخاطبـان مـا زیـاد نیسـتند. امـا هـر کسـی کـه ایـن عنـوان را بـازی کـرده بـه مـا گفتـه کـه تجربـه‌ای فوق‌العـاده (به‌خصـوص بعـد از یکـی دو سـاعت بـازی کـردن) داشـته اسـت. بـه ایـن خاطـر کـه هـر چقـدر جلوتـر می‌رویـد، داسـتان بـازی جذاب‌تـر می‌شـود و شـما را در دنیـای خـود درگیـر می‌کنـد. در نتیجـه هرچقـدر کـه از بـازی می‌گـذرد، عطـش شـما بـرای ادامـه بـازی بیش‌تـر خواهـد شـد. نکتـه‌ی دیگـر ایـن اسـت کـه گیمرهـا همیشـه راجـع بـه موسـیقی بـازی صحبـت می‌کننـد کـه یکـی از درخشـان‌ترین جواهـرات در ایـن بـازی اسـت. آهنگ‌سـاز بـازی Olivier Deriviere از پاریـس بـوده کـه موسـیقی‌هایش خیلـی بـا عناصـر بـازی عجیـن شـده اسـت. بعضـی از کاربـران هـم آرت بصـری بـازی را به‌علـت واقع‌گرایانـه بـودن بسـیار پسـندیدند. به‌طـور کلـی عقیـده‌ی مـن ایـن اسـت کـه اگـر Get Even دسـتاورد بزرگـی داشـته، اول به‌خاطـر داسـتان‌گوییش، دوم به‌خاطـر موسـیقی و سـوم به‌خاطـر اسـتفاده از فنـاوری اسـکن سـه‌بعدی در محیـط و واقع‌گرایانه‌تـر کـردن آرت بـازی بـوده اسـت.

www.takbook.com

خیلی ممنون از توضیحات جامع و کامل شما. فکر می‌کنید که شباهت‌های صنایع بازی در ایران و لهستان در چیست؟

من بازی‌های ایرانی زیادی بازی نکردم اما تعدادی را که بازی کردم، شباهت‌های میان بازی‌سازان ایرانی و لهستانی را نمایش می‌دهد که هر دو خیلی بلند پرواز هستند. باید بگویم که مهارت‌های شما در ساخت بازی بسیار خوب است اما در بازاریابی چندان خوب عمل نکرده‌اید. نکته‌ی جالب این‌جا است که بازی‌سازهای ایرانی مانند بازی‌سازان لهستانی به قرار دادن عناصر شعر، داستان و فرهنگ داخل بازی‌هایشان علاقه‌مند هستند؛ حتی اگر این موضوع به گیمرها کمکی برای فهم بیش‌تر بازی یا بهتر کردن بازاریابی نکند. از سوی دیگر افزودن عناصر بیگانه می‌تواند برای برخی از گیمرها جذاب و الهام‌بخش باشد. این موارد در بازی‌ها باعث شده که مخاطبان آن‌ها هم محدود شود. مورد دیگر این است که صنعت بازی در ایران در حال پیشرفت است، دقیقا مانند موقعیتی که ما چند سال پیش در لهستان داشتیم. امروزه صنعت بازی‌سازی لهستان بسیار پیشرفته است و خروجی‌های خیلی خوبی دارد. اما در گذشته که شبیه به ایران بود، بازی‌های ساخته شده خیلی بومی بودند و بیش‌تر تمرکز آن‌ها بر روی رویاها و اهداف خود تیم و نه گیمرها بود، بنابراین مخاطبان زیادی را با خود همراه نمی‌کرد. من معتقد هستم که اگر در بحث بازاریابی با بازی‌سازان و ناشران کشورهای مختلف صحبت کنید به نتایج بهتری خواهید رسید. ساخت بازی‌هایی با کیفیتِ بهتر نیازمند بودجه، زمان، متخصص زمینه‌های مختلف بازی‌سازی و ناشر و توزیع‌کننده است. به‌علت این‌که همه‌ی فاکتورهای فوق بر کیفیت بازی تاثیر به‌سزایی می‌گذارند. از آن‌جایی که بازار در ایران زیاد بزرگ نیست. بالاخره بازی‌سازان ایرانی نیاز دارند تا بازی‌های خود را در خارج از کشور به فروش برسانند. پس باید بتوانند با اشخاص مرتبط در سراسر دنیا در ارتباط باشند و در مورد معیارهایی که توجه گیمرها را به خود جلب می‌کند، آگاه شوند. دنیا نیاز به بازی‌های شبیه بهم ندارد و بازی‌هایی که ساخته می‌شوند باید خاص و منحصر به فرد باشند و برای مخاطبین زیادی طراحی شوند. من مطمئن هستم که ایرانی‌ها می‌توانند با استفاده از داستان‌های جدید و میراث فرهنگی غنی خود، بازی‌های خلاقانه و جذابی را تولید کنند. برای مثال دیروز، چندتا بازی انجام دادم که از اساطیر ایرانی درون بازی‌های نقش-آفرینی و مبارزاتی استفاده شده و خیلی برای من جالب بود. به هر حال من باور دارم که ارتباط بازارها باهم و درک نیازهای مردم دیگر کشورها نکته‌ی بسیار حائز اهمیتی است. برای مثال بازی‌سازان در لهستان، بازی‌هایی را برای بازار داخلی ساختند که چندان موفق واقع نشد. اما زمانی که به خواسته‌های گیمرها از کشورهای مختلف توجه کرده و شروع به بازاریابی در سطح جهانی نمودند، بازی‌های مستقل و غیر مستقل خوبی پدیدار شد و به موفقیت‌های زیادی دست پیدا کرد.





www.takbook.com

برخی از بازی‌سازان ایرانی در همکاری تیمی به خوبی عمل نمی‌کنند، پیشنهاد شما برای حل این مشکل چیست؟

مسئله‌ای که در صنعت بازی‌سازی وجود دارد این است که همه تا حدی فردگرا هستند و علاقه دارند که حتما در محصول، اثری از خود بر جای بگذارند که البته این چیز بدی نیست. زیرا بازی یک مدیوم خلاقانه‌ست و شما باید خلاق باشید تا بتوانید یک بازی خوب بسازید. از طرفی دیگر، مدیریت و ارتباط بین افراد از نکات مهمی هستند که باید آن‌ها را بیاموزید و بتوانید روش خود را با توجه به نوع هر شرکت، پروژه و بازی تغییر دهید. از نظر من برقراری ارتباط خوب بین اعضای یک تیم، از مدیریت آن‌ها مهم‌تر است. چرا که اگر ارتباط خوبی بین افراد وجود نداشته باشد، هیچ مدیری نمی‌تواند آن تیم را خوب رهبری کرده و به پیش ببرد. تا جایی که من می‌دانم اکثر تیم‌هایی که در این‌جا حضور دارند تقریبا کوچک، دوست و مستقل هستند. بنابراین باید از این ارتباط خوب بین یک‌دیگر نهایت استفاده را ببرند. اما باید در نظر داشته باشند که تعادلی را بین دوستی و مسئولیت‌هایشان برقرار کنند. شما هم‌چنین باید خلاصه‌ی تجربیات موفق و ناموفق بازی‌سازان را مطالعه کنید. چون می‌توانید از اطلاعاتی درباره‌ی بازی، بازاریابی، بودجه‌بندی و برقراری ارتباطی دوستانه در تیم خود و داشتن رهبری شایسته بهره ببرید.



اگر سال دیگر هم TGC برگزار شود، مایل به شرکت در آن هستید؟

قطعا بله. من خیلی از این رویداد لذت بردم و اگر مجدد دعوت شوم، حتما شرکت خواهم کرد.

بسیار ممنون از شما.

خواهش می‌کنم. برای شما و نشریه خوب‌تان آرزوی موفقیت می‌کنم.



www.takbook.com



www.takbook.com



www.takbook.com

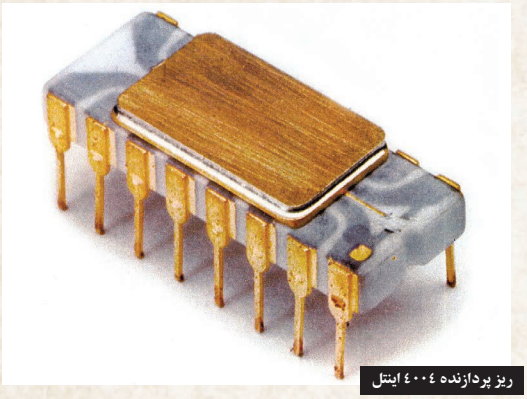


سید جواد وثوق حسینی
کارشناسی ارشد آموزش زبان

تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی بخش دوم

از کجا آمده است، با آن چه خواهیم کرد!

در قسمت قبل به پیشرفت رایانه‌های مکانیکی قبل از به کارگیری الکتریسیته و نیز توسعه رایانه‌های الکتریکی در اوایل قرن بیستم پرداختیم. در این قسمت رویه روبه رشد رایانه‌ها و نقش آن‌ها در توسعه بازی‌های ویدیویی را در قرن بیستم دنبال خواهیم کرد. همان‌طور که گفته شد اختراع ترانزیستور در دهه ۱۹۴۰ میلادی گامی بزرگ در جهت پیشرفت قطعات و رایانه‌های الکتریکی بود. زیرا ترانزیستورها توانستند با هزینه کم‌تر جای لامپ‌های خلاء را گرفته و سبب کوچک‌تر شدن و ارزان‌تر شدن رایانه‌های الکتریکی شوند. اما مهم‌تر از این موارد، استفاده از ترانزیستورها در ساخت پردازنده‌ها (Central Processing Unit) بود. پردازنده، قلب اصلی یک رایانه و بسیاری از وسایل مانند تلفن همراه، یخچال، ماشین حساب و حتی اتومبیل است. برای اجرای یک بازی ویدیویی، ریزپردازنده به‌عنوان هسته اصلی، مسئولیت محاسبات ریاضی و نیز مدیریت سایر سخت‌افزارها را بر عهده دارد. از اوایل دهه ۱۹۶۰ میلادی بحث مربوط به پردازنده‌ها مطرح شد و این تحول به معنی ایجاد ساز و کار پردازشی استاندارد در رایانه‌ها و دیگر تجهیزات الکترونیکی بود. شرکت «اینتل» (Intel) اولین ریزپردازنده خود به نام اینتل ۴۰۰۴ را در سال ۱۹۷۱ میلادی عرضه کرد. پس از آن مدل دیگری به نام اینتل ۸۰۰۸ در اواسط سال ۱۹۷۲ معرفی شد. علاوه بر اینتل، شرکت‌های دیگری مانند «ای ام دی» (AMD) شکل گرفته و رویه تولید پردازنده تا به امروز ادامه دارد و هر سال شاهد معرفی شدن ریزپردازنده‌هایی با توان بالاتر و معماری جدیدتر هستیم.



ریز پردازنده ۴۰۰۴ اینتل

اما از آن سوی دیگر، تا سال ۱۹۵۸ یک‌سری فعالیت در جهت ساخت وسایل سرگرم‌کننده الکترونیکی انجام گرفت. در سال ۱۹۵۸ میلادی «ویلیام هیگن باتام» (William Higinbotham) با استفاده از اسیلوسکوپ که ابزاری در جهت نمایش ولتاژ الکتریکی است، دست به ساخت آن چیزی زد که امروزه بازی ویدیویی نامیده می‌شود. این بازی که «تنیس برای دو» (Tennis for Two) نام داشت ساختار بسیار ساده‌ای داشته و هدف از ساخت آن نه تجارت بود و نه کسب درآمد بلکه هدف از ساخت آن تنها ارائه در نمایشگاه بود. با این بازی ساده، باتام قصد داشت تا بازدیدکنندگان نمایشگاه با آن سرگرم شده و این گونه به آن‌ها نشان داده شود که فناوری‌های جدید می‌توانند جنبه مثبت داشته باشند. البته در صورتی هم که باتام قصد استفاده تجاری از بازی خود را داشت در آن زمان این امکان فراهم نبود، چون رایانه‌های شخصی هنوز فراگیر نشده و بیش‌تر برای مواردی به جز سرگرمی استفاده می‌شدند. پس از این نمونه اولیه، در سال ۱۹۶۲ میلادی، «استیو راسل» (Steve Russell) به همراه گروهی از همکاران خود دست به توسعه بازی «جنگ فضایی» (Spacewar!) در دانشگاه «ام آی تی» (MIT) زد. پس از عرضه اولیه جنگ فضایی، این بازی توسط دیگر دانشجویان، توسعه یافته و در رایانه‌های دیگر نیز اجرا شد و توانست در دهه ۶۰ میلادی برای خود شهرتی دست و پا کند.

در سال ۱۹۷۵ «التیر ۸۸۰۰» (Altair 8800) به‌عنوان اولین رایانه شخصی عرضه شد. فروشندگان، التیر را به‌صورت یک کیت عرضه کرده و مشتریان مشتاق مجبور بودند که آن را سرهم کنند. می‌توان گفت التیر اولین رایانه شخصی بود.



اولین جعبه... ببخشید... رایانه خانگی!

در سال ۱۹۷۲ میلادی کنسول «ادیسه» (Odyssey) به‌عنوان اولین کنسول بازی تاریخ عرضه شد. مراحل توسعه کنسول ادیسه از سال ۱۹۶۸ میلادی شروع شده بود. این کنسول فاقد توانایی اجرای صدا بود. همراه با کنسول یک‌سری کارت، پول کاغذی و تاس که از اجزای متداول بازی‌های تخته‌ای هستند، عرضه می‌شد. ادیسه در حقیقت ترکیبی از بازی ویدیویی و بازی تخته‌ای بود که قابلیت انجام بازی‌ها را به‌صورت دو نفره نیز داشت. علاوه بر این، بازیکنان می‌توانستند یک‌سری صفحات طلقی را به صفحه نمایش تلویزیون چسبانده و به بازی‌ها تنوع ببخشند.

در سال ۱۹۷۲ میلادی، شرکت «آتاری» توسط «نولان باشنل» (Nolan Bushnell) تاسیس شد. شرکت آتاری به‌عنوان یکی از اولین شرکت‌های تولیدکننده بازی بود و توانست به موفقیت‌های بسیاری برسد. شرکت آتاری پس از انجام تحقیقات و توسعه فناوری‌هایش اولین کنسول خود به نام «آتاری ۲۶۰۰» (Atari 2600) را در سال ۱۹۷۷ میلادی منتشر کرد.

«استیو جابز» (Steve Jobs) که یکی از کارکنان شرکت آتاری بود از آن شرکت جدا شده و در سال ۱۹۷۶ میلادی شرکت اپل را در یک گاراژ تاسیس کرد.

یک سال پیش از جابز، دو دوست به نام‌های «بیل گیتس» (Bill Gates) و «پل آلن» (Paul Allen) یک تفاهم‌نامه همکاری به نام مایکروسافت را امضا کردند. سپس بر روی رایانه التیر ۸۸۰۰ کار کرده و سعی کردند که با برنامه‌نویسی، عملکرد آن را بهبود بخشند. این اقدام آن‌ها اولین گام در جهت

www.takbook.com



توسعه یک سیستم عامل جهانی و فراگیر و نیز آغاز فعالیت‌های شرکت مایکروسافت بود.

بدون شک کنسول آتاری از موفق‌ترین کنسول‌های دهه ۱۹۷۰ بود. اما بنا به بسیاری از دلایل چون عدم نوآوری و عدم ارائه سخت‌افزار جدید قدرتمندتر جهت اجرای بازی‌هایی با کیفیت بالاتر نتوانست به موفقیت خود در آینده ادامه دهد و بعدها رقبای قدرتمندی مانند نینتندو و سگا توانستند گوی سبقت را از آن بربایند. در دهه ۹۰ میلادی، آتاری دیگر حرفی برای گفتن نداشت و تولید کنسولش را متوقف کرد. بعدها آتاری تنها در تولید برخی از بازی‌های کنسول‌ها فعالیت می‌کرد.

با یک نگاه اجمالی می‌توان دریافت که دهه ۷۰ میلادی دهه‌ای بود که در آن بسیاری از فناوری‌هایی که در گذشته به‌وجود آمده بودند به سمت تجاری شدن و استفاده همگانی گام برداشتند. دوران همه گیر شدن رایانه‌های شخصی و کنسول‌های بازی آغاز شده بود. رایانه‌های شخصی، کنسول‌های بازی و ریزپردازنده‌ها جزو فناوری‌هایی بودند که برای اولین بار در معرض فروش گذاشته شدند. اما این تازه آغاز راه بود و صنعت بازی راه زیادی را برای دستیابی به جایگاه امروزی خود در پیش رو داشت.

پس از این دوره و با آغاز دهه ۱۹۸۰ میلادی رایانه‌های شخصی کم کم فراگیر شده و رویای هر خانه یک رایانه تا حدی به وقوع پیوست. در این دهه، کاربران عادی رایانه‌های شخصی قادر بودند تا اعمالی نظیر برنامه‌نویسی، آموزش، انجام محاسبات و نیز کارهای اداری متداول را توسط رایانه‌های شخصی انجام دهند. با این حال تنوع رایانه‌ها بالا بود و بعضاً مدل‌های نامتعارفی تولید می‌شد. همین‌طور در کشورهای مختلف، استانداردهای متفاوتی لحاظ می‌شدند و محیط اغلب آن‌ها آنچنان کاربر پسند نبود و بیش‌تر به‌صورت خط فرمانی، یعنی به‌صورت تایپ دستورات عمل می‌کردند. در این زمان، زبان برنامه‌نویسی بیسیک، یکی از پرکاربردترین زبان‌های برنامه‌نویسی برای رایانه‌های خانگی بود.



دهه ۸۰ میلادی. رایانه‌های خانگی وارد مدارس شدند.

از مدل‌های معروف رایانه‌های شخصی دهه ۱۹۸۰ میلادی می‌توان به «کومودور ٦٤» (Commodore 64) و «آمیگا ۵۰۰» (Amiga 500) اشاره کرد. کومودور ٦٤ برای اولین بار در سال ۱۹۸۲ میلادی عرضه شد. در مقایسه با رایانه‌های امروزی، سخت‌افزار کمودور ٦٤ بسیار ضعیف و سطح پایین به‌شمار می‌رود. اما با این حال کمودور یک رایانه خانگی ارزان قیمت بود که می‌توانست دایره وسیعی از بازی‌ها و نرم‌افزارهای کاربردی و آموزشی را تحت سیستم عامل خود که کمودور بیسیک نام داشت، اجرا کند. تمام سخت‌افزار کمودور ٦٤ در یک صفحه کلید تعبیه شده بود و قابلیت ارتقاء نداشت. مانند بسیاری دیگر از رایانه‌های دهه ۸۰ میلادی، کمودور، داده‌ها را بر روی نوار کاست ذخیره می‌کرد. شرکت کمودور توانست به‌طور موفقیت‌آمیزی چند میلیون نسخه از رایانه خانگی خود را به فروش برساند و تولید خود را تا اوایل دهه ۹۰ میلادی ادامه داد.



صفحه کلیدی که یک تنه نرم‌افزارها و بازی‌های بسیاری را حریف بود!

www.takbook.com

تاریخچه شکل‌گیری بازی‌های ویدیویی

از دیگر رایانه‌های معروف آن دوران «آمیگا ۵۰۰» بود که باز هم توسط شرکت کمودور عرضه شد. در مقایسه با کمودور ٦٤، آمیگا ۵۰۰ دارای امکانات سخت‌افزاری بهتری بود و به جای نوار کاست، از دیسک گردان (صفحه مغناطیسی) پشتیبانی می‌کرد. با این‌که آمیگا رایانه خانگی نسبتاً موفقی بود اما نتوانست موفقیت کمودور ٦٤ را تکرار کند و پس از ٤ سال، تولید آن متوقف شد.

همان‌گونه که اشاره شد اکثر رایانه‌های خانگی دهه ۱۹۸۰ میلادی قابلیت ذخیره داده بر روی نوار کاست و یا صفحات مغناطیسی را داشتند. اما پیش از این در دهه ٦۰ میلادی «جیمز تی راسل» (James T. Russell) بر روی ایده اولیه ذخیره صدا بر روی لوح فشرده (Compact Disc) کار کرد. پس از آن دو شرکت سونی و فلیپس با تلاش بسیار موفق شدند که در سال ۱۹۸۲ اولین لوح فشرده برای پخش موسیقی را عرضه کنند. در مقایسه با نوار کاست، لوح فشرده با کیفیت بسیار بالاتری قابلیت پخش موسیقی را دارا بود. با این‌که لوح فشرده در ابتدا برای ذخیره صدا طراحی شده بود، اما در اواسط دهه ۱۹۸۰ میلادی توانست مسیر خود را به سمت رایانه‌های شخصی باز کرده و بعدها از آن برای اجرای بازی‌ها در کنسول‌هایی مانند پلی‌استیشن استفاده شد.

نینتندو بدون شک یکی از بهترین کنسول‌های دهه ۱۹۸۰ میلادی بود. البته در طرف دیگر، آتاری در حال تجربه یک شیب ملایم از نقطه اوج به سمت ورشکستگی بود. سیاست‌های نادرست و باقی ماندن بر رویه‌های گذشته بدون نوآوری‌های چشمگیر در مقابل رقبا، آتاری را به سمت سقوط هدایت می‌کرد. هنگامی که صحبت از نینتندو می‌شود معمولاً یاد آن لوله‌کش ایتالیایی، یعنی ماریو (Mario) می‌افتیم. بازی شناخته شده‌ای که در اوایل دهه ۸۰ میلادی با تلاش «شیگرو میاموتو» (Shigeru Miyamoto) و تحت پوشش شرکت نینتندو ارائه شد. بازی پر از ایده‌های جدید و آغازگر سبکی خاص در دنیای بازی‌ها بود. ایده‌ها و مکانیک‌های موجود در بازی ماریو الهام‌بخش بازی‌های بسیاری مانند Crash Bandicoot و Rayman و Tiny Toon بود که سال‌ها پس از آن تولید شدند. البته پس از موفقیت بازی ماریو، نسخه‌های بعدی آن نیز تولید شدند که بیش‌تر آن‌ها هم موفقیت‌آمیز بودند.



در اواخر دهه ۱۹۸۰ میلادی، شرکت سگا کنسول معروف خود یعنی «مگا درایو» یا Sega Genesis را عرضه کرد. این کنسول بدون شک یکی از کنسول‌های موفق تاریخ بازی‌های ویدیویی محسوب می‌شود. در مقایسه با کنسول نینتندو، کنسول مگا درایو توانایی پردازش گرافیکی بهتری داشته و از تعداد رنگ‌های بیش‌تری پشتیبانی می‌کرد. برای رقابت با شخصیت ماریو شرکت سگا با همکاری یوجی ناکا (Yuji Naka) دست به خلق شخصیت جدیدی در سال ۱۹۹۱ زد. سونیک (Sonic) همان خارپشت آبی رنگی است که با سرعت زیاد حرکت می‌کرد و حیوانات اسیر را آزاد کرده و تجهیزات اگ من (Egg Man) یعنی دشمن شماره یک خود را تخریب می‌کرد. بازی سونیک به نوعی مدافع طبیعت بود و از نکات مثبت آن حرکت سریع شخصیت بازی بدون افت فریم در اجرای تصاویر بود. مانند ماریو، سازندگان سونیک هم بعدها، نسخه‌های جدیدی از آن را ساختند که البته با افت و خیزهایی همراه بود. از سوی دیگر شرکت نینتندو هم برای این‌که از قافله‌ی پیشرفتِ سخت‌افزاری عقب نماند در سال ۱۹۹۰ کنسولی جدید به نام «سوپر نینتندو» را عرضه کرد. از نظر گرافیکی سوپر نینتندو نسبت به مگا درایو برتری داشت، اما از نظر توان پردازشی این مگا درایو بود که حرف اول را می‌زد. این برتری مگا درایو در بازی‌هایی مانند سونیک که سرعت بالایی داشتند کاملاً مشهود بود. تا سال ۱۹۹۳ تولید کنسول سوپر نینتندو ادامه یافت و پس از این دوران، رقابت سگا و نینتندو به شکل‌های دیگری هم‌چنان ادامه داشت.



www.takbook.com

شرکت سگا پس از مگا درایو در سال ۱۹۹۵ «سگا ساترن» (Sega Saturn) و در سال ۱۹۹۸ «دریم‌کست» (Dreamcast) را عرضه کرد. در مقابل، شرکت نینتندو در سال ۱۹۹۶ «نینتندو ٦٤» (Nintendo 64) و «نینتندو گیم‌کیوب» (Nintendo GameCube) را در سال ۲۰۰۱ عرضه کرد. هم‌زمان با این رقابت‌های کنسولی، شرکت سونی مشغول عرضه کنسول موفق خود یعنی پلی‌استیشن (PlayStation) بود.

قصه ساخت پلی‌استیشن به آنجا بر می‌گردد که در اوایل دهه ۹۰ میلادی دو شرکت سونی و نینتندو توافق کردند که با یک‌دیگر همکاری کرده و دست به تعبیه لوح فشرده در کنسول سوپر نینتندو بزنند. پس از مدتی این توافق لغو شد اما شرکت سونی دست به ساخت کنسول انحصاری خود یعنی پلی‌استیشن زد که برای اجرای بازی‌ها به جای حافظه‌ی کارتریج (ROM Cartridge) از لوح فشرده استفاده می‌کرد. بعدها شرکت سونی موفق به فروش بیش از صد میلیون نسخه پلی‌استیشن شد و با پلی‌استیشن ۲ به مسیر موفقیت خود ادامه داد.

به‌طور معمول رایانه‌ها در دهه ۸۰ میلادی قابلیت ذخیره داده‌ها بر روی فلاپی دیسک و نوار کاست را داشتند. در مقایسه با فناوری امروز، رایانه‌های آن زمان بسیار ضعیف و ابتدایی هستند. یک تلفن همراه امروزی چند برابر قدرتمندتر از یک ابر رایانه آن زمان است. این پیشرفت، نمایانگر رویه رو به رشد در ساخت پردازنده‌ها و قطعات الکترونیکی و همین‌طور افزایش توقع کاربران است.



سامورایی‌های رقیب اوایل دهه ۹۰ میلادی! سوپر نینتندو در سمت راست و سگا مگا درایو در سمت چپ.

در دهه ۱۹۸۰، کنسول‌ها توانایی بیش‌تری را نسبت به رایانه‌های شخصی در اجرای بازی‌ها داشتند. اما این رویه به تدریج در اوایل دهه ۹۰ میلادی تغییر کرده و عناوین جالب توجهی که بسیاری از آن‌ها انحصاری بودند برای اجرا در رایانه‌های شخصی منتشر شدند.

در اواسط دهه ۱۹۹۰ میلادی همراه با پیشرفت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، موج جدیدی از بازی‌ها عرضه شدند که به جای محیط دوبعدی سنتی محیط سه‌بعدی را ارائه می‌کردند. تفاوت قابل توجهی هم که کنسول‌های ارائه شده در اواسط این دهه مانند پلی‌استیشن و نینتندو ٦٤ با نسل‌های قبل از خود داشتند در محیط‌های سه‌بعدی، پخش موسیقی، و توانایی نمایش فیلم بود.

تا این بازه زمانی دیدیم که چطور فناوری‌های الکترونیکی مربوط به بازی‌های ویدیویی توسعه پیدا کرده و در دسترس عموم قرار گرفتند. اما در سال ۱۹۹۷ یک رویداد جالب توجه اتفاق افتاد. «گری کاسپارف» (Garry Kasparov) شطرنج باز مشهور روسی در یک مسابقه که در برابر رایانه‌ای به نام «دیپ بلو» (Deep Blue) قرار داشت، شکست خورد. این اولین شکست جالب توجه انسان از رایانه و یا بهتر بگوییم «هوش مصنوعی» (Artificial Intelligence) بود. اصطلاح هوش مصنوعی از دهه ۱۹۵۰ میلادی مطرح شده و در این برهه زمانی به پیشرفت قابل توجهی رسیده بود.



قهرمان شطرنج در مخمصه آبی! هوش مصنوعی وارد می‌شود.

در قسمت بعدی به رویه پیشرفت بازی‌های ویدیویی و ویژگی‌های جدید آن در سال‌های بعدی پرداخته خواهد شد.

ادامه دارد...

www.takbook.com

معرفی نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

بخش اول

پس از این‌که صنعت بازی‌های ویدیویی وارد عصر ۱۶ بیتی شد، ظرفیت گرافیک و صدا در آن بسیار افزایش یافت. خون و جراحت (Blood and Gore) نسبت به بازی‌های ۸ بیتی بسیار زنده‌تر و واضح‌تر گشت. به‌عنوان مثال، خون در بازی‌های ۸ بیتی به‌صورت تکه‌ای و ناواضح به‌نظر می‌رسید، در حالی که در بازی‌های ۱۶ بیتی قابلیت نمایش واضح جاری شدن را داشت که کاملاً قابل تشخیص بود. پس از انتشار بازی‌هایی مانند Mortal Kombat، Doom، Night Trap و Lethal Enforcers جنجال‌های زیادی در مورد محتوای بازی‌های ویدیویی به‌وجود آمد. مبحث خشونت بازی‌های ویدیویی و انحرافاتی که در جامعه به‌وجود آورده است توسط «جو لایبرمن» (Joe Lieberman) و «هرب کهل» (Herb Kohl) که سردمداران آن بودند در اواخر سال ۱۹۹۲ به کنگره کشیده شد. نتیجه این شد که به صنعت نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده یک سال وقت داده شود تا یک نظام رده‌بندی عملی طراحی کنند وگرنه دولت فدرال وارد صحنه خواهد شد و نظام رده‌بندی را شخصاً تعیین خواهد کرد. در همین زمان، VRC (Video Game Rating Council) توسط سگای آمریکا (Sega of America) تشکیل شده بود که اکثر بازی‌های خود را رده‌بندی می‌کرد. در سال ۱۹۹۳، IDSA (Interactive Digital Software Association) به‌منظور یکپارچه‌سازی صنعت نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده به وجود آمد. هم‌چنین در سال ۱۹۹۳ کمپانی 3DO برای بازی‌هایی که روی 3DO Interactive Multiplayer ساخته می‌شدند، نظام رده‌بندی شخصی خود را ساخت که 3DO Rating System نامیده می‌شد.

در سال ۱۹۹٤، RSAC (Recreational Software Advisory Council) توسط تشکیلات ناشران نرم‌افزار، SPA (Software Publisher Association) به وجود آمد. اگرچه به‌علت انتقادهای بسیاری که از VRC و RSAC شد، VRC در سال ۱۹۹٤ و RSAC در سال ۱۹۹۹ از رده خارج شدند. در تاریخ بیست و نهم جولای سال ۱۹۹٤ طی طرح پیشنهادی رسمی IDSA به کنگره آمریکا، ESRB ارائه و تصویب شد.

در سپتامبر سال ۱۹۹٤ ESRB تاسیس و به‌عنوان رده‌بندی کننده‌ی رسمی بازی‌های ویدیویی در ایالات متحده شناخته شد. در همان زمان بسیاری از شرکت‌های سازنده بازی مانند LucasArts، Sierra On-Line و 3D Realms به‌علت این‌که عضو SPA بودند همچنان از سیستم RSCA استفاده می‌کردند. در نتیجه بازی‌های کنسولی و برخی بازی‌های ویدیویی رده ESRB و برخی دیگر از بازی‌های ویدیویی رده RSAC داشتند. سرانجام تمامی شرکت‌ها حتی 3DO پذیرفتند که از سیستم رده‌بندی ESRB پیروی کنند.



نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان

در جدول ۱ به نظام‌های مختلف رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان اشاره و در قالب جدولی ترسیم شده است.

www.takbook.com

۲ نظام از مهم‌ترین نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در زیر توضیح داده می‌شود:

نظام رده‌بندی ESRB

ESRB سازمانی است که رده‌بندی و قوانین کلی تبلیغات در زمینه بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی و سایر نرم‌افزارهای تفریحی و سرگرم‌کننده در ایالات متحده آمریکا و کانادا را بر عهده دارد (این مساله به‌صورت رسمی توسط هر یک از استان‌های کانادا در سال ۲۰۰۵ - ۲۰۰۴ پذیرفته شد). این سازمان در سال ۱۹۹۴ توسط IDSA تأسیس شد و تا اوایل سال ۲۰۰۳ تعداد هشت هزار بازی را که توسط سیصد و پنجاه ناشر فرستاده شده بود، رده‌بندی سنی کرد.

بسیاری از افراد معتقدند که ESRB سبب ترویج محدودسازی رسانه‌ها خواهد شد، در حالی که دیگران وجود رده برای هر نرم‌افزار را یک امر ضروری می‌دانند.

ESRB برای هر بازی بر اساس محتوای آن، رده تعیین می‌کند که دقیقاً مانند کاری است که Motion Picture Rating System انجام می‌دهد و در بسیاری از کشورها مورد استفاده قرار می‌گیرد. هدف از این کار کمک به خریداران برای بهتر دانستن محتوای بازی و تناسب سنی محصول است. رده بازی بر روی جعبه آن چاپ می‌شود و همچنین در رسانه‌ها، تبلیغات و وب‌سایت‌ها به نمایش درمی‌آید.



۳ سال به بالا



۶ سال به بالا



۱۰ سال به بالا



۱۳ سال به بالا



۱۷ سال به بالا



فقط بزرگسالان

نظام رده‌بندی PEGI

سیستم اطلاعات بازی در اتحادیه اروپا PEGI، برای رده‌بندی سنی بازی‌ها در سال ۲۰۰۳ به منظور اطلاع‌رسانی به والدین اروپایی در هنگام خرید این بازی‌ها تأسیس شد. این سیستم برای اطمینان دادن در زمینه عدم استفاده از یک بازی توسط افرادی که از نظر سنی مناسب آن بازی نیستند، طراحی شده است. این سیستم از طرف تولیدکنندگان اصلی کنسول‌های بازی شامل اکس‌باکس، پلی‌استیشن، نینتندو و همچنین تولیدکنندگان و ناشران بازی در اروپا مورد حمایت قرار می‌گیرد. سیستم رده‌بندی سنی توسط فدراسیون نرم‌افزارهای تعاملی اروپا ISFE، ایجاد شد و مورد حمایت تشویقی کمیسیون اروپا، که یک سیستم جدید برای هماهنگ‌سازی اروپا در زمینه محافظت از کودکان را مدنظر داشت، قرار گرفت.

در اوایل بهار سال ۲۰۰۳ میلادی، PEGI جایگزین سیستم‌های رده‌بندی ملی موجود در کشورهای مختلف اروپا شد و به‌عنوان سیستم واحد در اکثر کشورهای اروپا مورد استفاده قرار گرفت. رده‌بندی سنی بازی‌ها، بر رو و پشت جعبه و یا جلد بازی‌ها نمایش داده می‌شود.

سیستم رده‌بندی سنی، دو مؤلفه مجزا ولی مکمل یک‌دیگر را با هم مقایسه می‌کند. اولین مؤلفه، رده سنی بوده که تقریباً مشابه سایر سیستم‌های رده‌بندی است. PEGI، از رده‌های سنی ۳+، ۷+، ۱۲+، ۱۶+ و ۱۸+ استفاده می‌کند. دومین مؤلفه، تعدادی توضیح‌دهنده‌های محتوای بازی هستند؛ این توضیح‌دهنده‌ها به صورت نمادهایی هستند که در پشت جعبه بازی نشان داده می‌شوند و نمایانگر محتواهای موجود در بازی است. با توجه به نوع بازی، تا ۶ سمبل توضیح‌دهنده محتوا ممکن است در پشت جعبه بازی آورده شود. شدت محتواها متناسب با رده سنی مناسب تعیین شده برای بازی است.

ترکیب رده سنی و توضیح‌دهنده محتوا به والدین و کسانی که بازی را برای کودکان خریداری می‌کنند، اجازه می‌دهد متوجه شوند که آیا بازی برای کودک مورد نظر مناسب است یا خیر. سیستم PEGI، در ۳۰ کشور اروپایی و آفریقای جنوبی مورد استفاده قرار می‌گیرد. کشورهای اروپایی استفاده کننده از PEGI عبارتند از:

اتریش، بلژیک، بلغارستان، قبرس، جمهوری چک، دانمارک، استونی، فنلاند، فرانسه، یونان، مجارستان، ایسلند، ایرلند، ایتالیا، لاتویا، لیتوانی، لوکزامبورگ، مالت، هلند، نروژ، لهستان، پرتغال، رومانی، روسیه، اسلواکی، اسلوونی، اسپانیا، سوئد، سوئیس و انگلستان.



۱۲ سال به بالا



۱۶ سال به بالا



۱۸ سال به بالا



۳ سال به بالا



۷ سال به بالا

www.takbook.com

نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

Country/System	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18+	Other	Notes
Australia: ACB	G							PG					M		MA15+			R18+		The restricted categories are MA15+ and R18+, the R18+ rating was introduced at the start of 2013. The X18+ rating does not exist for video games.
EU/ QC only): PEGI			+3					+7				+12				+16		+18		In Portugal, there are 4 and 6 ratings instead of 3 and 7, respectively. Also in the United there is a 15 rating as well as a 16
Germany: USK	0					+6						+12				+16		+18		Vendors need to perform an age verification. USK 18 games may not be sold via mail order or internet.
Iran: ESRA			+3					+7				+12			+15			+18		**Some games are forbidden. Games with intense violence, strong sexual content or nudity are prohibited.**
Japan: CERO	A											B			C		D	Z	U	These ratings have been used since March 1, 2006. The Z rating is the only rating that is legally restricted.
New Zealand: OFLCNZ	G							PG					PG			M		R18		All ages may purchase an M title, but parents are advised that the content is more suitable for mature persons 16 years and over.
													R13			R16				
USA/ Canada/ Mexico: ESRB				EC			E			E10+			T				M	AO	RP	This was adopted in 1994 in North America. The E10+ rating was first used in early 2005.
South Korea: GRB	ALL												+12		+15			+18		Before 2006, video games released in South Korea were rated by KMRB.

جدول ۱ - نظام رده بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان

درباره اهمیت رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

یکی از مهم‌ترین دلایل گرایش شدید افراد به دنیای مجازی این است که فرد در برخورد با این دنیای نامحدود و جدید، می‌تواند مفاهیمی چون شجاعت، ترس، لذت، سرعت، قدرت، مدیریت و امثال آن‌ها را تجربه نماید. تجربه چنین مفاهیمی در دنیای واقعی و در زمانی بسیار کوتاه، تقریباً غیر ممکن و محال است. بنابراین روز به روز به تعداد افراد مخاطب بازی‌های ویدیویی افزوده می‌شود و این در حالی است که تنوع سنی علاقه‌مندان به بازی‌ها نیز گسترش می‌یابد. بازی‌های ویدیویی می‌توانند تأثیرات ویژه‌ای را بر مخاطبین خود داشته باشند. برای نمونه در یک بازی خشن، بازیکن ممکن است روزها و ماه‌های متمادی نقش خاصی را در بازی به عهده گرفته و با همزادپنداری، نقش خود را در داستان بازی ببیند و با فهم کامل آن، کاملاً تحت تاثیر آن قرار گیرد. بدین ترتیب، تأثیرات ناشی از بازی‌های ویدیویی می‌توانند چندین برابر یک فیلم در کاربر ایجاد واکنش نماید.

www.takbook.com

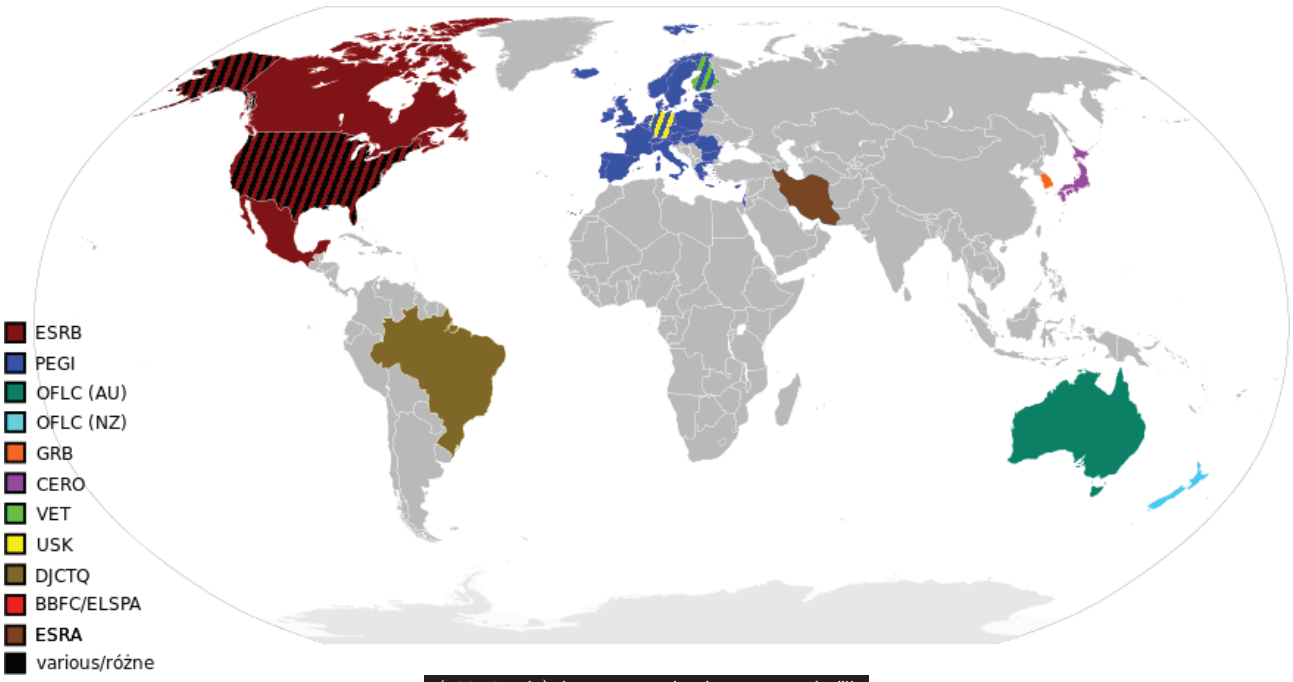
نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی

با توجه به وجود صحنه‌های غیر اخلاقی، خشن، دلهره‌آور و از این قبیل، در بسیاری از بازی‌ها و هم‌چنین نگرانی‌های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده‌ها و مسئولین فرهنگی کشورهای مختلف، کشورها را به تدوین نظام ویژه‌ای برای رده‌بندی بازی‌های ویدیویی وادار کرده است. با تدوین این نظام و داشتن کنترل‌های لازم و ارائه اطلاعات دقیق به خانواده‌ها، می‌توان از صدمات جبران‌ناپذیری که گروه سنی اصلی مخاطب این گونه بازی‌ها، یعنی کودکان و نوجوانان را تهدید می‌کنند، جلوگیری به عمل آورد.

نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی که در کشورهای مختلف تدوین گشته‌اند، تابع قوانین و ارزش‌های فرهنگی، اقتصادی، سیاسی و اجتماعی هر کشور یا منطقه خاصی بوده است. از معتبرترین نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان می‌توان به (ESRB) ویژه ایالات متحده و کانادا، (PEGI) ویژه اتحادیه اروپا (این دو نظام در قسمت قبل معرفی شده‌اند)، (CERO) ویژه ژاپن و آسیای شرقی اشاره کرد. امروزه تمام بازی‌های ویدیویی در کشورهای یاد شده بدون داشتن برچسب ویژه رده سنی مناسب، اجازه توزیع در بازار را نداشته و خانواده و خریداران به‌راحتی می‌توانند با مشاهده این برچسب‌ها، بازی متناسب با خواسته‌های خویش و سن فرزند خود را برای وی تهیه نمایند. آنچه که مسلم است صنعت بازی‌های ویدیویی دارای رشد تصاعدی و روزافزون بوده و این پدیده‌ای است که در دیگر صنایع و تولیدات فرهنگی غرب کم‌تر به چشم می‌خورد. سود سرشار اقتصادی و فرهنگی این گروه از تولیدات، آنچنان قابل توجه بوده که صاحبان صنعت بازی را تا سالیان سال از ایجاد یک نظام نظارتی و هدایتی بر این‌گونه تولیدات غافل کرده بود. بدین ترتیب که این کشورها پس از گذشت ۲۰ سال از عمر این پدیده متوجه آثار بهداشتی، روانی، جسمانی، تبعات حقوقی و اجتماعی این صنعت شدند و از ده سال پیش تاکنون سعی بر نظام‌مند نمودن این صنعت کرده‌اند. در این راستا به نظر می‌رسد، ایجاد نظام رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی اعم از وارداتی و تولید داخلی بسیار ضروری است. چرا که این سیستم می‌تواند با پشتوانه قانونی و تبلیغی به خودی خود برای واردکننده، توزیع‌کننده، فروشنده و هم‌چنین مصرف‌کننده بازی بهترین ملاک برای آگاهی باشد.

بنابراین تدوین نظام رده‌بندی بازی‌های ویدیویی، به‌طوری که مبتنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی باشد، امری بسیار ضروری است. بدین ترتیب ما سیستم رده‌بندی نوینی به نام «ESRA» (نظام رده‌بندی اسرا) را راه‌اندازی کردیم. ESRA کلیه بازی‌ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع‌رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می‌دهد.

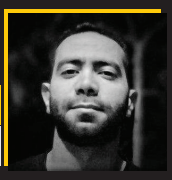
نقشه‌ای که در زیر نمایش داده شده است، توسط سایت ویکی‌پدیا تهیه گشته که در صفحه معرفی نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی قرار دارد. همان‌طور که در نقشه نیز مشخص بوده، در منطقه خاورمیانه تنها کشوری که دارای این نظام هست، جمهوری اسلامی ایران است.



نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌های ویدیویی در جهان (سایت Wikipedia)

ادامه دارد...

www.takbook.com



علیرضا خزاعی
کارشناسی ارشد ادبیات زبان انگلیسی

سبک‌های مختلف بازی‌ها

گونه، قالب، محتوا

«بازی جدید اومده بکش بکش»، «آقا ماشین‌سواری جدید رسیده»، «یک بازی تفنگی خریدم»، «فلان بازی رو دیدی؟ استراتژیه»، «کسی این بازی جدید رو بازی کرده؟ چه جوریه بازیش؟»

این‌ها من و شما در حال صحبت یا پرس‌وجو کردن در مورد بازی‌های ویدیویی هستیم. ما در هنگام بررسی و انتخاب یک بازی ویدیویی سوالات یا اظهار نظرهایی از این قبیل داریم. چرا؟ چون یک مورد اساسی در انتخاب بازی، گونه یا ژانر آن است. ژانر یا گونه، به تعریف ساده، قالبی است که محتوای بازی درون آن ریخته می‌شود تا به فرم و شکلی خاص و با قوانینی اختصاصی شروع به ارتباط و تعامل با بازیکن کند.

گونه و مباحث مرتبط با آن در هر رسانه‌ای خواص خود را دارد. در مقوله‌ی بازی‌های ویدیویی، گونه‌بندی متاثر از قوانین و مکانیک‌ها و اهداف بازی است، چیزی که ما بیش‌تر به‌عنوان گیم‌پلی با آن آشنا هستیم. به زبان ساده‌تر، این‌که گونه‌ی بازی چیست به این بستگی دارد که بازیکن باید در آن چه کاری را چگونه انجام دهد. این دقیقا وجه تمایز بازی‌ها با سایر رسانه‌های بصری-هنری است.

بر این اساس، «اسکات راجرز» (Scott Rogers) به‌عنوان یک نویسنده با سابقه در زمینه مطالب مرتبط با بازی‌سازی و صنعت بازی‌های ویدیویی، اقدام به دسته‌بندی کلی آن‌ها کرده است. راجرز در یکی از کتاب‌هایش با نام «Level Up - 2010»، عمومی‌ترین و مهم‌ترین گونه‌ها را توضیح می‌دهد. لیستی که در این متن برای شما حاضر کرده‌ایم بر اساس اطلاعات این کتاب و سایر منابع مرتبط با بازی‌های ویدیویی است.



اسکات راجرز

فهرست راجرز با بازی‌های کنشی (Action) شروع می‌شود. طبق تعریف او، بازی‌هایی که حاصل همکاری حس بینایی و لامسه هستند در این طبقه‌بندی قرار می‌گیرند؛ یعنی اگر قرار است هم‌زمان از دستان و چشمانمان استفاده کنیم، مشغول انجام یک بازی کنشی هستیم. لفظ اکشن بسیار کلی است و خودش زیرمجموعه‌های مختلفی دارد:



کنشی-ماجرایی (Action-Adventure): بازی مشتمل بر حرکات مختلف شخصیت اصلی، حل کردن معما، پیدا کردن آیتم‌های کلیدی و انجام ماموریت‌هایی در راستای مسیر داستانی مشخص است. از نمونه‌های شناخته شده‌ی خارجی، مجموعه بازی‌های Tomb Raider و نمونه‌های داخلی بازی گرشاسپ (هر دو نسخه)، «بردیا» و بازی جدید «آرکتوس» (نسخه‌ی iOS هم دارد) هستند.



سکویی (Platformer): تقریبا همه، تجربه‌ی چنین بازی‌هایی را داریم چرا که بسیار معمول و مرسوم هستند. بازی‌های سکویی آن دسته از تولیدات هستند که در آن شخصیت اصلی با پریدن و جهیدن و حرکاتی که وابسته به جابه‌جایی است به حل معماهای محیطی بازی یا مبارزه با دشمنان می‌پردازد. نمونه خارجی معروف آن، سری بازی‌های Mario و نمونه‌های جدید داخلی بازی‌های «نوروز و شهر شلوغ»، بینگو دینگو: اژدهای کوچک (باید شیشه شیر یک بچه اژدها را برایش پیدا کنید) و هم‌چنین «بچه پررو» هستند.



مخفی‌کاری (Stealth): همان‌طور که از نام این دسته معلوم است، تمرکز این بازی‌ها روی مبارزه‌ی مستقیم با دشمنان نیست و بازیکن مجبور است از راه‌هایی غیر از رودررویی مستقیم، ماموریت‌ها را تمام کند. قوانین حاکم بر بازی به گونه‌ای طراحی شده‌اند که عملا بازیکن توانایی مبارزه و درگیری با دشمنان را ندارد و ناچار باید از راه‌های غیرمستقیم به اهداف بازی دست پیدا کند. یکی از با سابقه‌ترین و شناخته‌شده‌ترین عناوین این سبک، سری Metal Gear Solid است.



مبارزه‌ای (Fighting): مشخصه‌ی اصلی این گونه تولیدات، دامنه‌ی بالاتر و گسترده‌تر کنترل حرکات شخصیت بازی است. در این سری بازی‌ها، تنوع حرکات بالاست و امکان انجام حرکات ترکیبی (Combo) هم وجود دارد. نمونه بسیار آشنای این گونه بازی Mortal Combat یا همان کُمباد خودمان است. در نمونه‌های داخلی هم «خروس جنگی» و «نفس‌کِش» در این دسته هستند که البته از نوع مبارزات غیر هم‌زمان حساب می‌شوند.



بزن و بُکش (Beat 'em up/ Hack 'n Slash): در این گونه، بازیکن باید به بالاترین رکوردِ از بین بردن دشمنان برسد و تمرکز گیم‌پلی روی همین مقوله قرار دارد. از نمونه‌های خاطره انگیز، سری بازی‌های شورش (Streets of Rage) هستند، مجموعه‌ای از بازی‌های بزن و بکشی روی کنسول‌های سگا و پی اس وان که در حقیقت هیچ ارتباطی به جز این‌که در یک سبک هستند باهم نداشتند. God of War و Devil May Cry هم در این ژانر ساخته شده‌اند.

www.takbook.com

























راجرز صحبتش را با بازی‌های سبک تیراندازی (Shooter) ادامه می‌دهد و به‌عنوان توضیح می‌نویسد:

محصولاتی که بر پایه تیراندازی به سمت دشمن طراحی شده‌اند، سرعت عمل و عکس‌العمل در آن‌ها بالاست و هیجانی هستند. این دسته هم شامل طبقه‌بندی‌ای به شکل زیر است:

تیراندازی اول شخص (FPS): بازی تیراندازی با نمای دوربین از نگاه بازیکن. Call of Duty یکی از نمونه‌های بسیار قوی این سبک است. اما در بین کارهای داخلی، «کوهستان سرد» و «ارتش‌های فرازمینی» را می‌توان از تولیدات قابل قبول برشمرد.

بُکش بُکش (Shoot 'em Up): بازیکن باید با استفاده از سلاح‌هایی که در اختیار دارد تا می‌تواند دشمنانش را ناکار کند. در بازی‌های بکش بکش (به ویژه کلاسیک‌ها) بازیکن در محلی ثابت قرار دارد و توانایی حرکت، محدود به چرخاندن دوربین است. جالب اینجاست که بازی‌های این ژانر ممکن است گیمر را در نقش یک تانک یا یک سفینه فضایی وارد بازی کنند. سری Metal Slug را خیلی‌ها تجربه کرده‌ایم (اگر ببینید یادتان می‌آید). گذشته از بازی‌های فرنگی، «مدافع (نبرد پارسه)» و «۴۸ درجه شرقی» از عناوین تولید داخل در این سبک هستند.

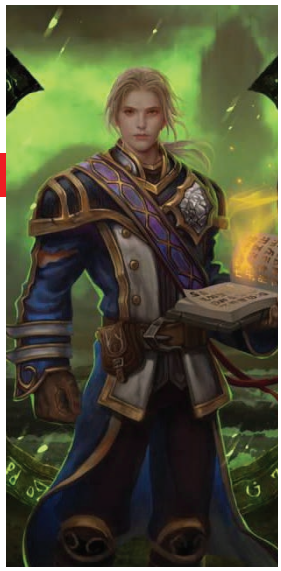
تیراندازی سوم شخص (TPS): تیراندازی با نمای دوربین کمی عقب‌تر از شخصیت بازی یا به اصطلاح نمای پشت سر. این نمای دوربین دید بازتری به بازیکن می‌دهد اما تاثیری روی اصل ژانر ندارد. سری GTA و بازی ایرانی «شبگرد: طلوع تاریکی» برای رایانه‌های شخصی، از این مدل هستند.

دسته بعدی که راجرز درباره‌ی آن توضیح می‌دهد، سبک ماجرایی (Adventure) است. بازی‌های ماجرایی بر پایه حل معما و جمع‌آوری آیتم بنا شده‌اند و یکی از عناصر اصلی در آن‌ها مدیریت کوله‌پشتی یا همان Inventory است. چهار دسته‌ای که برای طبقه‌بندی این بازی‌ها نام می‌برد به این ترتیب هستند:

ماجرایی گرافیکی (Point & Click/Graphic Adventure): تولیداتی که تنها رابط کاربری آن‌ها موشواره (یا در مورد تلفن‌های هوشمند، صفحه لمسی) است و باید با استفاده از حرکات موشواره و کلیک کردن روی نقاط مختلف به اهداف بازی دست پیدا کنید. بازی Syberia و کلیه بازی‌هایی که تحت عنوان Hidden Object تولید می‌شوند در این گونه قرار می‌گیرند؛ مثلا بازی ایرانی «شهرزاد» که روی سیستم عامل اندروید عرضه شده است.

نقش-آفرینی (RPG): بازی‌هایی که گیمر باید از میان دسته‌های مختلف، یک شخصیت را انتخاب کند و در طول بازی با مبارزه و فتح و جمع‌آوری غنیمت به ارتقای مهارت‌های شخصیتش مشغول باشد. بازی‌های نقش-آفرینی جزو پرکارترین، سخت‌ترین و طولانی‌ترین تولیدات بازار هستند. معمولا خط داستانی نسبتا طولانی و عمیقی دارند. به‌طور کل، شرکت‌های بازی‌سازی با ساخت یک بازی نقش-آفرینی خوب، نام خود را در تاریخ این صنعت ماندگار می‌کنند. بازی The Witcher نمونه‌ای بسیار قوی در این ژانر است. بازی‌های «تراتئون» و «شیردل» هم جدیدترین عنوان‌های نقش-آفرینی در بین تولیدات داخلی هستند.

www.takbook.com

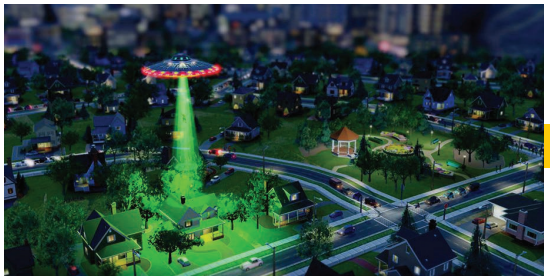


نقش-آفرینی آنلاین (MMORPG): بازی‌هایی که هم‌زمان تعداد زیادی کاربر در حال بازی کردن در نقشه‌های آن هستند و سعی می‌کنند مبارزات تن به تن یا حمله‌های گروهی داشته باشند. فضاها معمولا مربوط به زمان‌های اساطیری یا دنیاهای موازی در قرون وسطی هستند که امکان استفاده از جادو و معجون‌های متفاوت را به بازیکنان می‌دهد. تنوع ماموریت و دشمن در این بازی‌ها بسیار بالاست و سازندگان این سبک بازی‌ها، با ارائه‌ی بسته‌های الحاقی و به‌روزرسانی‌های مکرر، این تنوع را بیش‌تر می‌کنند. World of Warcraft قدیمی‌ترین و از جمله موفق‌ترین محصولات این زیرمجموعه است. در حال حاضر نسخه‌ی آنلاین بازی Skyrim، یکی از جدیدترین نقش-آفرینی‌های آنلاین بازار است.

ترسناک/بقا (Survival/Horror): در این دسته، بازیکن باید با کمبود امکانات و شرایط سختِ زنده ماندن دست و پنجه نرم کند. ممکن است شرایط، ترسناک و هول‌انگیز باشد یا غیرطبیعی و سخت. مثال معروف این گروه، سری Resident Evil است. البته این روزها سبک بقا شکل‌های بسیار متنوعی پیدا کرده و تعداد زیادی از بازی‌ها را شامل می‌شود. مولفه‌های بقا، مثل کم بودن مهمات، محدودیت زمانی، نیاز به دارو یا غذا، نیاز به منابع، ساخت و ساز از ابعاد کوچک تا بزرگ و ... راه خود را به سایر بازی‌ها پیدا کرده‌اند. حتی بازی‌های آنلاین هم اخیرا از این خصوصیات استفاده می‌کنند.

Metroidvania: این سبک که اسمش ترکیب اسم دو بازی Metroid و است نوعی بازی نقش-آفرینی - ماجراجویی است که به‌خاطر وجود چند مشخصه و به خاطر پرطرفدار بودن، یک گونه‌ی تقریبا مستقل به حساب می‌آید. اول این‌که تولیدات مترویدی روند پیشروی خطی ندارند؛ یعنی بازیکن برای رفتن به سطوح و مراحل بالاتر ممکن است پشت یک دروازه گیر کند که برای باز کردن آن مجبور است دوباره به جایی در نقشه برود تا ماموریت جدیدی انجام دهد و سپس مجوز عبور از آن دروازه را به دست بیاورد. دوم این‌که مسلما پشت هر در و دروازه‌ی بزرگ، یک غول (Boss) منتظر بازیکن خواهد بود. بدون غول و غول‌آخر، یک بازی مترویدی نخواهد بود.

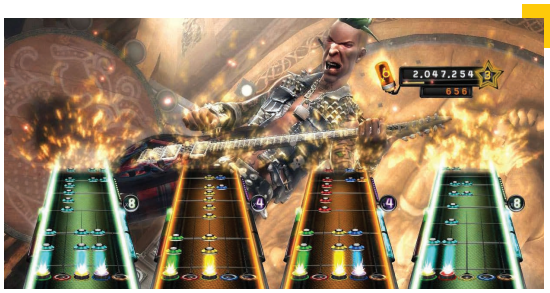




بازی‌های سبک ساخت و ساز و مدیریت مثل سری Sim City. بازیکن در قالب یک خالق یا یک شهردار یا یک مزرعه‌دار وارد بازی می‌شود. به‌طور معمول نمای دوربین در این بازی‌ها ایزومتریک است؛ یعنی دوربین از جایی بالای زمین ولی با زاویه‌ای ۳۵ تا ۵۰ درجه‌ای نسبت به افق قرار دارد. داستانِ خیلی عمیقی در این بازی‌ها پیدا نمی‌شود و در حقیقت لذت این سبک در قدرت خلق و خلاقیتی است که در اختیار گیمر قرار می‌دهد.



بازی‌های شبیه‌سازی زندگی مثل سری The Sims. احتمالا اسم بازی Sims را شنیده‌اید و شاید آن را تجربه کرده باشید. این دسته از محصولات که البته نمونه‌های محدودی دارند، بر پایه شبیه‌سازی زندگی روزمره اما به صورت آرکید هستند؛ به این معنی که قرار نیست در این بازی‌ها تمام فعالیت‌های لازم برای یک زندگی واقعی را انجام دهید. جالبی و جذابیت این دسته در این است که به بازیکن اجازه می‌دهد، مسیر زندگی شخصیتش را خودش انتخاب کند و به دلخواه خودش در آن مسیر پیش برود.



بازی‌های موسیقیایی‌ریتمیک مثل Guitar Hero و Rock Band. تولیداتی بسیار جذاب و هیجانی که بازیکن را به جای یک نوازنده یا خواننده در یک گروه موسیقی (معمولا راک) یا به‌عنوان یک هنرمند در یک گروه رقص قرار می‌دهند. هدف این بازی‌ها پاسخگویی (Response) بازیکن به ریتم و موسیقی است. اوایل، این بازی‌ها را با دسته (Gamepad) یا صفحه کلید انجام می‌دادیم؛ تا این‌که چند سال پیش گیتار و درام و کمی بعد انواع دوربین‌های حرکتی هم برای بازی تولید شد. (جای این دسته بازی‌ها در میان تولیدات داخلی واقعا خالی است).

www.takbook.com

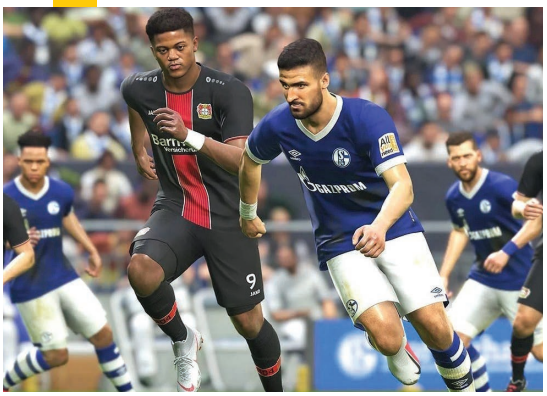
بازی‌های گروهی (Party) که طراحی شده‌اند تا چندین نفر هم‌زمان باهم یک سری رقابت‌ها و چالش‌های کوتاه (معمولا به‌صورت آفلاین و در یک مکان) داشته باشند. مثلا یک نمونه !Buzz است. اما خیلی بازی‌ها را می‌توانید به این سبک بازی کنید. حداقل ما که تا قبل از آمدن اینترنت همه بازی‌ها را به همین سبک تجربه می‌کردیم.

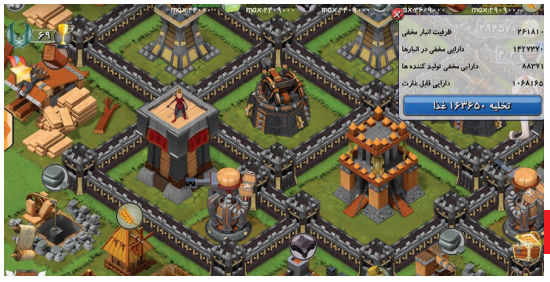


بازی‌های معمایی/پازلی که در حقیقت بر پایه‌ی محاسبات منطقی یا تکمیل شکل و الگو هستند. این دسته بسیار گسترده است و عناوین بسیار زیادی مثل Tetris یا بازی‌های به اصطلاح سه-به-سه قطار را شامل می‌شوند.



بازی‌های ورزشی/شبیه‌ساز ورزش مثل FIFA، Pro Evolution Soccer، سری NBA2K، Madden و ... . ورزش‌های زیادی توسط شرکت‌های بازی‌سازی برای تولید بازی انتخاب شده‌اند که البته هیچ‌کدام به اندازه شبیه‌سازهای فوتبال اقبال نداشته‌اند. یک نمونه اندرویدی ایرانی هم به نام «کات» روی کافه بازار قرار دارد که در آن باید با ضربه‌های ایستگاهی در زمین چمن گل بزنید و امتیاز جمع کنید.





Strategy: تولیدات گونه استراتژی که نیاز به صبر و حوصله و برنامه‌ریزی و نقشه کشیدن دارند و بازیکن در قالب یک شبه خدا در محیط بازی قرار می‌گیرد. این‌جا هم زاویه دوربین ایزومتریک است تا گیمر بتواند به تمام نقاط نقشه اشراف داشته باشد. به‌طور معمول تمرکز گیم‌پلی روی فتوحات و پیروزی در جنگ‌های میدانی است. قبل‌تر، این بازی‌ها محدود به فضاهای قرون وسطایی یا دنیاهای موازی قدیمی بودند؛ اما چند سالی است که جنگ‌های معاصر و حتی جنگ‌های آینده هم زمینه ساخت بازی‌های استراتژیک شده‌اند. نمونه خارجی فراوان هست اما از عنوان‌های استراتژی ایرانی می‌شود به «قلمرو فرماندهی»، «زاراوان» و عصر پادشاهان اشاره کرد.

Real-time strategy: یک مدل از بازی‌های استراتژیک به نام بازی برخط یا آنلاین خیلی مورد استقبال گیمرها قرار دارد. این گونه که با عنوان Real-time strategy شناخته می‌شود روی سرعت تصمیم‌گیری و عملی کردن تصمیم، متمرکز است. بازیکنان به‌صورت زنده و هم‌زمان در حال بازی کردن هستند و علاوه بر این‌که باید بدانند با چه روشی به پیروزی برسند، باید بتوانند سریع عمل کنند تا موفق شوند. نمونه‌ای که خیلی از ما ممکن است آن را تجربه کرده باشیم بازی Warcraft است که قدیم‌تر آن را Dota می‌گفتیم. البته به‌طور خیلی دقیق، Dota نوعی MOBA به حساب می‌آید. MOBA یعنی بازی‌ای که گیمر یک قهرمان (Hero) را کنترل کرده و سایر اعضای تیمش را کامپیوتر اداره می‌کند.

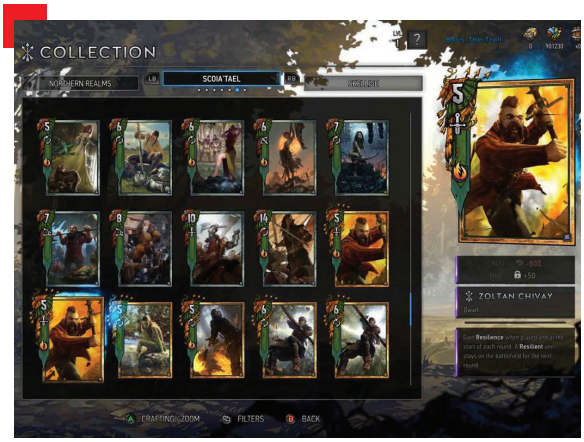


دسته‌ای دیگر از این بازی‌ها با نام 4X شناخته می‌شوند. عدد ۴ نشانگر چهار هدف کلی بازی هستند: اکتشاف، گسترش، استخراج یا بهره‌برداری و نهایتا از بین بردن. معمولا برای این دسته بازی Civilization را مثال می‌زنند، اما بسیاری از بازی‌های استراتژی به این شکل و ترتیب هستند.

قلعه یا Tower Defense: از انواع شناخته شده دیگر می‌توانیم از دفاع از قلعه یا Tower Defense نام ببریم. یک قلعه دارید و هزاران دشمن که توسط کامپیوتر اداره می‌شوند؛ از زمین و آسمان به شما حمله خواهد شد و وظیفه شما حفظ قلعه تا زمانی مشخص یا تا از بین بردن همه‌ی دشمنان در آن مرحله است. مثل بازی Plants vs. Zombies و جاده‌های نبرد.

www.takbook.com

جالب است بدانیم که بازی‌های کارتی هم زیرمجموعه گونه استراتژیک هستند. بازی‌های کارتی ابتدا به‌عنوان مینی‌گیم در بازی‌های بزرگ‌تر معرفی شدند. مثلا در بازی The Witcher می‌توانستیم را با یک شخصیت غیرقابل بازی (NPC) تجربه کنیم. اما در سال‌های اخیر این تولیدات یک سبک مستقل تشکیل داده‌اند و شرکت‌های زیادی در حال تولید و عرضه این نوع محصولات هستند. به‌ویژه این‌که بازی‌های کارتی دارای پیچیدگی‌های گرافیکی نیستند و برای اکثر پلتفرم‌های دستی، مثل تلفن‌های هوشمند و تبلت‌ها، قابل عرضه‌اند.



شبیه‌سازی وسایل نقلیه و رانندگی: بازی‌های راندن اتومبیل و قایق و موتور یا هدایت تانک و هواپیما در این دسته هستند. ماموریت‌ها در این بازی‌ها بر اساس رانندگی و مرتبط با سرعت و دقت طراحی شده‌اند. تولیدات شبیه‌سازی رانندگی به دو دسته کلی آرکید و واقعی تقسیم می‌شوند؛ بازی‌های آرکید متمرکز روی لذت رانندگی در شرایط غیر واقعی بوده و شبیه‌سازهای واقعی (مثل بازی Grid) به‌دنبال ایجاد تجربه‌ای هرچه واقعی‌تر از رانندگی هستند. جدیدترین نمونه‌ی آرکیدی، بازی The Crew 2 است که هواپیمای ملخی و قایق را هم به لیست وسایل نقلیه خود اضافه کرده است. در مورد داخلی‌ها، «شتاب در شهر۲» و «جی تی: کلوپ سرعت» تجارب نسبتا موفقی در این سبک هستند. تصور کنید که با یک پراید مدل ۹۰ باید مسابقه بدهید.





رمان\فیلم تعاملی یا Real-time 3D: این سبک نوعی خاص در صنعت بازی است. اولین مدل‌های این سبک، مجموعه‌ای از تصاویر و فیلم‌های از پیش تولید یا رندر شده بودند که بازیکن فقط می‌توانست بعضی از صحنه‌ها را با انتخاب خود پیش ببرد. آن زمان بازی‌ها دارای قسمت‌های قابل بازی و غیرقابل بازی یا به اصطلاح Cut-Scene بودند. Cut-Scene همان چیزی است که در ایران به آن «دموی بین بازی» می‌گفتیم. این گونه بازی‌ها در حقیقت یک دموی طولانی بودند که در این بین، بازیکن می‌توانست با فشردن یک سری کلیدها (Quick Time Event) تاثیراتی روی روند داستان داشته باشد. بعدها که تکنولوژی پیشرفت کرد این گونه، جای خود را به بازی‌های زنده یا همان Real-time داد. بازی‌های سه‌بعدی و کاملا تعاملی که حیطه انتخاب و حرکات بازیکن را بسیار گسترش دادند و تمرکز بازی را به سمت قدرت انتخاب و عواقب تصمیم‌گیری‌های گیمر بردند. «دیوید کیج» یکی از کارگردان‌هایی بود که این سبک را در صنعت بازی‌های ویدیویی به درجه‌ای رفیع رساند. از نمونه‌های این سبک می‌توان Heavy Rain، Shenmue و جدیدترین عنوان یعنی Detroit: Become Human را نام برد.



دو قسمت پایین را با لبخند بخوانید!

بازی‌های بی‌اهمیت (ترجمه مستقیم Trivia): از بازیکن سوال می‌شود و باید در زمان مشخص به آن جواب دهد. بازی‌هایی که با پیشوند Quiz ساخته می‌شوند مثل Quiz of Kings یا Quiz Bomby از این دسته هستند.

بازی‌های الکی پلکی (ترجمه مستقیم Idle Gaming): این محصولات از شما به‌عنوان گیمر چیز زیادی نمی‌خواهند. کارهایی مثل کلیک‌های پشت سر هم یا کشیدن یک کاراکتر به چپ و راست و اهداف ساده‌ای از این قبیل تمام آن چیزی است که در بازی با آن روبه‌رو خواهید شد. البته این دسته بسیار جذاب و پرطرفدار هستند و روی تلفن‌های هوشمند غوغا می‌کنند و همین بازی‌ها باعث شده خیلی‌ها خودشان را «گیمر» به شمار بیاورند. (لبخند!)

www.takbook.com

ژانری که بسیار در تعریف، شبیه به بازی‌های الکی پلکی بوده، Casual است. بازی‌های Casual یا ساده، متمرکز بر مکانیک‌های ساده هستند. دقت کنید، لغت کلیدی اینجا «مکانیک» است. بازی قوانین ساده‌ای دارد، تلاش زیادی از بازیکن نمی‌خواهد و برای انجام دادن در زمان‌های کوتاه مناسب است. شاید باورتان نشود اما Call of Duty نوعی بازی ساده است (به ویژه روی درجه سختی Easy). پس دقت کنیم که بازی‌های ساده با سایر بازی‌های مینیمال متفاوت هستند.

Exer: با نوآوری‌هایی که شرکت نینتندو در ارائه محصولات حرکتی داشت، سبک Exer که مخفف کلمه Exercise بود، متولد شد. بازی‌هایی تولید شدند که نقش یک مربی ورزشی یا هنری را داشتند و هدف بازی این بود که بازیکن به حداکثر تطابق حرکتی با مربی مجازی برسد. تعدادی از این بازی‌ها بدون وسایل حرکتی هم قابل اجرا هستند که البته در این حالت عملا فلسفه‌ی بازی دگرگون خواهد شد.



آخرین دسته‌بندی این نوشته مربوط به بازی‌های آموزشی و جدی است. هدف در این دسته تولیدات این است که بازیکن چیزی را یاد بگیرد یا یک موقعیت واقعی را تجربه و تکرار کند. مثلا شبیه‌سازهای پروازی که استودیوی مایکروسافت تولید کرده است برای آموزش خلبان‌ها به‌کار می‌رود. تعدادی از بازی‌سازان داخلی هم سعی کرده‌اند چنین محصولاتی را تولید کنند.

در کنار همه‌ی این موارد، یک‌سری اصطلاحات هستند که بسیار در رابطه با گونه‌ها و دسته‌بندی بازی‌های ویدیویی استفاده می‌شوند. دانستن بیش‌تر در مورد این عبارت‌ها، کمک زیادی به ما می‌کند تا بهتر و علمی‌تر بازی‌ها را دسته‌بندی کنیم.

یکی از این‌ها کلمه Indie است؛ در ابتدا مخفف کلمه Independent بود اما در حال حاضر و پس از تغییر شکل به‌عنوان کلمه‌ای مستقل در مباحث مربوط به فرهنگ و هنر استفاده می‌شود. Indie محصولی است که وابسته به شرکت‌ها و موسسات سرشناس در یک صنعت نیست. با این‌که عملا ربطی بین مستقل یا غیر مستقل بودن یک محصول و گونه‌ی آن وجود ندارد، اما در دسته‌بندی بر اساس ژانر از این کلمه استفاده می‌شود؛ چرا که بازی‌های مستقل که معمولا توسط تیم‌های چند نفره یا تک نفره ساخته می‌شوند یک‌سری خصوصیات مشترک دارند، برای همین آن‌ها را در دسته‌بندی «مستقل» قرار می‌دهند. این‌که بخواهیم توضیح شفافی در مورد سبک مستقل بدهیم تقریبا شدنی نیست؛ اما به‌طور کلی بازی‌های Indie یا مستقل دارای سادگی‌های ظاهری هستند و بیش‌تر روی ایده‌های خلاقانه یا طراحی‌های هنری خود مانور می‌دهند.

کلمه‌ی بعدی Sandbox است. جدیداً در خیلی از مقاله‌ها این کلمه را می‌بینیم. بازی‌های Sandbox آن دسته از محصولات هستند که دارای نقشه‌های جهان باز، داستان طولانی، ماموریت‌های مختلف و آزادی نسبی در انتخاب روش رسیدن به اهداف هستند. نمونه‌هایی مثل سری GTA یا Fallout از عناوین سندباکس هستند. سندباکس عبارتی است که قابل بسط به بسیاری از گونه‌ها، حتی برخی عناوین استراتژیک است. بازی‌های سندباکسی خیلی غنی هستند، چون کاراکترها و ماموریت‌های زیادی لازم دارند تا جهان بازی را کامل پوشش بدهند و تجربه‌ای هرچه واقعی‌تر را برای مخاطب خلق کنند.

اما آخرین عبارت معروف که روز به روز استفاده و تکرار آن بیش‌تر می‌شود چیزی نیست جز Battle Royale. همه جا این عبارت به گوش می‌رسد. بازی‌های بتل رویال، آنلاین گروهی هستند. اولین و مهم‌ترین خصوصیت یک بتل رویال، نقشه بازی است؛ از لحظه‌ای که پای بازیکن به زمین می‌رسد، نقشه شروع به کوچک شدن می‌کند. اگر تجربه بازی‌های آنلاین تفنگی را داشته باشید، می‌دانید که تمام مدت باید در نقشه در حال شکار کردن سایر بازیکن‌ها یا فرار از دستشان باشید. حالا تصور کنید که هم‌زمان باید حواستان به نقشه‌ای که هر لحظه کوچک‌تر می‌شود هم باشد و در عین حال به دنبال سلاح و اقلام کاربردی جدید هم بگردید؛ این یعنی بتل رویال. نمونه این دسته هم PLAYERUNKNOWN›S BATTLEGROUNDS است که به اختصار PUBG خوانده می‌شود. بد نیست بدانید که بیش از ۳۰ میلیون نفر در سرورهای پابجی ثبت‌نام کرده‌اند. باز هم بد نیست بدانید که پابجی برای اندروید به‌صورت رایگان عرضه شده است.

صحبت از گونه و سبک را با یادآوری چند نکته به شما خواننده عزیز جمع می‌کنیم. گونه‌ها، با این‌که نسبتا شامل تعاریف مشخصی هستند، اما حدود و مرزهای مطلقی ندارند. در همین نوشته اگر دقت کرده باشید، برخی سبک‌ها در تعریف باهم، هم‌پوشانی دارند. از طرف دیگر، معمولا بازی‌ها، به‌ویژه در زمان حال، یک سبک خالص ندارند؛ ترکیبی از چند سبک هستند، اما به لحاظ این‌که مشخصات و ویژگی‌های یک سبک در آن‌ها بیش‌تر است در یک دسته‌بندی خاص قرار می‌گیرند.

نکته دیگر این‌که ممکن است در منابع مختلف، دسته‌بندی‌های مختلفی پیدا کنید. مثلا ممکن است در یک مقاله، زیرمجموعه‌های بازی‌های کنشی با مقاله‌ای دیگر تفاوت داشته باشند. این موضوع خودش اثباتی است بر غیر مطلق بودن تعاریف و غیر مطلق بودن سبک‌بندی در صنعت بازی‌های ویدیویی.

آخرین مطلب، این‌که ترجمه عناوین و دسته‌بندی‌ها شخصی و سلیقه‌ای و کاملا قابل نقد هستند. پس اگر مایل بودید، نظرات و نکات خودتان را در این مورد یا موارد کلی مربوط به سبک و گونه از طریق ایمیل با ما در میان بگذارید.

www.takbook.com



سیّد جواد وثوق حسینی
کارشناسی ارشد آموزش زبان

چقدر می‌گیری بازی کنی!

پیدا کردن شغل مناسب برای هر انسان امروزی مسئله‌ای مهم و قابل توجه است. شغل، به‌عنوان منبع درآمد، یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های افرادی است که می‌خواهند مستقل زندگی کنند. از سوی دیگر مسائل مربوط به نوع و چگونگی شغل نیز گسترده بوده و جای بحث و بررسی دارد. با گذر زمان و با توجه به پیشرفت‌ها و تغییرات صورت گرفته در زندگی انسان، همواره یک‌سری از مشاغل از رده خارج شده و هم‌زمان با آن، انواعی دیگر وارد عرصه می‌شوند. معمولاً وقتی که می‌خواهیم شغلی را انتخاب کنیم به میزان درآمد، علاقه‌مندی خود و نیز شرایط آن توجه می‌کنیم. در میان مشاغل مختلف، انواعی وجود دارند که عجیب به‌نظر رسیده و به مشاغل نامتعارف معروف هستند. مثلاً در زمین‌های بازی گلف، افرادی به کار گماشته می‌شوند که وظیفه‌ی آن‌ها تنها جمع‌آوری توپ‌های گلف است، یا این‌که در مرغداری‌ها شغل گروهی از افراد تفکیک جوجه‌های نر و ماده از یک‌دیگر است. آزمون‌گر (Tester) غذای حیوانات خانگی و آزمون‌گر بو برای اثر بخشی محصولات بهداشتی از دیگر مشاغل نامتعارف به‌شمار می‌روند. بازی‌های ویدیویی با عمری حدود شصت سال، از پدیده‌هایی محسوب می‌شود که فرصت‌های شغلی بسیاری را برای علاقه‌مندان فراهم کرده است. در مرحله‌ی ساخت بازی، مشاغلی مانند طراح بازی، برنامه‌نویس، آهنگساز، و طراح صدا وجود دارند. علاوه بر این در مرحله فروش و تبلیغات یک بازی نیز به یک‌سری از افراد متخصص نیاز است. در میان این مشاغل، یک شغل نامتعارف در مرحله ساخت بازی وجود دارد؛ البته می‌توان آن را به‌عنوان آزمون نهایی و کنترل کیفی محصول تولید شده در نظر گرفت. آزمون‌گر بازی!



آزمون‌گر یا تستر بازی چه کسی است؟

آزمون‌گر بازی شخصی است که در طی ساعت‌های متمادی بارها و بارها دست به انجام یک بازی زده و تمام مسیرها و شیوه‌های موجود در بازی را امتحان می‌کند. این رویه معمولاً در مرحله پیش از انتشار نهایی بازی یا همان مرحله بتا صورت می‌گیرد. آزمون‌گر بازی پس از انجام و بررسی بازی متوجه اشکالات نرم‌افزاری بازی شده و آن‌ها را به سازندگان



گزارش کرده تا برطرف‌شان سازند. ممکن است برای یک بازی، گروهی از آزمون‌گرها به کار گمارده شده و هر کدام بخشی از بازی را مورد بررسی قرار دهند. بازی‌هایی که به‌صورت چند نفره و تحت شبکه اجرا می‌شوند از آن دسته مواردی هستند که حتماً باید گروهی از تسترها آن را بررسی کنند.

آیا شخص آزمون‌گر باید مهارت‌ها و مدارج علمی خاصی داشته باشد؟

بسته به نظر کارفرما و سازنده‌ی بازی، آزمون‌گر بازی باید دارای مهارت‌هایی در زمینه‌ی توسعه نرم‌افزار، برنامه‌نویسی و یا حوزه‌های مربوط به علوم رایانه باشد. علاوه بر این موارد، داشتن مدرک در زمینه کنترل کیفی نیز توصیه می‌شود.

آیا شغل تست بازی‌ها جای پیشرفت دارد؟

البته. آزمون‌گرهای بازی می‌توانند در مدت کوتاهی تجربه‌های بسیاری از فرآیند ساخت بازی به‌دست آورده و بعدها خود جزو تیم سازندگان بازی بشوند. هم‌چنین سابقه کاری شخص آزمون‌گر در افزایش درآمد وی موثر خواهد بود.

آیا آزمون بازی درآمد خوبی دارد؟

آمارها در رابطه با میزان درآمد آزمون‌گرهای بازی متفاوت هستند. در بسیاری از موارد، تسترهای بازی درآمد قابل توجهی ندارند و حتی گاهی تست بازی را به‌صورت داوطلبانه و بدون دستمزد (مانند اکثر تسترهای بازی‌های ایرانی) انجام می‌دهند. در هر صورت مهم است که بدانیم فرد داوطلب برای آزمون کیفی بازی عضو یک گروه بازی‌سازی می‌شود. در این گروه بستر مناسب برای آشنایی با پروسه ساخت یک بازی فراهم شده و فرد می‌تواند بعدها به‌عنوان یک بازی‌ساز باتجربه در رتبه‌های بالاتر شغلی فعالیت کند.

حفظ اسرار مربوط به نوع و چگونگی بازی قبل از انتشار رسمی، از جمله مواردی است که یک آزمون‌گر بازی باید آن را رعایت کند. در نهایت آنچه که از یک تستر بازی انتظار می‌رود این است که دایره وسیعی از اقدامات مختلف را با صبر و دقت بسیار در بازی انجام دهد تا نواقص و اشکالات مربوط به بازی آشکار شوند. و این یعنی انجام روزانه بازی برای هدفی به جز سرگرمی و تفریح!

www.takbook.com

@GAMEOVERMAG



گیم اوور

کانال رسمی اولین نشریه چاپی-الکترونیکی
تخصصی گیم در دانشگاه‌های کشور

Scan me

اخبار
تریلر
رویداد
آموزش
فرصت شغلی

www.takbook.com


نجمه طاهایی - طراح کاراکتر و موشن کمیک بازی


سید عباس صالحی - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ایران



حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای


آرش سروری - مجری برنامه و مدرس دانشگاه


مهدی بهرامی - بازی‌ساز بازی فرش و انگاره



همراه با کاروان رسانه پردازان فردوسی و گیم آور


نشریه گیم آور - معرف حضور

www.takbook.com

حامیان این شماره


وب‌سایت پردیس گیم


وب‌سایت میهن دانلود


بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای


وب‌سایت بازینامه


وب‌سایت گیم لایو


وب‌سایت سافت ۹۸


نرم‌افزار طاقچه


وب‌سایت دنیای بازی


نرم‌افزار فیدیبو


نرم‌افزار کتابراه


نرم‌افزار کاجستان


وب‌سایت گیم نیوز

دعوت به همکاری

نشریه گیم آور اولین نشریه چاپی، علمی و تخصصی دانشگاهی گیم کشور به صاحب امتیازی انجمن علمی گیم دانشگاه فردوسی، از کلیه استادان و دانشجویان و علاقه‌مندان که تمایل به همکاری در این نشریه را دارند، دعوت به عمل می‌آورد.

موضوعات پیشنهادی شورای سیاست‌گذاری:

◀ زمینه‌های تخصصی، شامل:
آموزش بازی‌سازی، سخت‌افزار، مقاله علمی-پژوهشی

◀ زمینه‌های عمومی، شامل: ترجمه

تعهدات و شرایط لازم:

۱. متعهد بودن به زمان نهایی ارسال مطالب
۲. آشنایی با بازی‌های ایرانی و غیر ایرانی
۳. آشنایی خوب با اصول نگارشی
۴. تسلط کافی به زبان انگلیسی برای بخش بازی‌های غیر ایرانی و ترجمه
۵. داشتن روحیه و تمایل به کار

در صورت دارا بودن شرایط مذکور، جهت اعلام آمادگی، با ایمیل زیر در تماس باشید:

gameover@rpfc.ir

www.takbook.com



فصل‌نامه علمی، فرهنگی و خبری
انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه فردوسی
شماره سوم . سال اول . تابستان ۹۷