

مقدمه

دیدگاه اندیشمندان درباره بازی‌های ویدئویی بسیار متفاوت است. گروهی این گونه بازی‌ها را به دلیل ساختار و شکل ساخت آن برای کودکان، مفید نمی‌دانند و معتقدند به دلیل تأثیرهای مخرب بر روی روان کودکان و بروز رفتارهای ناپه‌نجا، بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، صلاحیت قرار گرفتن در سبب اوقات فراغت فرزندان را ندارند. در مقابل، هستند کسانی که می‌خواهند فواید و آثار مثبتی برای بازی‌های ویدئویی اثبات کنند. این افراد معتقدند بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند در برطرف کردن برخی از اختلالات حرکتی و افزایش توانایی‌های حرکتی کودکان پیش‌دستانی و کاهش استرس و افسردگی کودکان و نوجوانان پیش‌فعال نقش مهمی را ایفا کند.

مهم، توجه به این نکته است که توصیه یا مخالفت با انجام بازی‌های ویدئویی، ناشی از نگاه افراد به فواید و مضرات این گونه بازی‌ها است. در جامعه ایران، به دلیل اهمیت مسائل اعتقادی و اولویت خانواده‌ها به بهداشت روانی فرزندان در چند سال اخیر و وارداتی بودن و تناسب‌نداشتن شکل و داستان بازی‌های ویدئویی موجود در بازار، نگاه تهدیددی و منفی را به بازی‌های ویدئویی رواج داده است. این مسأله به گونه‌ای است که حتی در میان دولتمردان فرهنگی کشور هم عزمی برای بررسی و ساماندهی بازی‌های ویدئویی با توجه به درخواست‌های جامعه دیده نمی‌شود و همچنان شرکت‌های نوپا در این عرصه به دلیل نبود و کمبود زیرساخت‌های لازم جهت تولید محصولاتی با کیفیت و با توان رقابت با رقبای خارجی خود در خم یک کوچه این صنعت مانده‌اند.

معرفی بازی کوهنورد

مهدی بخشیان





درمیان بازی‌های ویدئویی سه‌بعدی بسیار با کیفیت و سرگرم‌کننده، یک عنوان دو بعدی نیز می‌تواند بسیار کامل باشد. اتفاقی که در کوهنورد افتاده، کنار هم قرار گرفتن عناصر لازم برای شکل‌گیری یک بازی در سبک پلتفورمر است. گروه خانگی ایشان به نام نیو از حضور بازی‌سازان برجسته دیگری چون «مرتضی بصارت‌دار» بهره جست که کوهنورد، حاصل هفت سال تجربه این گروه خانگی است. کوهنورد در ابتدا به صورت نسخه اولیه prototype^۱ به مؤسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تبیان پیشنهاد گردید و موفق شد نظر مسئولان مؤسسه را برای سرمایه‌گذاری به خود جلب کند. در ساخت این بازی دو بعدی از ساده‌ترین برنامه بازی‌سازی یعنی Game Maker^۲ استفاده شده است که به جرأت می‌توان گفت که به هنگام بازی، نمی‌توان آن را باور کرد و چیزی فراتر از امکانات معمولی Game Maker در آن به کار رفته است.

تیم تولید: نویسنده و کارگردان: فرهود فرمند - برنامه‌نویس ارشد و دستیار کارگردان: مرتضی بصارت‌دار - طراح بازی: فرهود فرمند - موسیقی و افکت‌های صوتی: هومن نامداری - طراح شخصیت‌ها و پویانمایی‌ها: فرهود فرمند - طراحی مفهومی، فضاسازی‌ها: سید قاسم فرحانی - تصویرسازی‌ها و بافت‌ها: مریم صفاتی، سید قاسم فرحانی، آراد صفارزادگان، کامیار نصیری‌فر، مهرداد ایسوندی، فرهود فرمند - رابط کاربری: علی پورباقی، فرهود فرمند - رنگ‌آمیزی کاراکترها در بخش سینمایی: علی حریریان - تصویرسازی‌های سینمایی: فرهود فرمند - کامپوزیت: حسن فلاحی.

۱ نمونه‌سازی، مدل‌سازی

۲ نرم‌افزار ساخت بازی ویدئویی

با این وصف، هنوز بازار محصولات بازی‌های ویدئویی آن‌چنان هم خالی از تولیدات قابل استفاده نشده و می‌شود در گوشه کنار این صنعت پر منفعت، بازی‌هایی را یافت که با ساختارهای اعتقادی و باورهای دینی، عرفی ما سازگاری بیشتری داشته و از تأثیرات مخرب بازی‌های دیگر تهی باشند؛ به گونه‌ای که بتوان آن‌ها را برای پرکردن اوقات فراغت کودکان و نوجوانان این مرز و بوم و حتی جهت آموزش و پرورش خلاقیت‌های جسمی و فکری آنان توصیه نمود. بازی کوهنورد، نمونه‌ای از این بازی‌ها است.

اول: معرفی بازی

سازنده: استودیو نیو

تهیه‌کننده: انجمن خصوصی تبیان

منتشرکننده: های وی یو (انگلیسی Hi-VU)

سیستم: ویندوز ۸ / ME/XP/Vista / (۲۴&۳۲ - Bit)

سبک بازی: کوهنوردی سکو بازی دوبعدی

تعداد نفرات: تک نفره

رده سنی بازی‌های رایانه‌ای: PEGI:۱۲

کوهنورد یک بازی رایانه‌ای سکو بازی و دوبعدی است که با الهام از بازی‌های کلاسیک دنیا و داستان‌پردازی‌های کمیک استریپ، ساخته و پرداخته شده است. این بازی در هفته اول مرداد سال ۹۰ توسط شرکت ناشر HI-VU منتشر شد. خالق اثر «فرهود فرمند» از معدود هنرمندان ایرانی است که استعدادش در زمینه تصویرسازی و قصه‌گویی، وی را از دوران کودکی در این عرصه معرفی نموده و بازی به وضوح جلوه‌گر توانمندی ایشان در این زمینه است.

او در گفتگوهای خود همیشه بر این عقیده بوده که سرگرم‌کننده بودن بازی، مهم‌ترین اصل است و امروزه

دوم: ماجرای کوهنورد الف: داستان بازی

داستان کوهنورد، داستان مردی خودساخته و ماجراجو به نام فؤاد است که برای کسب مقام و گرفتن گواهی امدادگر کوهستان، وارد مسابقه بین المللی کوهنورد شایسته می‌شود. او و همراهانش که رقیبان او نیز محسوب می‌شوند، مسابقه را آغاز می‌کنند؛ اما پس از طی مراحل، خبری از سوی پلیس کوهستان به اطلاع کوهنوردان می‌رساند که مسیر، امن نیست و سه مجرم فراری به این مناطق گریخته‌اند و بدین ترتیب ماجراهایی جدید، پیش روی شما رخ خواهد داد تا از شما قهرمان و نجات‌دهنده‌ای واقعی بسازد.

شخصیت اصلی بازی، فؤاد کاشف است. او مردی خودساخته و ماجراجو است که همواره از دغدغه‌ها و روزمرگی‌های زندگی ماشینی فارغ بوده است. از نگاه وی مراحل زندگی، امتحاناتی است که برخی از افراد مانند امتحانات درسی، برای آن‌ها آمادگی دارند و برخی دیگر خود را برای آزمون‌های زندگی مهیا نساخته‌اند.

ب: شخصیت‌های بازی شخصیت‌های اصلی

• فؤاد کاشف :

وی مردی خود ساخته و ماجراجو است که به اسارت روزمرگی‌های زندگی ماشینی درنیامده است. او زندگی خود را برای تحقیق، پژوهش، ماجراجویی و سفر قرار داده است و برای دستیابی به اهدافش همیشه سعی کرده تا به مدارک و مهارت‌های لازم دست پیدا کند، ماجرای کوهنورد، سرآغاز

ماجرایی است که از او قهرمانی برای آینده بسازد، این مهم در ابتدا در کالبدش با هدیه‌ای آسمانی به ودیعه گذارده شده و آن حس ششم قوی فؤاد برای پیدا کردن گمشدگان و پیدا کردن مسیر است. او هرگز برای پیدا کردن چیزی که گمشده، نگرانی به خود راه نمی‌دهد و از محل حضور آن بدون نیاز به جستجو آگاه است، تنها محدودیتی که وجود دارد میزان فاصله او با موضوع و جابه‌جایی آن است.

دکتر لی لیا در فام :

لی لیا یکی از حامیان بزرگ تشکل‌های انسان دوستانه در این سرزمین است. پدرش مردی دنیا دیده بوده که به تازگی او را با میراث خود تنها گذاشته و پس از مرگ همسرش، تنها دخترش لی لیا را در خانه مجلل خود تحت تعلیم و تربیت قرار داده است. حضور لی لیا و مهارت‌ها و تحصیلاتش، گویای این ماجراست؛ ولی اینکه چطور با شرایطی که داشته پا در این مسابقه گذارده هنوز مشخص نیست. لی لیا یک نام علمی و استعاره از گل نسترن است. گلی که تنها در شمال سرزمین پارس رشد می‌کند.

اتیبا گرداچ :

او که ساکن سرزمین‌های حاره‌ای جنوب است، افتخارات زیادی را در رشته کوهنوردی کسب کرده و در سرزمین خود، فردی سرشناس و صاحب امتیاز است. اتیبا به سبب این علاقه به کوهستان‌ها و فلات‌های بسیاری سفر کرده است.

کامیل کراوالد:

شخصیت فردی و زندگی کراوالد، شباهت‌های بسیاری به فاد دارد. هر دو در زندگی، انتخاب‌های مشابهی داشته‌اند؛ از این رو او رقیبی واقعی برای فاد است. وی مردی است که



آن‌ها به دهکده بروند و با کمک برگردند. از آنجایی که رچ هم راه را گم می‌کند، از راهنما می‌خواهد که همانجا بماند تا او راه درست را پیدا کند. از قضا رچ، جهانگردان گمشده را پیدا می‌کند و تصمیم می‌گیرند از همانجا با هم به سمت دهکده برگردند و در نهایت به دهکده می‌رسند و متأسفانه دیگر اثری از راهنمای جهانگردان یافت نمی‌کنند.

ج) ویژگی‌ها و نکات بازی

۱) زندگی صحنه امتحان الهی

در بازی کوهنورد به بازیگر در آغاز بازی، این مطلب القا می‌شود که زندگی، صحنه‌ای از امتحان‌های مختلف است که همانند آزمون‌های دوران تحصیل، برخی خود را برای طی مراحل مختلف زندگی آماده کرده‌اند و عده‌ای دیگر خود را آماده نکرده‌اند.

در فیلم اول بازی، فؤاد کاشف این‌گونه بیان می‌کند که معلم زندگی، مانند دوران تحصیل، زمان امتحان‌ها را از قبل معین نمی‌کند و هر کسی باید، همیشه برای آزمون‌های زندگی آمادگی داشته باشد.

در بیشتر گردهمایی‌ها، جشن‌ها و بزرگداشت‌های بین‌المللی شرکت می‌کند. تفاوتش با فؤاد، شخصیت خودشیفته و حس منفعت‌طلبانه و سیری‌ناپذیر اوست.

ایلما شاراد:

ایلما، ساکن سرزمین‌های حاره‌ای غرب و یک شیر زن واقعی است در عین حال، روحیات لطیف یک خانم را در پوسته سخت ظاهر و مهارت‌هایش پنهان کرده است. مشارکت و دستگیری از دیگران، دغدغه‌ای است که همیشه دارد.

برادران سامند:

این سه برادر هر کدام برای خود و در پیشه خویش، اسطوره‌هایی هستند که نه فقط در ظاهر، بلکه در علاقه به رشته کوهنوردی و مهارت در آن با هم مشترکند. این سه برادر با تدبیر، قوی، صاحب علم و پیش‌بینی‌ناپذیرند.

شخصیت‌های فرعی

رز و رزیتا پرایار:

اطلاعات زیادی از خصوصیات این دو خواهر دردانه در دسترس نیست. به نظر می‌رسد آن‌ها از خانواده‌ای بزرگ و پر سر و صدا باشند.

نیپو امیراد:

او ساکن سرزمین‌های سیبری است. مهارت و تخصصش در تربیت سگ‌های نجات‌دهنده کوهستان است. او سگ‌های بسیاری را بزرگ و تربیت کرده است. وی یک روز از خود پرسید: چرا من مثل آن‌ها نجات‌دهنده نباشم؟

رچ لاروک:

گویا از اهالی و بومیان آلپ است و نجات‌تعدادی جهانگرد که در کوهستان گمشده بوده‌اند را در سابقه خود دارد. خودش می‌گوید: روزی که به خانه بر می‌گشته، در بوران شدید راه، راهنمای جهانگردان را دیده و قرار گذاشته‌اند که برای نجات



به ساده‌ترین شکل با ترکیب اسپریت‌ها و بک‌گراند‌های متحرک شکل گرفته‌اند؛ اما فوق‌العاده دلنشین و چشم‌نوازند. انیمیشن شخصیت‌ها پیوسته و خوب است.^۱

۵) عدم یکنواختی در بازی

همه چیز، خاص و نسبتاً بدیع طراحی شده است. در این بازی، چیزی فراتر از دویدن و پرش‌های معمول دیگر بازی‌های هم‌سبک باید انجام دهید. فؤاد، شخصیتی است که در ابتدا با دستان خالی از موانع کوهستان عبور می‌کند؛ اما به مرور تجهیزاتش کامل و تا دندان مجهز می‌شود. در کنار به کارگیری کوله پشتی و توانایی ادغام گیاهانی با خواص دارویی جهت دفع زهر و احیای سلامتی، ایستگاه‌های خرید وسایل از جمله کلنگ، طناب، دستکش ارتقا دهنده استقامت صخره‌نوردی، کفش یخ‌شکن، گیره نگه‌دارنده و چندین ابزار دیگر، رفته‌رفته بازی را پیچیده‌تر می‌کند. به همین دلیل، سرعت بازی کندتر و کندتر می‌شود؛ در حالی

۱. «نقد و بررسی بازی کوهنورد»، انجمن جدید گیم‌رزلند (www.Gamersland.ir): دسترس ۱۳ تیر ۱۳۹۴.

۲) آموختن از آغاز بازی

کوهنورد از ابتدا شما را به آموختن (در حین انجام بازی) وادار می‌کند. کاری که در بازی‌های برون‌مرزی رایج است. چگونگی بازی و طی مراحل مختلف در حین بازی به بازیگر آموزش داده می‌شود. همچنین استفاده از داروهای گیاهی و القای این نکته که برخی از گیاهان دارویی می‌توانند نقش سم‌زدایی و یا انرژی‌بخشی داشته باشند و بردن نام آن‌ها و یا استفاده از ۲۰ نوع وسیله کوهنوردی و موقعیت استفاده آن‌ها به وسیله شخصیت بازی‌بخشی، از نکات آموزشی در بازی کوهنورد است.

۳) تلاش برای رسیدن به هدف

کوهنورد به گونه‌ای طراحی شده است که بازیگر برای گذشتن از یک مرحله، باید از دیگر رقبای خود بهتر عمل کرده باشد و جزء سه نفر اول قرار بگیرد. هنگام بازی، قرار گرفتن شخصیت اصلی در موقعیت‌های مختلف، شکل بالارفتن از صخره‌ها که در ظاهر به گونه‌ای سخت، نمایان است و نصب پرچم‌ها در مکان‌های خاص، پیام تلاش برای رسیدن به اهداف را به خوبی بیان می‌کند.

۴) جذابیت بصری و مراحل بازی

کوهنورد، ظاهر زیبا و جذابیت‌های کافی از نظر کشش داستان و شخصیت‌پردازی را در خود دارد. گرافیک بازی درخور توجه و با کیفیت است. شخصیت‌ها بامزه و جذاب طراحی شده‌اند. با سابقه‌ای که سازنده بازی در تصویرسازی کودکانه داشته است، اجزای بازی را به شکلی حرفه‌ای و در حد برترین بازی‌های آرکید طراحی کرده است. کوهنورد را از نظر ظاهر می‌توان هم‌رتبه Braid یا عنوان کلاسیکی مثل Heart of Darkness معرفی کرد. جلوه‌های بصری



خواهد بود که بازی را از آغاز مرحله شروع کند. البته مراحل، چک‌پوینت‌های نامرئی دارند؛ ولی گاهی اوقات، جای مناسبی برایشان انتخاب نشده و تکرار گفتگو با کاراکترهای غیر قابل بازی پس از ناموفق گذراندن هر بخش و ناتوانی رد کردن این گفتگوها نیز یک حرکت نابخشودنی از طرف سازندگان است.

نتیجه‌گیری

صنعت بازی‌های ویدئویی در ایران، هنوز نوباست و زمینه‌ها و فرصت‌های فراوانی چه در بخش فنی و چه در بخش محتوا و داستان، وجود دارد که در صورت فهم مسئولان فرهنگی می‌تواند بستری مناسب برای انتقال پیام انقلاب و فرهنگ غنی و کهن ایران اسلامی باشد.

از این رو بازی کوهنورد، با توجه به شرایط ساخت از لحاظ هزینه و امکانات تولید توانسته است نیاز مخاطب خود را در سطح خود، پاسخ دهد و مشتریانش را راضی کند. کوهنورد، داستانی اصیل و مطابق با فرهنگ ایرانی است، که با توجه به طراحی جذاب و زیبا، در انتقال پیام و فراهم آوردن تفریحی سالم، موفق عمل کرده است.

منابع:

نقد و بررسی بازی کوهنورد، انجمن جدید گیمرز لند > <http://www.gamersland.ir/forums/showthread.php?tid=۸۱۸۲> [دسترسی ۱۳ تیر

۱۳۹۴]

که مراحل و موانع بازی، سکویازی سریع و روانی را طلب می‌کند؛ ولی فواید بسیار کندتر از آن است که بتواند کوهنورد را به یک پلتفورمر لذیذ با چاشنی سرعت تبدیل کند. با وجود این، بازی به هیچ‌وجه یکنواخت نمی‌شود. تنوع در مراحل و تعامل با موجودات مختلف مثل بز کوهی، عنکبوت‌ها و انواع مختلفی از عوامل محیطی پویا، تکرار را از بازی دور می‌کند. سازنده تلاش کرده با ترفندهایی مثل پیروزی در قبال کسب امتیاز کافی یا زمان سپری شده کمتر نسبت به رقبای و همچنین بخش‌های به ظاهر دست‌نیافتنی نیمه‌مخفی، راه را برای تجربه چندین باره مراحل باز بگذارد.

د) نقاط ضعف بازی

۱) کند بودن شخصیت اصلی

شاید بازیگر در ابتدا فکر کند که کوهنورد، بازی مشکلی است؛ اما پس از کمی بازی، متوجه اشکالاتی در طراحی آن می‌شود. مردن‌های بسیار و سقوط‌های مکرر، سبب خستگی کاربر می‌شود. علاوه بر آن، کاراکتر اصلی بازی، سرعت عمل مناسبی ندارد. این امر باعث کندی حرکت و بازی می‌شود.

۲) ذخیره‌نشدن بازی در میان یک مرحله

ذخیره‌نشدن بازی در مراحل مختلف را می‌توان از نقاط ضعف اساسی این بازی برشمرد؛ یعنی اگر بازیگر در مرحله‌ای بیازد و یا در میان آن از بازی خارج شود، مجبور

.....
۱. همان.