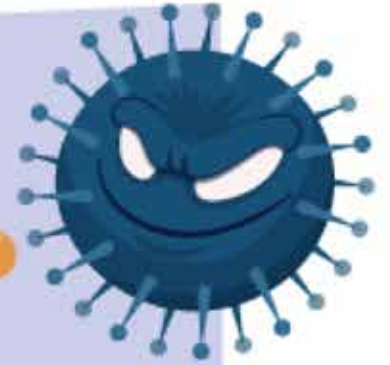
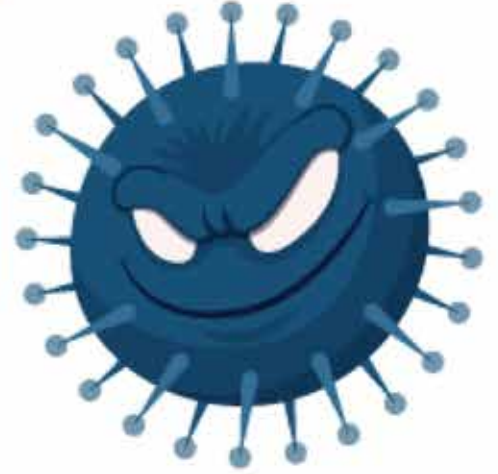




بیش در آمدی بر

قدرت بازی

عیدانه بازی بان



گیم ها قدرت دارند تا در هر ماجرابی راه پیدا کنند؛ از ارتباط برقرار کردن با متخصصان تا سرگرم کردن شما در خانه در ایام #درخانه_بمانیم تا آشنایی و بازی با یک ویروس ناشناخته.



تفریح، نعمتی از جانب خداوند



قرنهای متمادی به استناد برخی از روایات موفقانه که نمی‌تواند هیچ ارتباط اصیلی با قرآن کریم و با پیشوایان اسلام داشته باشد، تفریح کردن، نشاط در زندگی داشتن و امثال اینها را برای یک مسلمان ارزنده نقطه ضعف معرفی می‌کرده‌اند.

... از دید اسلام زندگی با نشاط، نعمت و رحمت خداست و زندگی توأم با گریه و زاری و ناله، خلاف رحمت و نعمت خداست خدا در مقام نفرین یا در مقام نکوهش از این تخلف می‌گوید به کیفر این تخلف، از این پس از نعمت خنده و نشاط فراوان کم بهره باشید و همواره گریان و مصیبت زده و غم زده زندگی کنید. این نوع استلزامهای نابجا و تلقین آن به مسلمانان، به اضافه عوامل دیگر، سبب شد که توجه جامعه ما به مسأله تفریح کم باشد.

شهادت بهشتی (رحمه الله علیه)

ویژه نامه #در_خانه_بمانیم



بازی بان

شماره ۱۲ ■ سال سوم ■ فروردین ۱۳۹۹

فهرست

تجربه نگاری نویسندگان ۶

بازی های پیشنهادی ۳۳

با کرونا بازی کنیم ۴۰

مجله تخصصی مطالعات، سواد و بررسی
محتوایی بازی های دیجیتال + صاحب امتیاز: مرکز
بازی و پویا نمایی سازمان فضای مجازی سراج +
مدیر مسئول: حسین سلطانی + سردبیر: مرتضی
جمشیدی + مشاور هنری: سید رحیم هاشمی +
طراح گرافیک: محمد جواد حسن لو

نویسندگان این شماره:

محمد مهدی شقایقی، حامد نصیری، سید محمد علی
سید حسینی، حسین نیک کامی، علی رستگاری، سید
علی متقی نژاد، مصطفی ضابط، هادی اسکندی، احسان
حجتی، ماه منیر داستان پور، رضا احمدی، یاسمین
رومینا، عادل درویش، آسیه حسینی نیکو، بشری هاتف،
محسن سعیدی، سید رحیم هاشمی، محمد مهدی
صادقی، مرتضی جمشیدی، محسن رزاقی

www.bazibaan.com

✉ bazibaan@gmail.com



@bazibaan

سرمقاله

سلام و سال جدید و اعیاد شعبانیه شما مبارک باشه. امیدوارم این روزها تن سالم باشید و از در خانه ماندن کم حوصله نشده باشید. در کنار همه کارهایی که بلد هستید و انجام دادید ما در این شماره بازی بان سبدی از بازی ها را برای شما آوردیم. بخشی از این مجله اختصاص به معرفی بازی برای بازی کردن داره و بخشی هم اختصاص به تجربه نویسندگان بازی بان از بهترین و متفاوت ترین بازی هایی که انجام دادند. پس هم از مطالعه و نگاه متفاوت نویسندگان ما به بازی های ویدئویی لذت ببرید و هم با انجام دادن بازی های پیشنهادی سرگرم بشید. در ضمن در مورد بازی با مسئله کرونا هم چند مورد بازی معرفی شده که البته باید به رده بندی سنی این بازی ها دقت کنید. و در آخر اینکه سعی ما در این شماره این هست تا در کنار سرگرم کردن شما با مطالعه تجربیات و انجام بازی های پیشنهادی به یک مسئله متفاوت دقت کنید: قدرت بازی! در این شما می خواهیم بگوییم که چطور نویسندگان ما با تخصص ها و مشاغل مختلف درگیر تجربه بازی های ویدئویی مختلف هستند و چطور گیم ها قدرت دارند تا در هر ماجرای راه پیدا کنند: از ارتباط برقرار کردن با متخصصان تا سرگرم کردن شما در خانه تا آشنایی و بازی با یک ویروس ناشناخته. پس این شماره را با دقت بیشتری بخوانید!

با آرزوی صحت و سلامتی | سردبیر

تجربہ نگاری

نویسندگان



Brothers:

A Tale of Two Sons



محمد مهدی شایقی

خانواده، مفهومی زیبا، ریشه دار و انسانی است که امروزه دارد به خاطره‌ها می‌پیوندد و هر چه بیشتر به جلو می‌رویم، مفهوم پدر و مادر، مفهوم خواهر و برادر محدود به ژنتیک می‌شود و تنها در شناسنامه‌ها موضوعیت دارد.

ما در زمانه‌ای زندگی می‌کنیم که لایک گرفتن در شبکه‌های اجتماعی و فالوور بیشتر داشتن، یک ارزش است. مهم نیست محتوا چیست، همین که سرگرم کننده و لذت بخش باشد کافیهست.

ارزش‌های انسانی و مسئولیت‌های ما نسبت به خود، خانواده و جامعه کم کم دارند به یک طرز تفکر سلیقه‌ای تبدیل می‌شوند و اگر بگویید این موارد فطری است، مورد مواخذه قرار می‌گیرید که "هر کس حق دارد نظرش را بگوید" پس نظرت را بگو و برو.

خانواده محل آرامش و آسایش جسم، ذهن و روان انسان‌ها است که باعث بهبود روابط اجتماعی و کم شدن مشکلات جامعه نیز می‌شود و سرنوشت خوب یا بد یک جامعه، در خانواده‌های آن جامعه رقم می‌خورد.

من چندین سال در حوزه بازی‌سازی فعالیت داشتم و همیشه دنبال پیاده‌سازی ارزش‌های انسانی در رسانه بازی بودم. اوایل کار، گمان نمی‌کردم که این کار امکان‌پذیر باشد اما با گذشت زمان و افزایش آگاهی‌ام، فهمیدم که می‌شود اما سخت است. می‌شود اما باید از جان و دل مایه بگذاری و خودت عمیقاً به این مباحث اعتقاد و باور قلبی داشته باشی. و اینکه حتماً باید علم و فهم خوبی از بازی‌سازی و رسانه بازی داشته باشی و نمی‌شود محتوا را در رسانه‌ای که از آن شناخت کافی نداری، به درستی منتقل کنی.



اشک ریختم و همدرد این دو برادر شدم. با وجود غم‌انگیز بودن داستان و احساسی‌تر شدن ماجرا در انتهای داستان (نمی‌گویم تا اسپویل نشود)، حس شعف داشتم و واقعاً خودم را جای این دو برادر تصور می‌کردم و از این‌که برای نجات پدر خانواده تلاش می‌کنم، خوشحال بودم. این دو برادر که یکی چند سال از دیگری بزرگ‌تر است هم بسیار هدفمند انتخاب شده است و باز نگاه خانواده محور و تکیه‌گاه بودن برادران نسبت به هم را در زندگی نشان می‌دهد. نمی‌دانم تیم سازنده چقدر مطالعه و جلسه داشته یا چه پیش‌زمینه‌های ذهنی داشته‌اند که به این داستان رسیده‌اند، اما آرزو می‌کنم خداوند پدر و مادرشان را بیامرزد و قرین رحمت بی‌واسعه خود قرار دهد که چنین اثری با ارزش ساختند و نشان دادند که می‌شود در رسانه بازی‌های ویدئویی، این قبیل داستان‌ها و مفاهیم را به تصویر کشید و اثر گذاشت.

چند سال پیش، بازی به نام *Brothers: A Tale of Two Sons* را بازی کردم و اعتقادم نسبت به این مطلب که می‌شود مفاهیم و ارزش‌های انسانی را با بازی منتقل کرد بیشتر شد. این بازی توسط یک استودیوی بازی‌سازی مستقل سوئدی ساخته شده بود و توانست نگاه منتقدان را به خود جلب کند.

داستان بازی "برادران: افسانه دو پسر" از جایی شروع می‌شود که پدر خانواده بیمار است و دو برادر برای یافتن داروی شفا بخش، سفری دراز را شروع می‌کنند. گیم پلی بازی پر از پازل‌ها و معماهای جالب و جذاب است که همگی در خدمت داستان بازی و تلاش دو برادر برای نجات پدر. ابتدای بازی متوجه می‌شوید که مادر خانواده چندی قبل فوت کرده و نشان می‌دهد چرا این دو برادر باید برای نجات پدر و حفظ خانواده (محل آرامش و آسایش) این سفر پر خطر را آغاز کنند.

این مفاهیم را تنها می‌توان در استودیوهای مستقل پیدا کرد و استودیوهای بزرگ بیشتر بحث تجارت و منفعت مالی را دنبال می‌کنند تا این‌که بخواهند یک بازی با محتوای ارزش‌های انسانی بسازند که سراسر ریسک است. شاید تا چند روز بعد از انجام این بازی، هنوز در فکر داستان آن بودم. اگر به کسی نگویید حتی پای بازی

Inside



حامد نصیری

بازی منتخب من بازی **Inside** هست. یک بازی پلتفرمر از مجموعه **Playdead** که قبلا هم **Limbo** را ساخته و ثابت کرده‌اند که در تولید بازی‌های معنما محور متخصص هستند. بازی **Inside** در قالب یک داستان کوتاه زندگی یک پسر بچه را روایت می‌کند که در دوره قدرت گرفتن بلیدی در مسیر رهایی قدم برمی‌دارد. مخاطرات پیش روی پسر بچه در مواردی واقعا تاثیرگذار و حل کردن معماهای بازی برای رد شدن از چالش‌ها لذت بخش هستند. با این حال سروکله زدن با این چالش‌ها بی‌نصیب نیست و بخش پایانی بازی یکی از به یادماندنی‌ترین تجربه‌های بازی کردن من بود که به دلیل خطر **Spoil** شدن ترجیح می‌دهم چیزی نگویم و دوستان خودشان آن را تجربه کنند.



امیر محمد علی سید حسینی

RISK

Global Domination

این بازی از روی یک بازی رومیزی معروف ساخته شده و به بهترین شکل برای موبایل بازسازی شده، تجربه کاربری خیلی خوبی داره و گیم پلی ساده و در عین حال پرکششی داره. من تقریباً ۶ ماهه که دارم بازی می‌کنم و ازش سیر نمیشم. به موقع و به تدریج بازی رو به روزرسانی می‌کنن و تا میاد تکراری بشه یه فیچر جدید رو می‌کنن.



مجله تخصصی مطالعات، سواد و بررسی محتوایی بازی های دیجیتال
بازمان

A PLAGUE TALE

— INNOCENCE —



حسین نیک کامی

این بازی گوهری است که سر و صدای زیادی نداشت اما همه چیزش درست سر جای خودش قرار دارد. گرافیک هنری دل‌نشین، گیم پلی با حال و هوای تازه و خاص خودش و روند داستانی نه چندان کوتاه که آدم را با خودش به دل جهان بازی می‌برد.

این داستان روایت معصومیت یک خواهر و برادر در مقابل دنیای خشنی است که دچار مصیبت شده است. این بلا، پدیدار شدن جریانی از موش‌های وحشی عجیبی است که روز به روز در حال گسترش پیدا کردن هستند. موش‌هایی که هیچ رحمی به موجودات زنده ندارند و چیزی جز آتش و نور سد راهشان نیست. البته که انسان‌ها نیز همیشه می‌توانند تهدیدی قوی‌تر باشند. شما منجی بشریت نیستید، بلکه نقش یک دختر نوجوانی را بر عهده دارید که تا نهایت توانش می‌خواهد از خانواده و برادر کوچکش محافظت کند. شخصیت‌ها به دور از کلیشه‌ها رشد می‌کنند، به همدیگر شناخت پیدا می‌کنند و در حالی که کم سن و سال هستند دارای قدرت‌های ماورایی نیستند. با وجود ناتوانی‌شان باید بر چالش‌ها پیروز شوند و زنده بمانند. در حالی که با یک اشتباه به راحتی ممکن است با یک ضربه بمیرند. به همین دلیل مخفی‌کاری بازی به شدت اهمیت دارد. از طرف دیگر تنها سلاح شما قلاب سنگ است. قلابی که به مرور تقویتش می‌کنید. در مقابل انواع انسان‌های دشمن، موش‌ها و معماهای محیطی نیز باید از سنگ‌های مختلفی استفاده کنید. این سلاح هم تجربه‌ی متفاوتی نسبت به سایر سلاح‌های معمول است و هم اینکه گندی آن همیشه بار ضعف شما را افزایش می‌دهد.

از همه چیز مهم‌تر صداگذاری فوق‌العاده بازی است. صداگذاری کاملاً طبیعی و احساسی شخصیت‌ها، محیط، تخریب‌ها، ضربه‌ها و عکس‌العمل‌ها به شدت آدم را جذب می‌کند. پرتاب سنگ از قلاب و صدای آن در هوا و لحظه برخورد به هدف، فریادها و ناله‌های شخصیت‌ها، صدای هجوم جمعیت موش‌ها به یک سمت، موسیقی بازی و هزاران ریزه‌کاری صوتی دیگری که نقش صداگذاری در فضا سازی بازی را بسیار بالا برده‌اند. شخصیت‌های اصلی بازی احساسات متناسب با هر اتفاق را به درستی نشان می‌دهند و در صدایشان ترس، محبت، شک و شجاعت کامل قابل درک هست. تمامی این نکات از جنبه‌های

مختلف داستانی، هنری و گیم‌پلی کمک می‌کنند تا یک فضا سازی خاصی شکل گیرد و بیشتر و بیشتر احساس کنید که چقدر دنیای بی‌رحمی را انسان‌ها با جنگ برای یکدیگر به وجود می‌آورند.

داستان بازی خیلی انتخاب‌محور نیست و در کل خطی پیش می‌رود، ولی شما را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهد که شاید حتی متوجه نشوید که عکس‌العمل شما حاصل انتخاب شما بوده و نه جبر بازی. تقابل معصومیت با خشونت، انسانیت با وحشی‌گری، فداکاری با خیانت. آیا شما برای زنده ماندن خودتان تبدیل به یک قاتل بی‌رحم می‌شوید؟ یا با وجود ظلم‌های دیگران سعی می‌کنید جان انسان‌هایی که به دنبال جان شما هستند را تا جای ممکن نجات دهید و بهایش را نیز بدهید؟ اگر دقت کنید بعضی لحظه‌ها دقیقاً جایگاه انتخاب می‌شوند. در مسیری با تنها یک راه خروج، آیا در حالی که ناله‌های سرباز زخمی را می‌شنوید کاری می‌کنید تا او توسط موش‌ها کشته شود و مسیر برای شما باز شود و یا جانتان را به خطر می‌اندازید تا شاید راه نجاتی برای او وجود داشته باشد؟ آیا ممکن نیست بر خلاف حرفش بعد از نجاتش از پشت خنجر بزنند و سایرین را برای کشتن شما خبر کند؟ مجبورید او را بکشید یا حاضرید در این دنیای خشن رحم داشته باشید؟ این بازی یک روایت زیبا با پستی و بلندی‌های کاملاً قابل درک است. داستان در این فضا سازی قوی، خشن و شرایط نابرابر قدرت، تلاش یک دختر نوجوان برای رشد، تعامل و همکاری با دیگران و بهتر شدن در حفاظت از برادرش را روایت می‌کند و شخصیت‌ها نشان می‌دهند عشق به خانواده و تسلیم نشدن برای آنها از قوی‌ترین نیروها است.



یک بازی رومیزی

SPLENDER



علی رستگاری

داشتن قدرت انتخاب: همیشه قدرت انتخاب دارین که یک چیز کم هزینه و کم ارزش رو بخرین یا اینکه صبر کنین - و البته ریسک کنین - یک کارت امتیازدار رو بخرین یا اینکه احتیاط کنین و کارتی رو که میخواین بخرین رزرو کنین (که یک کار حرفه ای نیست) شفافیت: شما در لحظه میتونین بفهمین هرکس چند امتیاز داره... توی این ویژگی مثل شطرنج اقتصادی: از لحاظ اقتصادی بازی به صرفه‌ای هست



مجله تخصصی مطالعات سواد و پژوهش‌های آموزشی
بازتاب

انگاره

ENGARE

نگاره‌های معماری



سید علی موسوی یزد

اگر از آن دسته بازیکن‌هایی هستید که از بازی‌های خاص، هنری و مستقل لذت می‌برید و در عین حال، اهل بازی‌های معمایی هستید، انگاره یک انتخاب خوب برای تعطیلات عید است. انگاره دارای مراحل فصل‌بندی شده و یک ابزار طراحی به اسم نگارخانه است.

در انگاره باید روی یک نقطه از اشکال هندسی در حال حرکت اشاره کنید تا الگوی حرکتی که هر مرحله از شما می‌خواهد ترسیم شود. مثلاً مرحله‌ای از شما می‌خواهد که با کلیک روی دایره در حال حرکت، یک خط صاف ترسیم کنید؛ پس با کمی تفکر متوجه می‌شوید که انتخاب مرکز دایره، این خط صاف را ایجاد خواهد کرد. با پیش‌روی در مراحل بازی که مجموعاً در شش فصل قرار گرفته‌اند، با معماهای متنوع‌تری مواجه می‌شوید و هوش و تمرکز خود را با برخی مراحل سخت آن به چالش می‌کشید.

در بخش نگارخانه با جابه‌جا کردن چند دستگیره می‌توانید بی‌نهایت شکل ایجاد کنید. حتماً در دوران کودکی کار با چرخ‌نگار یا دواپر جادویی اقلیدس را تجربه کرده‌اید که با یک قلم و حرکات دایره‌وار یک طرح اسلیمی زیبا ایجاد می‌شد. بخش نگارخانه هم به شما امکان می‌دهد چنین طرح‌هایی با آزادی عمل بیشتر ایجاد کنید.

منوی انتخاب مراحل بازی که مسجدی دارای گنبد و مناره است و هر در و پنجره آن محل ورود به هر فصل بازی است، یکی از نمادهای فرهنگی جالبی است که بازی‌ساز به درستی در بازی قرار داده است. در کنار طراحی هنری خوب، انگاره از موسیقی زیبا و گوش‌نوازی برخوردار هست.

پیشنهاد می‌کنم انجام این بازی خلاقانه خوب را روی رایانه شخصی از دست ندهید.

EVONY



مجله تخصصی مقالات، سواد و بررسی محتوایی بازی های دیجیتال

بازتاب

۱۶



مصطفی ضابط

می‌تونستم گردونه شانس‌های بیشتری داشته باشم و از همین راه هم، کلی چیز جدید بدست آوردم.

توی نقشه بازی، قلعه‌های زیادی بود که می‌شد باهاشون متحد بشیم یا اینکه بجنگیم. منطقه من، منطقه خوبی نبود. پس از بدست آوردن قدرت و سربازان کافی، با استفاده از Transport جابجا شدم و افتادم بغل یک قلعه خیلی خوب و شروع کردم حمله کردن و هر چی داشت رو غارت کردم که یک دفعه دیدم ناپدید شد و اون هم به ناچار Transport کرد و رفت. سرمست از خوشحالی بخاطر قدرتم بودم که دیدم ۱۰ تا سپاه پر قدرت به سمت من دارن حمله می‌کنن. که متوجه شدم متحدان اون قلعه‌ای هستن که من، بیچارشون کردم.

وضعیت هر لشکری که بهم حمله می‌شد رو بررسی کردم و شروع کردم با تک تک شون مذاکره کردن و هر کدوم رو به روشی قانع کردم که بی‌خیال حمله بشن. من طلای زیادی داشتیم توی بازی، چند نفر رو با طلا تطمیع کردم. یک نفر رو با منابع و چند نفر رو با عذرخواهی و روش‌های دیگه راضی کردم و تمام حمله‌ها از بین رفت به جز یک نفر که با ۵۰ هزار کمان‌دار بهم حمله می‌کرد و قبول نمی‌کرد و می‌گفت که این همه نیرو و زمان و غذا صرف کردم که بهت حمله کنم؛ ارزش برگشت نداره.

منم دیدم چاره‌ای نیست. صبر کردم نزدیک نزدیک که شد؛ تمام نیروهای قلعه‌ام رو با تمام منابع فرستادم به یک زمین خالی در نزدیکی قلعه‌ام. بنده خدا با سپاه عظیمی رسید به قلعه من و دید در قلعه فقط Lord اصلی هست که هوش بالایی داره و در این جور مواقع تسلیم می‌شه و اجازه میده که دشمن همه منابع رو بیره. اونم ته مونده‌های منابع رو با ۵۰ هزار کمان‌دار به غارت برد.

فکر می‌کنم سال ۸۵ بود که بازی تراویان به عنوان یک بازی آنلاین، خیلی‌ها رو درگیر خودش کرده بود. البته اون زمان‌ها هنوز کلش آو کلنز بدنیای نیومده بود و فقط کسانی که رایانه داشتن درگیر این بازی می‌شدن و به شدت هم اعتیاد داشت.

یادمه وقتی شروع کردم دیدم که بازی خیلی ساده است. هم به لحاظ گرافیکی و هم به لحاظ مکانیکی! به همین خاطر گشتم و از بین بازی‌های آنلاین شبیهش، Evony رو انتخاب کردم که کاملاً متفاوت بود. هم به لحاظ مکانیکی و هم به لحاظ گرافیکی!

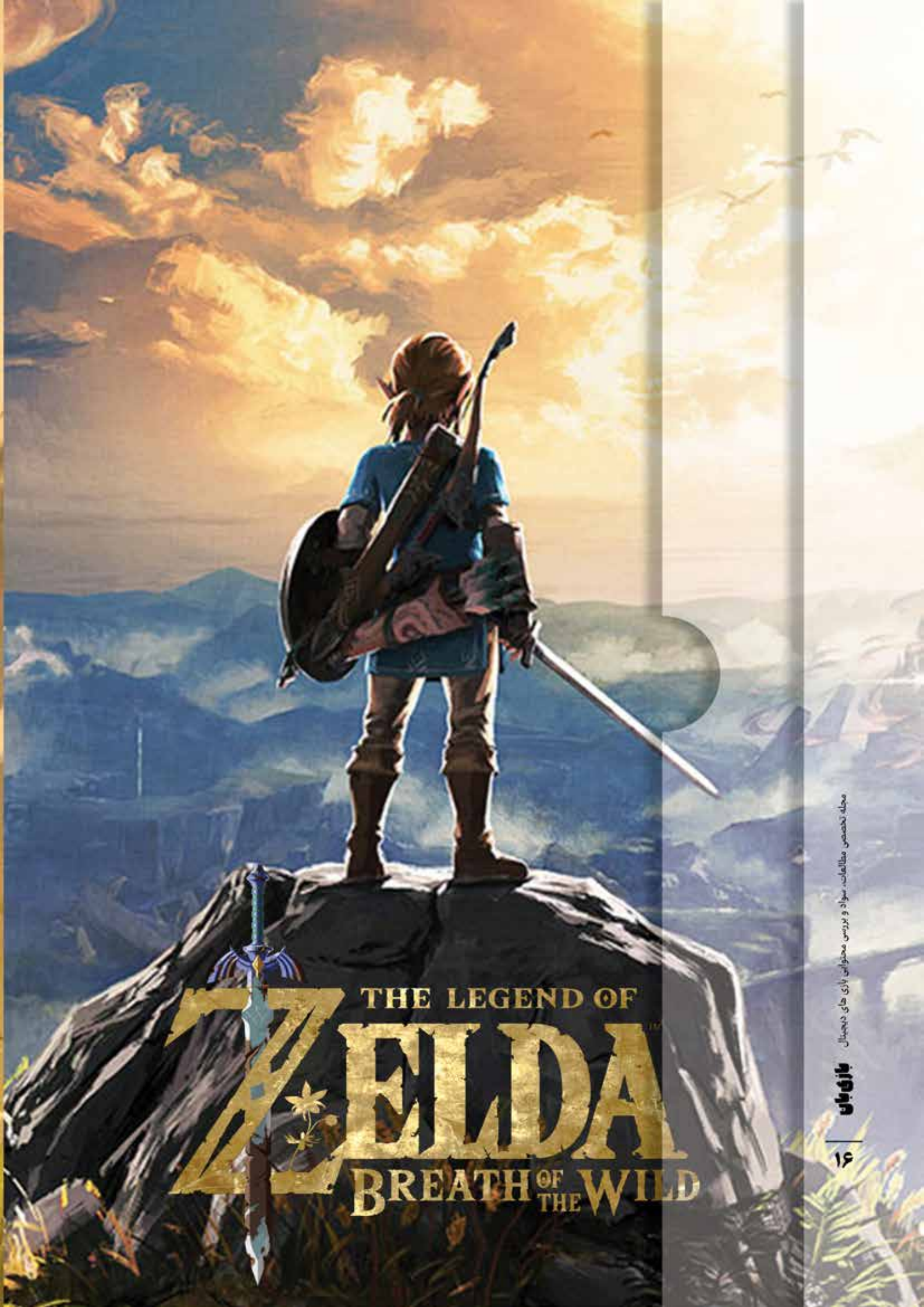
خب مثل همه بازی‌های آنلاین، به شدت درگیر پیشرفت اولیه شدم و کم کم پیشرفتم فرسایشی شد و دیگه جذابیتش هر روز کمتر و کمتر شد؛ تا جایی که خسته شدم و تصمیم گرفتم بازی رو رها کنم. اما یک نکته قابل توجهی در بازی بود که باعث می‌شد یک روزنه امیدی هر روز داشته باشم و به بازی سر بزنم.

چیزی به اسم Amulet!

Amulet در واقع همون گردونه شانس خودمونه که روزی یک بار اجازه داشتیم بزنیم و ببینیم شانسمون چی میاد. که معمولاً منابعی مثل گندم و چوب و سنگ و آهن می‌داد. من هم هر روز به امید یک شانس خوب میومدم توی بازی و هر روز به خونه‌ها و مزارع هم یک سری می‌زدم و پروزرسانی می‌کردم و می‌رفتم. دیگه انگیزه‌هام رو برای این کار هم از دست دادم و دیگه به بازی هم سر نمی‌زدم. یادمه حدود یک ماه بود که به بازی سر نزده بودم. بیکار شده بودم، گفتم یک سری به بازی بزنم. همین که وارد بازی شدم، اولین کار Amulet زدم و از قضا، جایزه ی ۱۰۰ تا سکه بهم افتاد که خیلی مهم بود و در بازی بدست آوردنی نبود و باید با دلار واقعی می‌خریدیم.

فوق العاده بود! قدرتی پیدا کردم که نگو و نپرس! و به طبعش، یک ماه شبانه روز پاش بودم و بازی کردم. البته بعداً احتمال دادم که هوش مصنوعی بازی بخاطر اینکه من رو توی بازی نگه داره این جایزه رو بعد از یک ماه غیبتم بهم داده. ولی داشتن قدرت، چیزی نبود که بتونم ازش بگذرم و بازی رو رها کنم.

از وقتی که بازی این‌جوری شد، من هر چیزی که می‌خواستم رو می‌تونستم بخرم و هم این‌که با سکه،



THE LEGEND OF
ZELDA
BREATH OF THE WILD

مجله تخصصی مطالعات، سواد و بررسی محتوایی بازی های دیجیتال

بازتابان

۱۶



هادی اسکندری

بازیکن در این بازی آزاد است! نه از آن آزادی‌های بی‌مرزی که مثلاً Minecraft دارد و بازیکن دیگر تقریباً با بازی طرف نیست. یک بی‌مرزی از جنس بازی، نه از جنس اسباب‌بازی. بعد از آموزش چهار ابزار اصلی که شباهت کمی به آموزش‌های خسته کننده دارد، می‌توانی یک‌راست به سراغ غول‌آخر بازی بروی و سرزمینت را از نفرین اهریمنی‌اش آزاد کنی یا اینکه ماه‌ها و یا مثل من سال‌ها در بازی بگردی و بچرخ‌ی و لذت ببری. می‌توانی با تلفیق همان چهار ابزار تمامی ۱۲۰ معمایی که پیدا کردن‌شان هم معماست را حل کنی و خود را ارتقا دهی یا اصلاً به سراغ آن‌ها نروی.

غیر از آزادی ابزارهای بسیاری نیز در بازی وجود دارد که از سر و کله زدن با آن‌ها لذت خواهید برد. مبارزات بی‌نقص، سوارکاری، آشپزی، گلایید (معادل فارسی‌اش را پیدا نکردم)، ارتقا شخصیت، انجام ماموریت‌های فرعی، جمع کردن خوراکی‌ها یا جنگ‌افزارهای بازی از این دست هستند. حالا داستان و روایت زیبایی بازی را هم به هم‌هی آنچه گفته شد، اضافه کنید. شخصیت‌های اصلی و فرعی که هر کدام قصه‌ی خود را دارند. حتی اماکن و موجوداتی هم در بازی پیدا می‌کنید که حکایت‌های زیبایی را برایتان تعریف می‌کنند. برای من *The legend of Zelda: Breath of the wild* با فاصله بهترین بازی تمام دوران است. همان بازی که حتماً برای جزیره‌ی تنهایی انتخابش می‌کنی.



Jungle Adventures

3

مجموعه داستان‌های جذاب و هیجان‌انگیز برای کودکان

بازتاب

۱۸



ماه‌منیرداستان‌پور

این روزها در بین فواصل کاری و در اوقات فراغت، مشغول بازی Jungle Adventures ۳ هستم. بازی جذاب و مهیجی که در دسته‌ی بازی‌های ماجراجویی قرار می‌گیرد. شخصیت اصلی آن بسرکی شبیه بسر جنگل یا تارزان است به نام "آدو" که باید او را در قهرمانی‌هایش برای نجات مردم قبیله از دست موجودات وحشی باری کنیم. این بازی را به چند دلیل دوست دارم و آن را به مخاطبان عزیز پیشنهاد می‌کنم:

اول: چون این بازی مهیج از گرافیک بالایی برخوردار است و وجود تصاویر سه بعدی باعث همراهی بیشتر مخاطب با آن شده و لحظات دوست داشتنی و پرتکاپویی را برای ما بوجود می‌آورد.

دوم: قهرمان ما یعنی "آدو" برای انرژی گرفتن و ادامه‌ی عملیات نجات نیاز به خوردن میوه دارد. همذات پنداری کودکی که ممکن است درگیر این بازی شود با آدو؛ باعث می‌شود رفته رفته به فواید میوه‌ها پی برده و متوجه می‌شود که میوه می‌تواند موجب سلامتی و افزایش عمر و انرژی او شود.

سوم: شخصیت این بازی پرماجرا یعنی "آدو" بسیار سخت کوش است. او در برابر هیچ‌یک از موانعی که سرراهش قرار می‌گیرد ضعف نشان نداده و به کمک ما راهی برای نجات و پیشروی خود پیدا می‌کند. این امر نیز یکی از دلایل آموزنده بودن این بازی جذاب است.

بازی Jungle Adventures ۳ که توسط یک استودیوی هندی ساخته شده، محیط جنگل‌های زیبا و سرسبز، حیوانات مناطق گرمسیری و شور و شوق شبه قاره هند با همه رنگ‌های زیبایش را برای من به عنوان یک مخاطب علاقمند به بازی‌های رایانه‌ای تداعی می‌کند.

باید در این‌جا به این نکته اشاره کنم که با تجربه شمارهای قبلی این بازی، سری سوم را زیباتر و هیجان‌انگیزتر و حتی سخت‌تر از آن‌ها میدانم. باز هم تأکید می‌کنم گرافیک بالای بازی باعث جذب شدن اولیه من به این بازی بود. ولی وقتی در فضای آن قرار گرفتم و همراه با "آدو" که مجبور است از فراز و نشیب‌های زیادی بگذرد تا به مقصود خود برسد؛ بازی برایم جذاب‌تر شد. قهرمان برای گذر از هر جهان و وارد شدن به جهان بعدی ناگزیر به مبارزه با موجودات عظیم الجثه و هیولاها و حیواناتی چندین برابر بزرگتر از خودش است که به طرق مختلفی با او مبارزه می‌کنند و این جزء مراحل دشوار بازی است که گاهی با چندین بار تکرار میتوانم از آن‌ها عبور کنم. اما زیبایی بازی و هیجانی که در من برای دیدن مرحله بعدی ایجاد میکند باعث میشود؛ صبر و هوشم را برای پیدا کردن راه غلبه بر هیولا به کار بگیرم و به "آدو" کمک کنم تا او را شکست دهد.

این بازی را به تمام دوستان و مخاطبان که خواستار یک تجربه جذاب، مهیج و سالم هستند پیشنهاد می‌کنم و امیدوارم از آن بی نهایت لذت ببرند.

اتاق تاریک

بازی "اتاق تاریک" یک بازی در سبک ماجراجویی/ اشاره و کلیک است که جدیدترین اثر شرکت لکسیپ گیمز برای سیستم عامل اندروید می‌باشد. بازی دارای داستان جذاب و پیچیده‌ای است که بازیکن را به خوبی درگیر خود می‌کند. گرافیک و طراحی هنری بازی در سطح بالایی قرار دارد و صداگذاری عالی سبب روح بخشیدن به شخصیت‌های بازی شده است و همچنین موسیقی قوی بازی نیز به فضای آن کمک به سزایی کرده است. بازیکن در این بازی با محیطی مرموز و پر از معماهای پیچیده روبرو می‌شود که با حل کردن آنها می‌تواند در بازی پیش برود و پرده از داستان مبهم بازی بردارد. نظام رده بندی ESRA رده سنی این بازی را ۱۵+ مشخص کرده است. اگر علاقه‌مند به بازی‌های ماجراجویی هستید و دنبال یک بازی خوب می‌گردید، با توجه به جذابیت‌های موجود در این بازی، انجام این بازی در ایام عید را به افراد بالای ۱۵ سال پیشنهاد و البته توصیه می‌کنم.



رضا احمدی

شهر فوتبالی



احسان حجتی

در زمستان امسال، بازی‌ای در کافه بازار منتشر شد که توجهم را جلب کرد.

بازی شهر فوتبالی یک بازی موبایلی است که در سیستم عامل‌های اندروید نصب می‌شود. این بازی در مدل بازی‌های مدیریتی قرار دارد. کسانی که بازی‌های مدیریتی و مربیگری فوتبالی را تجربه دارند، به راحتی با فضای این بازی کنار می‌آیند. زمان، چیزی است که در این بازی می‌توان راحت از آن عبور کرد. وقتی بازیکن‌ها در حال تمرین هستند نیازی نیست آن‌ها را از ترکیب خارج کنید. هر دست بازی حدود ۱ دقیقه زمان می‌برد.

تا زمانی که بازیکنان‌تان انرژی دارند شما می‌توانید پشت سر هم بازی کنید. انرژی کم شده در هر بازی کمتر از ۳۰ واحد است که می‌توان با ارتقاء ورزشگاه در بخش رختکن آن را کاهش دهید و حتی بدون هزینه می‌توانید با دیدن ویدیو، در بخش ریکاوری، انرژی تیم‌تان را بازگردانید.

یکی دیگر از جذابیت‌های این بازی خرید و فروش بازیکنان مختلف است و می‌توانید با تشکیل کلن یا اتحادیه، گروه دوستان خود را داشته باشید. البته ایرادهای اساسی می‌شود وارد کرد مخصوصاً این‌که بازی در حالت آفلاین غیر فعال می‌شود و یا بازی بازیکن‌ها را نمی‌توانید کنترل کنید. این بازی سعی کرده است تا در بخش مدیریت تیم و تاکتیک‌ها تغییراتی اعمال کند ولی هیچ چیز جای کنترل فردی را نمی‌گیرد. در کل بازی‌ای است که می‌شود با زمان‌بندی خوب، اوقات خوبی را برای علاقمندان به بازی‌های فوتبالی، مربیگری و مدیریتی فراهم کند.





بازی رومیزی و دورهمی سین جیم

نفر اول تاس را می‌اندازد و از مرکز صفحه، به تعداد عدد روی تاس، سوی چپ، راست یا روبرو حرکت می‌دهد.

مهره روی هر رنگی که قرار گرفت، بازیکن/گروه باید سوال مربوط به آن رنگ را پاسخ دهند. (جغرافیا: آبی، سینما و تلویزیون: بنفش، تاریخ: زرد، ادبیات و موسیقی: قرمز، علوم و دانستنی‌ها: سبز و ورزش: نارنجی)

یکی از رقبا یک کارت از مخزن درآورده و سوال مربوط را می‌خواند.

اگر پاسخ صحیح باشد، بازیکن/گروه پاسخ دهنده می‌تواند باز هم تاس بیندازد و به همین شیوه پیش برود.

اگر پاسخ اشتباه باشد، نوبت بازیکن/گروه بعدی است.

شیوه برنده شدن در این بازی:

اگر به هر یک از شش مثلث رنگی بزرگی که در محیط صفحه قرار دارند برسید و سوال مربوط به آن رنگ را پاسخ بدهید، یک مثلث به همان رنگ دریافت می‌کنید. مثلث را در دایره رنگی خود بگذارید و به بازی ادامه دهید. کسی برنده می‌شود که دایره خود را با شش مثلث (از هر رنگ یک مثلث) پر کند. سپس باید با انداختن تاس مهره خود را به دایره وسط نقشه برساند تا برنده شود. این بازی را یک طراح ایرانی بومی‌سازی کرده است و به صورت بازی رومیزی قابل تهیه می‌باشد.

سین جیم، یک جور مطالعه از طریق بازی است. بزرگترها که مسابقه هفته و مرحوم منوچهر نودری را به خاطر دارند، خوب می‌دانند که بازی و مسابقه با سوال‌های معلومات عمومی چقدر می‌تواند در عین لذت‌بخشی، رشد دهنده باشد. سین جیم هم ۵۰۰ کارت سوال دارد که یک روی کارت‌ها ۶ سوال و آن روی آن‌ها ۶ جواب نوشته شده است. یعنی خود این کارت‌ها ۳۰۰۰ نکته اطلاعات عمومی!

اجزای بازی:

- صفحه بازی
- مخزن سوال‌ها (شامل ۵۰۰ کارت)
- تاس
- ۶۰ دایره رنگی (هر دایره شامل ۶ مثلث یک رنگ)

روش بازی:

در این بازی از دو نفر تا هر چند نفر که دل‌تان بخواهد می‌توانید بازی کنید. اگر بین دو تا شش نفر هستید، می‌توانید مستقل بازی کنید و اگر بیشتر هستید، بر اساس تعدادتان به دو تا شش گروه تقسیم شوید. نقشه را وسط بگذارید. هر بازیکن/گروه یک دایره رنگی را انتخاب می‌کند.



عادل درویشی

A rise a simple story

بعد از بازی‌های limbo, inside این بهترین بازی پازل پلتفورمری است که من بازی کردم!
یک بازی پازل پلتفورمر ماجراجویانه (ادونجر) که شیوه روایت داستان خیلی خوبی دارد؛ بدون هیچ دیالوگ و کات سین و حرفی. در متن خود بازی و در مراحل و حل پازل‌ها داستانش را روایت می‌کند و حین بازی کردن حس خوب یا تلخ داستان را به مخاطب القا می‌کند. از لحاظ بصری فوق‌العاده کار شده و بسیار کمک کننده در رساندن خوب احساس به مخاطب است. مناظر زیبا، واقعی است. البته کاراکتر بازی در قالب یک آدم کوچک نسبت به محیط است. بعنوان مثال مرحله گل‌های آفتابگردانش بسیار چشم‌نواز و با توجه به مکانیک کنترل گل‌ها، باعث می‌شود مخاطب با محیط هم ارتباط نزدیک‌تری برقرار کند. مکانیک‌های بازی شامل حرکت دادن و پرش یک پیرمرد است که کنترلش دست بازیکن می‌باشد. علاوه کنترل زمان که در هر مرحله از بازی این کنترل زمان کار منحصر به فردی انجام می‌دهد و با همین مکانیک هم باید پازل‌های بازی را حل کنید و پیش بروید. بعنوان مثال در همان مرحله آفتاب گردان‌ها با کنترل زمان که باعث می‌شود موقعیت خورشید تغییر کند و با تغییر موقعیت خورشید، آفتاب گردان‌ها به سمت خورشید می‌چرخند و پیرمرد می‌تواند با جا‌جا کردن آفتاب گردان‌ها از روی سر آن‌ها بپرد و به مسیرش ماجراجویی‌اش ادامه بدهد.

گل‌مراد



آسیه حسینی نیکو

بازگشت به بازی کندی کراش

پس از حداقل ۳ سال بازی نکردن دوباره از طریق بازی گل‌مراد به همان بازی برگشتم. البته با این تفاوت که ضمن بازی، قصه‌ای رو هم جلو می‌بردم. اگر مثل من عاشق این باشین که برای هر چیزی داستان بسازید، این بازی می‌تونه رضی‌تون کنه هر چند که من اصلاً اسم بازی رو دوست نداشتم و فکر می‌کنم قصه و بازی خیلی روی هم سوار نشدن. اما برای من تجربه جالبی بود و برام جذاب شد که این نوع بازی‌ها رو بشناسم.



MINECRAFT



ظاهر این بازی بصورت تکه‌های پیکسلی مکعبی است. پیکسل‌های مکعبی بدلیل وجود محدوده‌های تصویری با خطوط صاف و بدون انحنا دارای کانتراست بالاتری برای تشخیص و تفکیک است و درک در کورتکس بینایی برای شناسایی شکل با پیچیدگی کمتر و دقت بیشتری همراه است. بنابراین برای فرد مخصوصاً کودکان و بچه‌ها راحت‌تر و با سرعت بیشتر است. ساختن با پیکسل‌ها ساده‌تر و زود بازده‌تر می‌شود و در نتیجه احساس اعتماد به نفس و موفقیت تقویت می‌شود.

یک نکته مهم؛ ارتباط انیمیشن ماین گرفت با بازی آن است. اکثراً نوجوان و کودکان زمانی با یک بازی مانوس می‌شوند که قبلاً کارتون آن را دیده باشند و از آن لذت برده باشند. انیمیشن ماین گرفت در عین سادگی و بدون دیالوگ خاصی دارای شخصیت‌های دوست داشتنی، ساده، مهربان و خنده‌دار است. اعمال و رفتار آن‌ها برای بچه‌ها قابل فهم و جذاب است. چه بسیار بچه‌هایی که به دنبال دیدن انیمیشن آن به بازی ماین گرفت علاقمند شدند و در بازی به دنبال ساختن همان فضای انیمیشن با همان کاراکترها هستند. حتی در دنیای واقعی نیز با این کاراکترها خیال بافی می‌کنند و آن‌ها را در کنارشان حس می‌کنند. بخصوص به خاطر نکته وارد شدن به دنیای دیگر که در انیمیشن و بازی لحاظ شده است. در ضمن یکی از جذابیت‌های این انیمیشن و بعد بازی برای بچه‌ها ترسناک بودن وقایعی است که چون با تم کمدی تلفیق شده‌اند؛ جذاب است. هم ترسناک و هیجان‌انگیز است و هم بخاطر خنده‌دار بودن از یک ترس واقعی و رعب‌آور به دور است. در عین حال اتفاقات، تلفیق اتفاقات شبه واقعی و خیالی است. این بازی؛ بازی مورد علاقه دختر من است.

MAFIA



هشدار

این بازی در نظام رده بندی سنی ایران فاقد مجوز است و صرفاً بابت تجربه آموزی و نگاه متفاوت به گیم پلی از زبان یک طراح بازی آورده شده است.

مجله تخصصی مطالعات، سواد و پرورشی معاصر برای خدای دوستداران

بازتابان

۲۶



در یکی از مراحل بازی حدود ۱۰ دقیقه ناچار به پیاده روی و گفتگو با پالی هستید!!



محسن سعیدی

(این بازی دارای رده‌بندی سنی و در ایران ممنوع است و صرفاً از بابت بیان تجربه یک دولپر برای بازی‌سازان ارائه شده است)

تا زمانی که خودرویی در سراسیمی متوقف نشود ارزش خودروی قدرتمند حس نخواهد شد، تا زمانی که زندگی روزمره و کسل‌کننده را حس نکنیم به حساسیت و هیجان لحظات پرتنش پی خواهیم برد، و تا زمانی که با کسی وقت صرف نکرده باشیم سنگینی نبودنش را حس نخواهیم کرد. بازی کامپیوتری مافیا مثال نسبتاً موفق ایجاد چنین احساساتی است.

مافیا برخلاف بازی‌های امروزی که از فرمول‌های ثابتی تبعیت می‌کنند مستقیماً به سراغ دنیای واقعی با همهٔ مزایا و کاستی‌هایش رفته و آن را معیار خود قرار داده است. اما از طرفی بر این مساله آگاه بوده که بازیکن به دنبال سرگرمی و هیجان است نه سردرگمی و استیصال، لذا از تبدیل شدن به یک شبیه‌ساز پیچیده پرهیز کرده است در نتیجه شاهد بازی منحصر به فردی هستیم که تجربه‌های نابی را برای بازیکن رقم می‌زند.

به عنوان مثال یکی از اولین خودروهایی که بازی در اختیار بازیکن قرار می‌دهد یک خودرو قدیمی است که شاید بدترین خودروی موجود در بازی‌های رایانه‌ای باشد، سرعت پایین، عدم تعادل، قدرت کم، صدای بوق مسخره و... اما همین امر موجب می‌شود بازیکن نسبت به ویژگی‌های خودرو حساس شده و هر بار که توانایی باز کردن درب خودروی جدیدی را می‌آموزد بسیار خوشحال گردد و شیرینی رانندگی با خودروی جدید را حس کند. این مساله در ضرب آهنگ مراحل و زد و خُردهای بازی نیز جریان دارد. عمدهٔ مراحل این بازی با روندی آرام و کم تنش شروع شده و سپس با درگیری و زد و خُردهای بسیار هیجان‌انگیز به پایان می‌رسند و نکتهٔ قابل توجه آن است که بخش عمدهٔ مراحل (مخصوصاً در مراحل اولیه)

روند کند و کم تنش دارند. اگرچه ممکن است این امر بازیکنان تشنهٔ هیجان را تا حدی ناراضی کند اما در عین حال اهمیت و حساسیت صحنه‌های پر جنب و جوش بازی را به شدت افزایش می‌دهد و موجب می‌شود بازیکن برای بخش هیجان‌انگیز بازی لحظه شماری کند.

واقع‌گرایی مافیا در روند داستان و شخصیت‌پردازی آن نیز به چشم می‌خورد. به عنوان مثال بازیکن در یکی از مراحل می‌بایست با یکی از شخصیت‌های بازی در یک سفر درون شهری همراه شود، اما نه با خودرو شخصی بلکه با قطار شهری! در این مرحله بازیکن ناچار است دقیقاً نسبتاً زیادی را بدون تحرک خاصی با آن شخصیت همراه شده و به سخنان و شوخی‌های بی‌نمکش گوش دهد. اگر چه این امر با برخی معیارهای شناخته‌شدهٔ بازی‌سازی سازگار نیست اما در عین حال همین همراهی و هم‌سخن بودن اجباری کمک فراوانی به شخصیت‌پردازی و تاثیرگذاری بازی می‌کند تا جایی که مرگ یکی از شخصیت‌های بازی می‌تواند به کلی بازیکن را به هم ریخته و افسرده کند.

مسلماً بازی مافیا با تجربه و معلومات امروز، بازی ایده‌آلی به حساب نمی‌آید اما شاید از این جهت برای بسیاری از بازی‌سازان آموزنده باشد که معیار و مرجع اصلی برای ساخت بازی‌های جذاب و گیرا، دنیای واقعی و تعادل اعجاب‌آور آن است نه سنت‌های رایج و کلیشه‌های بازاری.



سید رحیم هاشمی

آن سوی باران، سخت و زیبا

یکی از شئون سرگرمی ایجاد و حل معماست. بازی‌های معمایی چنان مخاطب را درگیر می‌کنند که عملاً از دنیای بیرون فارغ شده و سراپا غرق در بازی می‌شوند. وقتی از ما پرسیده می‌شود که کدام بازی را انتخاب می‌کنی؟ بدون شک تاثیرگذارترین آن را مثال می‌زنیم. بازی‌هایی که در سبک و ژانر خود نقطه عطفی هستند و مسیر جدیدی را برای یک تجربه جدید میسر می‌سازند. یکی از بازی‌هایی که نقطه عطف در گیم‌پلی و سبک هنری است بازی دزه یادمان است. این بازی با استفاده از مکتب سورئالیسم چالش‌های معمایی جدیدی در بازی ساخت و با آرت اعجاب‌برانگیز آن را جلا داد. استفاده از مکاتب هنری در بازی‌های ویدئویی کمتر پرداخته شده‌اند و نیاز به بازنگری در این شیوه به شدت ضروری می‌نماید.

درست است که این بازی توانسته جایگاهی در میان مخاطبین پیدا کند اما روی یک بازی ایرانی اثرگذار بوده است. بازی آن سوی باران یک شاهکار خارق‌العاده در طراحی بازی است. شرکت کرستت گیمز که سابقاً با نام فانوس فعالیت می‌کرد توانسته با الگوبرداری از بازی دره یادمان، نوآوری و خلاقیت‌های بسیار شگرفی را بازنمایاند. این بازی در خارج از کشور بیش از داخل تحسین شده است و بنظر می‌رسد حق آن در بازار آشفته ما ادا نشده است.

آن سوی باران یک سکوبازی بسیار چالشی است و در چهار فصل که هر کدام چهارده مرحله دارند عرضه شده است. هر مرحله سه ماموریت دارد: رسیدن به دروازه با تعداد حرکت مشخص، جمع‌آوری تکه‌های سفالینه، دریافت سفالینه بزرگ. این سه در پایان مرحله با هم ترکیب شده و بخشی از درخت را شکل می‌دهند. شما باید چهار فانوس - چهار فصل بازی - روی درخت را روشن کرده و در نهایت چشمه زیر درخت را جاری کنید. بنیان آن اصول و قواعد ریاضی است و از سبک هنری مینیمال بهره می‌برد. گرافیک و رنگ‌بندی ملایم و جذاب داشته و در عین سادگی نمادی از بهشت است. آبان دختری است که باید مسائل و معماها را حل کند و یک شمسه راهت‌مای او برای رسیدن به دروازه است. این بازی پیشنهاد من برای ایام خانه‌نشینی و قرنطینه است تا هم ذهن خود را به بازی بگیرید و هم توانایی شناختی خود را به چالش بکشید.



محمد مهدی صادقی

“ما می توانیم” را در من زنده کرد

Mass Effect

بازی Mass Effect ۳، سومین و آخرین عنوان از سه گانه اصلی Mass Effect است که در سال ۲۰۱۲ میلادی توسط استودیو BioWare تولید شده و EA Games آن را منتشر ساخت. داستان این بازی اکشن نقش آفرینی، در آینده های دور رخ می دهد و حول محور فرماندهای جوان شکل می گیرد که بازیکن نقش آن را بر عهده داشته و در ماجراهایی بین سیاره ای در گستره کهکشان راه شیری، فرماندهی سفینه ای فضایی را عهده دار است و در کنار یاران اش که از سیاره ها و نژادهای مختلف زمینی و فضایی هستند، در چالش های جهانی ایفای نقش می کند.

مهم ترین این چالش ها دشمنانی مرموز و پشت پرده به نام Reaper ها هستند که در عناوین شماره اول و دوم سه گانه Mass Effect، به طور غیرمستقیم و با واسطه ها و نقشه های مختلف سعی در ایجاد جنگ و ویرانی در کهکشان داشته اند. اما شماره سوم این سه گانه به حمله مستقیم آن ها به کهکشان راه شیری می پردازد. در فصل افتتاحیه بازی، نقاط مختلف کهکشان و به خصوص سیاره زمین، به صورت غافلگیرانه و رعدآسا مورد حمله همه جانبه و کوبنده Reaper ها قرار می گیرد. Reaper های غول آسا و دهشتناک، از هر نظر نسبت به همه موجودات و قدرت های کهکشان راه شیری برتر و قدرتمندتر هستند و تقریباً بدون زحمت در کهکشان پیشروی کرده و ناحیه به ناحیه، آن را تصرف می کنند. سیاره زمین نیز همان ابتدا سقوط کرده و شخصیت بازیکن به همراه یاران اش و با سفینه اش از زمین شکست خورده می گریزند تا به سراغ دیگر نقاط کهکشان رفته و موجبات اتحادی کهکشانی را علیه Reaper ها فراهم کنند و با نیروی کمکی به زمین بازگشته و آن را آزاد نمایند.

بازیکن در این راه با مشکلات فراوانی روبرو است که بدنه داستان بازی را شکل می دهند. اما مهم ترین این مشکل ها که هم در داستان و هم در گیم پلی به خوبی ظهور و بروز دارد، یک مفهوم ساده است: Reaper ها شکست ناپذیرند!



این موجودات هوشمند و غول‌پیکر به وسیله هیچ‌یک از تسلیحات موجود در کهکشان هیچ آسیبی ندیده و حتی در مسیر ویران‌گری‌شان دچار کندی هم نمی‌شوند. از ابتدای بازی تا نیمه‌های آن اساساً امیدی به شکست دادن این دشمنان نمی‌رود. به علاوه اینکه پیرنگ‌های فرعی دیگری نیز در داستان ایجاد می‌شوند که حتی کار را برای بقای ساکنان کهکشان راه شیری سخت‌تر می‌نمایند. فضای ناامیدانه عمیق و گسترده‌ای که این مسایل در بازی ایجاد می‌نماید همگی زمینه را به بهترین شکل آماده می‌کند برای نقطه‌ای کلیدی از جریان بازی و سنگ بنای مهم‌ترین اثری که به عقیده نگارنده می‌توان از این بازی دریافت داشت.

هنگامی که برای اولین بار شخصیت بازیکن و یاران‌اش موفق می‌شوند با زور و زحمت فراوان، یکی از Reaper ها را شکست داده و نابود کنند احساس عجیبی در بازیکن ایجاد می‌شود. احساس ممکن ساختن ناممکن، احساس ثمربخش بودن همه صبرها و تحمل فشارها و ناامیدی‌ها، احساس درخشیدن بازقه‌ای از امید، احساس توانستن، آن هم در اوج ناباوری.

این احساسات چنان تکان‌دهنده است که حتی برای مدتی بازیکن را به فراموشی این حقیقت وامی‌دارد که Reaper نابودشده به دست او در واقع از انواع کوچک‌تر و ضعیف‌تر Reaper ها بوده است، و همچنین تنها و بدون یاران‌اش در مقابل شخصیت بازیکن و همه یاران و متحدان‌اش قرار داشته است، و با این حال تا مرز شکست دادن همه آن‌ها پیش رفته بوده است، و البته با صرف زمان و توان نظامی قابل توجهی بالاخره شکست خورده است. در نهایت پیروزی هرچند کوچکی که بازیکن در مقابل یک دشمن شکست‌ناپذیر به دست می‌آورد چنان شیرین و دلچسب است که با وجود همه حقایق مذکور، دیگر دچار ناامیدی عمیقی که تاکنون تجربه کرده بود نمی‌شود. استقامت‌اش در سختی‌های بعدی بیشتر شده و باورش به

امکان پیروزی در برابر لشگری سهمگین از Reaper های ده‌ها برابر قدرت‌مندتر از آن‌چه که دیده، هرگز از بین نمی‌رود. همین استقامت و باور به پیروزی در داستان بازی نیز نمود می‌یابد و گرچه از فراز و نشیب‌های فراوان گذشته و شکست‌ها و پیروزی‌های دیگری را نیز برای او رقم می‌زند، اما نهایتاً منجر به پیروزی شخصیت بازیکن در پایان بازی می‌شود. (البته این بازی دارای چند پایان مختلف است).

بازیکن در این بازی به صورت مستقیم با شکست‌ناپذیری دشمن‌اش مواجه بوده است، قدرت بی‌مثال او را چشیده و در جریان گیم‌پلی بازی، کاملاً با نشدن‌ها و نتوانستن‌های خود در برابر دشمن‌اش دست و پنجه نرم کرده و به صورت کاملاً فعال و تعاملی، ناامیدی را تجربه کرده است. اما با وجود همه این موارد به پیش رفته و دست از تلاش برنداشته است. (این پیشروی پیوسته ریشه در جنبه‌هایی ذاتی از بازی‌های رایانه‌ای دارد که بحث آن در این مجال نمی‌گنجد.) تا اینکه نتیجه این تلاش و استقامت خود را دیده و با گشایش هرچند کوچکی که در کار خود مشاهده نموده است، گویا به نشانه‌ای محکم از حقانیت صبر و استقامت در برابر سختی‌ها رسیده باشد و همه وعده‌ها را صادق یافته باشد، قلب‌اش مطمئن شده و قدم‌هایش را راسخ‌تر از پیش به سمت هدف‌اش هدایت می‌کند. چراکه اکنون در قلب او حک شده است: مشکل هرچقدر هم که بزرگ باشد، استقامت مقدمه پیروزی است.

من به عنوان یک مخاطب بازی‌های رایانه‌ای که در قلب ایران اسلامی ساکن است و مفاهیم عمیق و متعالی فراوانی را مبنی بر صبر و استقامت در برابر مشکلات و سختی‌ها از دین عزیز و فرهنگ دیرینه‌اش دریافت داشته است، تأثیر ملموس و مستقیمی را که از این بازی دریافت کردم از هیچ‌یک از آثار هنری و رسانه‌ای کشورم از جمله فیلم‌ها و داستان‌های تاریخی و ارزشی و دفاع مقدس و غیره دریافت نکردم. (البته ادعا نمی‌کنم که همه آن‌ها را دیده‌ام.) این در حالی است که Mass Effect ۳ هیچ رنگ و بویی از دین و فرهنگ من ندارد و در نتیجه در نقطه صفر مواجهه من با این اثر، فاصله‌ای آغازین و قابل توجه میان من و نقطه مطلوب اثرگذاری برای این بازی وجود دارد. اما با وجود این فاصله قابل توجه، Mass Effect ۳ موفق می‌شود بهترین نمونه عملی ملموس را از مفهوم صبر، مقاومت، امید، مبارزه، و «ما می‌توانیم» برای شرایط معاصر من و مردم من در اختیارم قرار دهد، و این همان قدرت بازی است.



Valiant hearts



Old man's journey

دوست نداشتم این دو بازی تمام شود



مرتضی جمشیدی

زندگی کردم و در انتهای بازی هم مانند بعضی یا شاید خیلی دیگر از گیمرها اشک ریختم.

Old man's journey

اما سفر بیرمرد مرا بدون هیچگونه بهره‌گیری از روایت‌های پیچیده و مکانیک‌های سخت به همراهی بیرمردی که گویا از گذشته خویش بشیمان یا در حسرتی گرفتار است؛ برد، میان پرده‌هایی که نقاشی آبرنگی دارند به همراه روایت تصویری و رنگ‌های متنوع و شاد و صدایی تاثیرگذار در کنار مکانیک جابجا کردن سطوح و در عمق فرورفتن و بیرون آمدن بیرمرد مرا بیشتر شیفته این بازی کرد. تا جایی که قبل از برگزاری یکی از کارگاه‌های سواد و مطالعات بازی که مشغول قدم زدن و انتظار برای شروع کلاس بودم شروع کردم به مانند بیرمرد در پارک و خیابان‌های اطراف محل کلاس دور زدن و حتی وقتی روی نیمکتی در پارکی نشستم همان حس نشستن بیرمرد به روی نیمکت در دنیای بازی را داشتم؛ تا این حد عمیق و احساسی!

از وقتی که به صورت جدی در زمینه مطالعات بازی فعالیت و پژوهش می‌کنم خیلی از بازی‌ها را برای کار و نه تفریح بازی کرده‌ام. اما اگر بخواهم به بازی‌هایی که از آن‌ها لذت برده‌ام و با آن‌ها ساعت‌ها سرگرم شده و در زندگی‌ام آن لحظات را دخالت داده‌ام؛ اشاره‌ای کنم می‌توانم از دو بازی نام ببرم. البته بازی‌های دیگری هم هستند ولی خوب من اولویت را به این دو بازی می‌دهم. اصولاً من علاقه به تمام کردن زود هنگام کتاب و بازی‌هایی که خیلی به آن‌ها علاقه‌مند هستم؛ ندارم. کتاب دغدغه‌های فرهنگی و بازی ولینت هارتز و سفر بیرمرد سه محصول از آن‌هایی بودند که دوست نداشتم زود تمام شوند. قلب‌های دلیر یا ولینت هارتز و آلد مین جرنی یا سفر بیرمرد هر دو برای من بسیار لحظات شگرفی را رقم زدند.

Valiant hearts

اولین بازی که من را به طور کلی با تاریخ جنگ جهانی اول آشنا کرد تا حدی که برای آن کتابی را با همین مضمون مطالعه کردم. هر چند زمانیکه برای بار دوم داشتم بازی را روی رایانه بازی می‌کردم درگیر یک فعالیت تحقیقاتی گیمی مرتبط با این بازی هم بودم اما باز هم دومین بار بازی کردن بازی با امیل و کارل و آنا و فردی برایم لذت‌بخش بود و خلاصه هم تاریخ یاد گرفتم، هم از چالش‌ها لذت بردم و هم ایده‌هایی برای بهره‌برداری از گنج دفاع مقدس گرفتم و هم در دنیای غمگین امیل



محمد مهدی صادقی

مبارزه با آدم بدها؛ انتقام یا اصلاح ساختار؟

مکس بین پلیس مبارزه با مواد مخدر بود و عصر یک روز پاییزی قشنگ، همسر و فرزند تازه به دنیا آمده‌اش، توسط معتادان به ماده روان‌گردان خاصی به نام V کشته شدند. بعد از این ماجرا، مکس در به در به دنبال قاتلین همسرش می‌گشت تا از آنها انتقام بگیرد. این قصه‌ای بود که من ۵۸ بار آن را تکرار کردم! انقدر آن را تکرار کرده بودم که به حدی رسیدم که از ابتدا تا انتهای بازی را در مدت زمان کوتاهی طی می‌کردم بدون اینکه زخمی شوم یا اصطلاحاً دمیج بگیرم. آن موقع، حتی مدرسه هم نمی‌رفتم که برای بازی کردن مکس بین، تمام تلاشم را می‌کردم به کامپیوتر برادرم که در اتاقش بود و از دست ما در آن را قفل می‌کرد برسانم؛ حتی شده از راه پنجره!

مکس بین پرنشاط، مقاوم و شجاع و شاید کمی بی‌کله بود. او هرچند به عنوان پلیس مخفی تلاش می‌کرد وارد یک باند مواد مخدر شود ولی انگیزه‌ی او برای پیگیری جرائم، پیدا کردن قاتلین همسرش بود. همان اوایل بازی، همکار و رابط او در پلیس کشته می‌شود، در بین خلافکارها لو می‌رود و در تلویزیون به عنوان مجرمی خطرناک و مسلح شناخته می‌شود! این فراز و نشیب‌های داستانی بود که مرا دنبال خودش می‌کشید. او هر چه جلوتر می‌رفت، با ریشه‌های بیشتری رو به رو می‌شد و کم‌کم سر و کارش از خلافکارهای کف خیابان به خانه‌های تیمی لاکچری و ساختمان شرکت‌های معروف می‌رسید. او کم‌کم فهمید هر خلافی که کف خیابان شاهد آن هستیم، صرفاً نه کچروی یک سری بزهکار، بلکه ناشی از تصمیمات پشت میز نشین‌های برج‌های بلند است. شاید این عمیق‌ترین پیامی بود که از این بازی تیراندازی شلوغ دریافت کردم که باعث شد، شغل مورد علاقه‌ام تغییر کند. مبارزه‌ها باید ساختارهای فساد و جرم را هدف قرار دهد. دستگیری بزهکارها فقط هرس شاخه‌هاست! این مدل ماجرا را چند سال بعد، با ایدن پیریس در واچ داگز تجربه کردم. او هم در انتقام از فرزند خواهرش که اشتباهی به جای او ترور شد، از خلافکارهای خرد شروع می‌کند، اما سر مار را در پنت‌هوسش در میان جشن خیره‌اش پیدا می‌کند! آن داستان هم در نوع خودش جذابیت‌های بسیاری داشت که می‌توانست



Max Payne

شب‌ها بیدارم نگره دارد و ساعت‌های کاری‌ام را تحت تاثیر قرار دهد. وقتی مکس پین بازی می‌کردم، یک پسر بچه بودم و وقتی واچ داگز بازی می‌کردم یک فارغ التحصیل جامعه‌شناسی متاهل بودم که ادبیات، علوم اجتماعی و سوادسازانه‌ای درس می‌داد!

البته نمی‌توان از این غافل شد که هر کدام از این شخصیت‌ها ویژگی‌هایی داشتند که مجذوب کننده بود؛ مثلاً مکس پین با کله ملعق از تیرها فرار می‌کرد و با شیرجه زدن از پشت دیوارها دشمنانش را غافل‌گیر می‌کرد. ایدن پیرس هم با هک کردن، شهرآشوبی درست می‌کرد که نظیرش را ندیده بودم! لباس هر کدامشان هم جذاب بود؛ پالتو بلند تیره. شاید علاقه‌ام به پالتو را از مکس پین گرفته‌ام. چون که حتی یادم هست آن دوران شبیه مکس پین راه می‌رفتم و می‌دویدم. البته هدف این نوشته نقد بازی نیست وگرنه می‌شد بیشتر در مورد این بازی‌ها نوشت.

اما همه چیز در بازی نبود. هیچوقت همه چیز در بازی نیست. آن موقع، به خاطر تمایل پدرم، بیشتر فیلم‌های پلیسی، اکشن و تیراندازی پر حادثه می‌دیدیم. پدرم غیر از علاقه به فیلم و کتاب، همواره از ما می‌خواست که دقت کنیم و چیزی را از قلم نندازیم. برای همین من همواره به اتفاقاتی که پیرامونم می‌افتد حساس بودم. تجربه‌های زندگی من در جنوب شهر هم میل مرا به پلیس شدن برای افزایش می‌داد تا با آدم‌بدها مبارزه کنم اما مکس پین، چیزی بیشتر از پلیس بودن بود. بعد از مکس پین، تجربیات مختلف اجتماعی من بذری که این بازی در ناخودآگاه من کاشته بود را آبیاری می‌کرد. به مرور ساختارها و قواعد اجتماعی برایم بیشتر از اسلحه و لباس نظامی و آژیر قرمز مهم شدند تا اینکه چشمانم را باز کردم و خودم را به لطف خدا، سر کلاس جامعه‌شناسی دانشگاه تهران دیدم. بازی‌های دیجیتال دنیایی برای بازیکنانشان می‌سازند و اجازتی تجربیاتی به آنها می‌دهند که باعث می‌شود اثرات ناخودآگاهی در ذهن بازیکنانشان بدارند که شاید مسیر زندگی آنها را عوض کنند. این قدرت بازی‌های بزرگ است.

بازری های سیستمی



THS : هیجان رانندگی

به بازی ماشین سواری مسابقه ای. گرافیک خوب با مسیرها و آب و هوایی متنوع. البته بازی به صورت مرحله‌ای هم هست.
سازنده: استودیو یک حرکت
ژانر: رانندگی
پلتفرم: موبایل



W2

با استفاده از بهترین استراتژی بهترین راه رو پیدا کن و از موانع رد شو.
سازنده: الگانت گیمز
ژانر: معمایی امتیازی
پلتفرم: موبایل

بدو دهقان بدو

دهقان فداکار رو که یادتون میاد. حالا می‌تونید با داستان ریزعلی تو یه بازی موبایلی همراه بشید.

سازنده: تی تو تم
ژانر: سکوبازی
پلتفرم: موبایل



وای من دلم فالوده میخاد 😊 همیشه یکی نعنایی شو بدین؟

چه عطری به به هوووم
چه دو پیازه ی لذیذی!
ساقولاسان 😊

پیربابا (بازی آشپزی ایرانی - موبداری)

ایستگاه صلواتی همیشه برای ما انرژی و شور داره. حالا اگه این ایستگاه صلواتی تو موبایل شما بیاد و با به سبک و گرافیک جالب امکان قرارگرفتن در نقش پذیرایی کننده از مراجعان رو برای شما فراهم کنه که دیگه جالب‌تر هم می‌شه!

سازنده: استودیو مارس
ژانر: مدیریتی تفننی
پلتفرم: موبایل





تکاور

اگه دهه شصتی هستید احتمالاً بازی کنترا یادتون هست. این بازی هم یه جورایی شما رو یاد سبک کنترا می اندازه. البته نه با اون چالش ها و موانع. یه اکشن تیراندازی و سکوبازی جالب که البته خیلی هم راحت نیست!
سازنده: استودیو گونای
ژانر: اکشن
پلتفرم: موبایل



جالب شد!

شاید یه جورایی بشه این بازی رو مثل بازی آفتابه بدونیم. معماهایی که به صورت عموماً تصویری برای شما به نمایش در خواهند آمد.
سازنده: استودیو باباردو
ژانر: معمایی
پلتفرم: موبایل



خاک

اگه دنبال یه بازی تیراندازی و اکشن با داستانی درخصوص مبارزه با داعش هستید، این بازی رو از دست ندید. البته این بازی دارای رده بندی سنی است و برای بازی کردن به کودکان توصیه نمی شود.

سازنده: استودیو گونای

ژانر: اکشن

پلتفرم: موبایل

شبان

شما باید در نقش یک چوپان (شبان) به دنبال گوسفندان خود که دزدیده شده اند بروید. گرافیک زیبا و معماهای جالب این بازی را برای شما خاطره انگیز می کند.

سازنده: پویا توسعه آرتیمن

ژانر: ماجراجویی، اشاره کلیک

پلتفرم: رایانه



شتاب در شهر (۲)

یک بازی رانندگی مسابقه‌ای ایرانی است که در مناطق مختلف شهری امکان بازی را فراهم می‌کند و لذت ببرد.

سازنده: آروین تک
ژانر: رانندگی مسابقه‌ای
پلتفرم: رایانه



شهر پارسی

یک بازی شبیه‌سازی برای ساخت یک مزرعه و شهر پارسی. احتمالاً اسم این بازی رو روی دستگاه‌های موبایلی شنیده باشید. حالا شما می‌تونید این بازی رو روی رایانه هم بازی کنید.

سازنده: استودیو تاد
ژانر: شبیه‌سازی مدیریتی
پلتفرم: رایانه



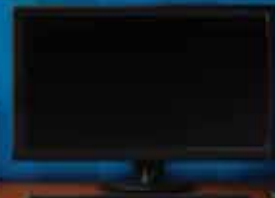


فریاد آزادی: تنگستان

در این بازی مبارزات دلیران تنگستان برای دفاع از خاک ایران برای شما زنده می‌شود. شما در نقش دو نفر از یاران رئیسعلی دلواری به مبارزه با انگلیسی‌ها خواهید پرداخت.
 سازنده: پردازش افزار یژواک
 ژانر: اول شخص تیراندازی
 پلتفرم: رایانه

مهدیار ۳

اگر مهدیار ۱ و ۲ رو بازی کرده باشید حالا نوبت به تجربه مهدیار ۳ می‌رسه. این بازی برای بچه‌ها می‌تونه جذاب و دوست‌داشتنی باشه.
 سازنده: استودیو بازی‌سازی مهدیار
 ژانر: ماجرای
 پلتفرم: موبایل



با کرونا بازری کنیم



هشدار: رده بندی سنی این بازی ها باید توسط خود مخاطب ارزیابی شود



Battle for Cattle

تهدیدها، بیماریها، باکتریها و ویروس ها رو بشناسید و برای حفظ دام هاتون از شر ویروس به دنبال واکسن درمان اونها برید.



the great flu

این بازی درباره بیماری آنفلونزا است. طبق طراحی بازی، ویروس آنفلونزا در مدت زمان کمی در جهان پخش خواهد شد و شما ۲ میلیارد دلار بودجه دارید که استراتژی‌های مقابله با این ویروس را پیاده کنید. در این بازی، روش‌هایی که در جهان برای مقابله با بیماری وجود دارد، در قالب بازی و در طول مراحل انجام می‌شود. واکسیناسیون، اطلاع‌رسانی و ... شامل این مراحل است.

منبع: ircg.ir



VAX

این بازی درباره پیشگیری از اپیدمی است. «وکس» یک بازی پازلی است که با الهام از چالش‌های دنیای واقعی و الگوسازی از بیماری‌های عفونی ساخته شده است. در بازی بازیکنان وظیفه دارند با واکسینه کردن شبکه‌ای که شبیه شبکه‌های بدن انسان است، آماده مبارزه با شیوع بیماری شوند. پس از مرحله توزیع واکسن‌ها، بیماری عفونی شروع به گسترش می‌کند و بازیکن وظیفه دارد با قرنطینه افراد در معرض خطر آلودگی، از شیوع بیماری جلوگیری کند. آموزش به کادر درمانی

دسته‌ای از بازی‌های جدی به پزشکان و کادر درمانی بیمارستان برای مقابله با این شرایط آموزش می‌دهند. این بازی‌ها با شبیه‌سازی شرایط بیمار و پیشنهاد راه‌کارهای درمانی، روش‌های مختلف معالجه بیماران را امتحان می‌کنند و در نهایت به نحوه تشخیص و عملکرد کادر درمانی نمره داده می‌شود. بازی‌های زیر مثال‌هایی از این دسته از بازی‌ها هستند.

منبع: ircg.ir



prevention.

PANDEMIC

A GAME BY MATT LEACOCK



Pandemic

این یک بازی رومیزی هست که حالا یک نسخه دیجیتالی هم برایش اومده. شما باید همراه یک تیم به مبارزه با شیوع بیماری برید.

Fullbooks

20 Man
Games

Options

crowd city

در کنار بازی‌هایی که برای مقابله با آگاهی با برقرار کردن ارتباط با ویروس‌ها و ... برای تان معرفی کردم؛ بد نیست تا این بازی را هم با نگاهی متفاوت بازی کنید. شهری که ازدحام افراد آن‌ها را درگیر در رنگ پذیرفتن از دیگران می‌کند. شهری که اگر بتوانید افراد بیشتری را هم‌رنگ خود کنید برنده هستید. حتماً شما هم پویش #در_خانه_بمانیم را دنبال می‌کنید و احياناً از دست افرادی که در سطح شهر و یا جاده‌ها فارغ از شغل و یا کار ضروری در رفت و آمد هستند حرص‌تان درآمده است. این بازی به نوعی شاهد مثال افرادی است که با حضور در سطح شهر به شیوع ویروس کرونا کمک می‌کنند. فرض کنید شما خدایی نکرده ناقل سالم این بیماری هستید و با حضورتان در سطح شهر دیگران را به این بیماری مبتلا می‌کنید؛ به همین سادگی حتی ساده‌تر از انجام این بازی!!



به یاری خدا کرونا را شکست میدهیم



bazibaan@gmail.com



@bazibaan

مسرح
مسرح