

بررسی عناصر اصلی طراحی یک بازی

چکیده:

حاصل این مقاله فقط یک راهنمایی کلی جهت آشنای با عناصر اساسی که در یک بازی باید به آن توجه داشت برای طراحی است که می خواهند بازی خود را بسازند. این مقاله فرمولی جهت انجام قدم به قدم و رسیدن به یک بازی فوق العاده ارائه نمی کند. زیرا معتقدم چنین راهنمایی صرفاً منجر به تولید بازی های می شود که عموماً در یک سطح و به دور از نوآوری هستند. لذا عناصر مختلفی را که در طراحی یک بازی باید به آنها توجه داشت را به صورت مختصر ارائه کرده ام. همچنین سعی شده است که جهت هرچه بیشتر ملموس شدن هر کدام از این اجزا در یک بازی هر کدام به صورت مجزا بررسی گردند و برای تجسم عینی بخشیدن به هر بخش نحوه به کار گیری عناصر در بازی محبوبی همچون پرندگان خشمگین به نمایش در آمده است.

۱. تجسم

یکی از جنبه های جادویی بازی های رایانه ای شبیه سازی یک دنیا، درون ماشینی است. این دنیا کوچک باشد یا بزرگ، کامل باشد یا فقط محدوده خاصی از آن ایجاد شده باشد تفاوتی نمی کند این جنبه را که واقعیت مجازی نیز می نامند، باید به صورتی باشد که بازیکن به صورت واقع در بازی غوطه ور شود و بهترین بازی، بازی است که هرچه بیشتر بتواند بازیکن را در دنیای خود غوطه ور کند. یک بازی چیزی فرای نمایش یک فایل ویدیویی و یا یک یا چند اسلاید گرافیکی است.

در ادامه در یک لیست عناصری را که می توانند در شبیه سازی یک محیط نقش داشته باشند معرفی می کنم این ارکان می توانند بازیکن را به تجسم هر چه بهتر دنیای که شما خلق کرده اید کمک کنند.



اگر بخواهیم عنصر تجسم را در بازی پرندگان خشمگین بررسی کنیم باید بدانیم که مخصوصاً در نسخه جنگ ستارگان با الهامی که از فیلم جنگ ستارگان گرفته شده است کاملاً تم جنگ ستارگان را حس می کنید. از منوی آغازین بازی گرفته تا بخش در باره ما شما در قالبی در شکل فیلم جنگ ستارگان قرار خواهید گرفت و به خوبی این تجسم در شما شکل خواهد گرفت. افکت های صوتی و تصویری و طراحی کارکترها هرچه بیشتر این تجسم را در شما تقویت خواهد کرد.

۱.۱. حرکت و برخوردها

یکی از اولین چیزهای که هر کودکی در ابتدای زندگی می آموزد قوانین مربوط به حرکت و برخورد هاست و این قوانین هستند که درک ما از جهان واقعی را تشکیل داده اند. ابتدایی ترین بازی ها همانند Pong بر اساس همین بیان حرکت و برخورد شکل گرفته اند.

در حقیقت در فیلم های ویدیویی نیز این حرکات و برخوردها بسیار جذاب هستند بر همین اساس بسیار دلنشین تر می شد اگر هرچه بیشتر در این ویدیو ها تماشاگر خود را درگیر با محیط احساس می کرد ، این ارتباط تا به جایی پیش رفته است که تماشاچی (بازیکن) یک دسته بازی در اختیار دارد و از همین طریق به صورت مستقیم کاراکتر فیلم را کنترل می کند و این جادویست که بازی های ویدیویی بر اساس آن شکل گرفته است.

شاید حساسیت حرکات و برخوردها را بتوان در بازی های تحت شبکه به خوبی حس کرد جایی که هر تاخیر مختصری در شبکه می تواند منجر به این شود که یک بازیکن حرکت و برخوردهای را که در آن لحظه در بازی رخ داده است را تشخیص ندهد و همین می تواند در فرایند بازی مشکل ساز شود.



پرندهگان خشمگین هم یکی از بازی های است که برخوردها یکی از اجزای اصلی بازی هستند و اصلاً بر همین مبنی شکل گرفته است هرکسی که این بازی را می شناسد ، بازی را با همین برخوردها می شناسد. برخورد های زیبای که با افکت های صوتی و بصری نیز به زیبایی در هم آمیخته شده اند تا هرچه بهتر اثر گذاری خود را بر مخاطب داشته باشند. موتور فیزیک به خوبی از پس شبیه سازی این برخوردها بر خواهد آمد و شما به روانی هرچه تمام تر شاهد از بین رفتن عناصر در برخوردها و تاثیر گذاری اشیاء بر محیط پیرامونی در اثر این برخوردها خواهید بود.

۲.۱ قوانین مشخص و هم سو

تمامی اشیاء موجود در بازی باید طبق یک قانون خاص با هم در تعامل باشند. این قوانین باید به قدری ساده و قابل فهم باشند که بازیکن به راحتی بتواند از آنها در بازی استفاده کند و قادر به درک آنها باشد. هیچ اجباری به این نیست که این قوانین حتماً باید از قوانین واقعی موجود در جهان پیرامون ما پیروی کنند این قوانین می توانند قوانین خیالی موجود در دنیایی باشند که بازی در آن خلق شده است این قوانین شبیه قوانین فیزیک در واقعیت است شماست که باید قابل استناد و ثابت باشد. البته این برداشت نشود که منظور این است که بازی حتماً باید دارای قوانین فیزیک باشد بلکه منظور بیشتر این است که قوانینی که برای دنیا بازی شما وضع می شود باید همانند قوانین فیزیک تکرار پذیر و ثابت

باشند همان گونه که اب همیشه در شکل معمول آتش را خاموش می کند در بازی هم نباید به صورتی باشد که گاهاً آتش را خاموش گاهاً شعله ورد و گاهاً بدون تاثیر باشد.

یکی از اشتباهاتی که می تواند در طراحی بازی رخ دهد انتقال بازیکن از یک محیط با قوانینی خاص به محیطی با قوانین متفاوت باشد قوانینی که فقط نویسندگان از آن مطلع است و بازیکن هنوز هیچ آشنایی با آن ندارد.

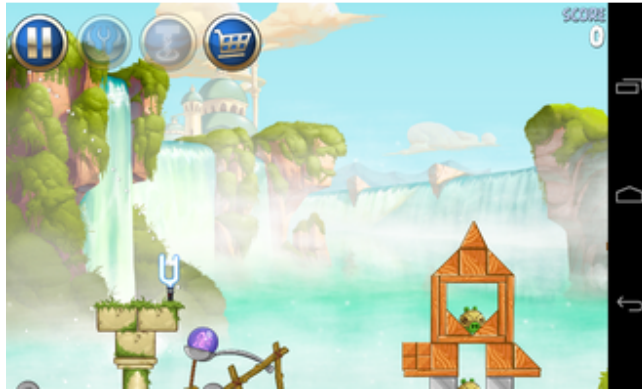


در این بازی میزان اثر گذاری هر کارکتر مشخص است و همیشه هم به همان شکل عمل می کند. در صورت استفاده از هر کارکتر در ابتدا سعی می شود اکشن و نحوه اثر گذاری کارکتر در یک اسلاید به صورت کامل به گیمر تفهیم شود تا بازیکن به صورت صلاح دیدی از آن کارکتر بر اساس وضعیت موجود استفاده کند قوانین حاکم هم بر اساس میزان گرانشی است که برای بازی در نظر گرفته شده است و به خوبی می توان این قوانین را درک و از آنها برای بازی استفاده کرد قوانینی شبیه سازی شده از فیزیک دنیای واقعی ما که به راحتی برای هرکسی قابل تصور است.

۳.۱ آزادی عمل:

بازیکن باید معمولاً قادر باشد که در هر جهتی که می خواهد حرکت کند و به هر شکل که می خواهد هدف خود را انجام دهد. بازی ها که بازیکن مجبور است یک مسیر از قبل تعیین شده را با سرعت مشخص در یک زمان خاص طی کند آنچنان به واقعیت نزدیک نیستند. بهتر است محیط بازی به صورتی باشد که بازیکن امکان گشت و گذار در مناطق مختلف را داشته باشد. اگر حس می شود که همچین امکانی از لحاظ فنی وجود ندارد باید به صورتی عمل شود که این محدودیت ها به صورت طبیعی جلوه دهند مثلاً اگر بازیکن مجبور است در یک مسیر مشخص حرکت کند با استفاده از کوه یا هر مانع طبیعی دیگر به وی این باور را دهیم که در کل تو آزادی به هر طرفی حرکت کنی در صورتی که در واقع او فقط یک انتخاب دارد.

شاید بازی Asteroids یکی از این بازی ها باشد که با ایجاد یک دنیای ساده فضایی بازیکن به هر سمتی که مایل است می تواند ازادانه حرکت کند.



در این محیط تنها چیزی که بازیکن می تواند کنترل کند زاویه و قدرت پرتاب است اما همین انتخاب هم به صورت آزادانه صورت می گیرد و در هرجهتی که مایل بودید و با هر شتابی می تونید پرنده خود را شلیک کنید و در هنگام پرواز پرنده هم هر کجا که لازم دیدید قدرت تخریب و آن اکشن های زیبایی که برای هر پرنده اختصاصی طراحی شده را مورد استفاده قرار دهید.

۴.۱ فعالیت های پس زمینه و اکشن لحظه ای

در دنیای واقعی زمان صبر نمی کند که شما تصمیم خاصی را بگیرید. در بعضی از سبک های بازی این رخ خواهد داد و سایر اتفاقات صورت گرفته در بازی کاملاً وابسته به واکنش های بازیکن است. اکشن ها در حال یا در همان زمان هم به این معنی نیست که شما بازیکن را وادار به مسابقه با ساعت بازی و زمان مانده از بازی کنید که البته در بعضی بازی ها این نیز خود جزو گیم پلی بازی است. فعالیت های پس زمینه هم شامل فعالیت های می باشند که هنگامی که بازیکن در حال انجام بازی است اتفاق می افتند و در بازی تاثیر گذار هستند.



در این بازی هرچه که اتفاق می افتد جلوی چشمان بازیکن صورت میگیرد پس از پرتاب پرنده خشمگین خود باید بنشینید و نظاره گره ویرانی هایی باشید که به بار خواهید آورد و از آن لذت ببرید. بعد از برخورد آنچه که رخ می دهد پردازش های مربوط به فیزیک است که توسط بازی صورت میگیرد و شما نظاره گر آن خواهید بود و حرکت بعدی شما تابع همین اتفاقات است که بعداً رخ خواهد داد که اگر هدف جان سالم به در برد باید دوباره اقدام لازم را جهت انهدام برنامه ریزی کنید با فراغ بال بنشینید و تمام محاسبات فیزیکی و ریاضی و تجربی خود را انجام دهید تا بتوانید حرکت بعدی خود را هوشمندانه به انجام برسانید.

۵.۱ فضای سه بعدی

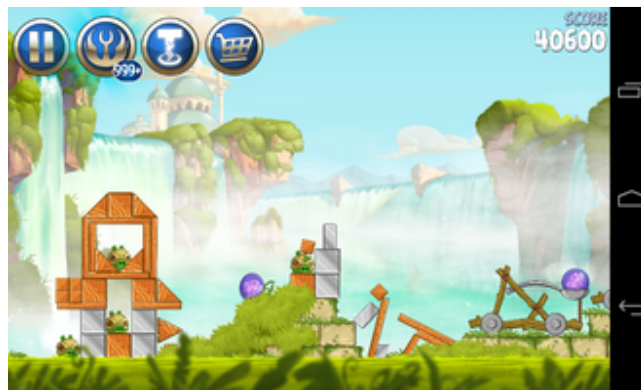
فضای که ما در آن قرار داریم و در حال مشاهده آن هستیم یک فضای سه بعدیست به همین خاطر درک این فضا برای ما بسیار آسان و خوشایند و منطبق بر واقعیت است. فضای سه بعدی را می توان حتی در بازی های دو بعدی هم پیاده سازی کرد که به هرچه ملموس تر شدن بازی منجر می شود. در بازی های اولیه ای چون snake هم حتی با اینکه شما در یک دنیای پیکسلی قرار داشتید اما هنگام برخورد با دیواره ها کاملاً متوجه بودید که این شبیه یک دیوار است که مار هنگام حرکت با آن برخورد خواهد کرد. حتی بازی های دیگری همچون تتریس هم این حس بعد را به خوبی به شما انتقال خواهد داد که به خاطر حجمی که اشیاء دارند روی هم قرار می گیرند. در بازی های امروزی نیز هرچند که بازی ها را دو بعدی می خوانند اما در بازی هایی مانند لیمبو و ... بازی سازان با استفاده از نمای پشت بازی و استفاده از افکت های خاص هنری سعی در سه بعدی نمایش دادن بازی می نمایند زیرا این عامل بُعد را بازیکن به خوبی احساس می کند و با آن ارتباط برقرار می کند.



در جای جای این بازی شما بعد از احساس خواهید کرد از همان ابتدای مشاهده منو و پرندگانی که سوار بر ماشین های فضایی در حال گشت و گذار هستند تا بقیه منو ها. در محیط بازی متشکل از سه لایه مختلف یکی در جلو چشمان شامل گیاهانی است که به شما نزدیک تر هستند به دید نسبتاً تازی از آن ارائه شده است. تمام کارکترها در لایه دوم هستند که چیدمان عناصر تاثیر گذار در بازی که در فضای میانی قرار دارند و بکگراند زیبای سه بعدی که در همان تصاویر نیز عنصر بعد به خوبی پیاده سازی شده و همراه با جلوه های مختلف صوتی و تصویری شما را هرچه بهتر در این دنیای خیالی با پرنده های افسانه ای در خود غرق خواهد کرد.

۶.۱ فضا های پیوسته و مداوم

هنگامی که بازیکن در یک دنیای شبیه سازی شده قرار می گیرد بهتر است از کات ها و لودینگ های پیا پی برای انتقال به قسمت های مختلف دنیای موجود جلوگیری شود. این پیوستگی را می توان بیشتر در بازی های RPG مشاهده کرد که به علت یک سری تکنیک ها امکان لودینگ و کات کردن زود به زود وجود ندارد و اگر باشد معمولاً به بازی لطمه می زند. اما در صورتی که به علت محدودیت های فنی ناچار به این کار شدیم بهتر است که محیط به بخش های مختلفی تقسیم شوند که حد اقل این رفت و برگشت ها به صورت محدود تری انجام شود و توجه خاصی هم برای بازیکن داشته باشد.



برای هر مرحله شما یک لودینگ خواهید داشت و بعد از آن کل عناصر موجود در مرحله را مشاهده می کنید و می توانید در یک زوم بک کل محیط را مشاهده کنید البته برای بازی های که اختصاصی برای موبایل طراحی می شوند وجود این مراحل کوتاه و فضا های که در یک صفحه می توان همه ویژگی های آن را مشاهده کرد جزو نقاط مثبت طراحی گیم پلی و بازیست چون این کار رغبت بازیکن به بازی در زمان های کوتاه در مکان های مختلف (مترو ، اتوبوس ، در حال حرکت و ...) را بیشتر می کند تا اینکه شما مجبور باشید حتماً ۱۰ دقیقه را صرف حل مرحله ای بکنید که هر لحظه امکان گیم اور شدن و بازگشت به ابتدای مرحله را دارد. هرچه هست در این صفحه وجود دارد کل اهداف المان ها و پرنده های مورد نیاز و هیچ نیازی به دنبال کردن پرنده بعد از خروج از صفحه حس نمی شود.

۲.۲ نظم:

گیمر شروع به بازی می کند. هدفی از قبل تعیین شده که بازیکن باید در نهایت به هدف مورد نظر بازی برسد. هدف نجات بشریت از شر تروریست ها باشد یا کشتن خوک های کثیف گیمر باید از عهده آن به خوبی برآید. پس از شروع به بازی گیمر شما با محل قرار گیری دشمن آشنا می شوید شاید در ابتدای بازی و یا شروع هر مرحله مشقت هایی را متحمل شود اما پس از چند بار تکرار حتی در حالت دشوار بازی، در نهایت گیمر درکی از حرکات و محل قرار گیری دشمنان بدست خواهد آورد و از طریق این رفتار ها اقدام به حل مرحله می کند. مرحله به مرحله جلو خواهد رفت و در نهایت پس از پایان، بازی دیگری خواهد خرید. و در آینده هم اصلاً احتمالاً حاضر به بازی مجدد در بازی شما نشود چون چیز جدیدی در بازی برایش وجود ندارد.

در پرندگان خشمگین به ندرت پیش خواهد آمد شما یک مرحله را چند بار بازی کنید مگر اینکه وسواس سه ستاره ای داشته باشید (: که در این قضیه روی پرنده گان خشمگین خیلی زیبا کار شده و بازی دل بازیکنانی را که فقط می خواهند مراحل مختلف را ببینند نمی شکند و البته گیمر ها را نیز بی حوصله نمی کند. سطوح دشواری به زیبایی در نظر گرفته شده است. وجود خوک های ثابت که نای حرکت را ندارند در

این بازی شاید اصلاً بحث برانگیز نباشد. اما شاید هم جالب می شد اگر خوک ها در حال حرکت بودند یا حداقل تعدادی از آنها: در یک مسیر مشخص حرکت می کردند. شاید در آینده که طراحان مرحله فکر کردن همه چی دارد تکراری می شود به این فکر افتادن ولی فعلاً که از این خبر ها نیست. البته خود عنصر فیزیک به غیر تکراری شدن بازی کمک میکند و این فیزیک خودش یکی از راه های برهم زنی نظم در بازیست.



این قضیه بیشتر در مورد بازی های جنگی اهمیت پیدا می کند. اگر می خواهیم شبیه سازی از جنگ داشته باشیم آیا در جنگ دشمنان همیشه در یک مسیر خاص حرکت می کنند و در تکرار های مختلف به یک شیوه عمل می کنند؟ البته شاید نظریه نظم گاهان با هوش مصنوعی بازی در هم آمیخته شوند و هوش مصنوعی بازی بتواند گوشه های از این نظم را به بی نظمی خاصی برای بازیکن تبدیل کند که سبب جذابیت بازی شود اما گاهن همین بی نظمی هم خود تبدیل به نظمی تکرار پذیر می شود که باز درک رفتار توسط گیمر امکان پذیر است.

ایکه در نظر بگیریم که حتماً بازی باید پر باشد از عناصری که نظم خاصی ندارند یا اینکه هر بازی به این گونه نباشد جذابیتش را از دست خواهد داد همیشه صحیح نیست. اما همیشه گوشه چشمی به این عنصر زیبای بازی داشتن خالی از لطف به نظر نمی رسد.

می شود بی نظمی های ساده ای را ایجاد کرد بطور مثال حل مرحله های بازی Cute the rope که در آن ستاره ها در حال حرکت هستند جذاب تر از مراحل است که ستاره ها ثابت هستند هرچند که این حرکت خود یک نظم را دنبال می کند ولی هر چه باشد یک سطح بالا تر از سکون خالص است.

۳. چالش

بازی های ویدئویی هم همانند همه بازی هایی که در کوچه و خیابان یا هر وقت دیگر بازی می کنید باید حتماً چالش برانگیز باشد. در هر بازی فرد به سنجش میزان توانایی های خود از طریق هموردی با سایر افراد می پردازد. در بازی های ویدئویی نیز بازیکن با هوش مصنوعی یا افراد دیگر و محیط بازی در تعامل است تا مجموعه ای از چالش های پیش رو را با استفاده از توانایی های خود و ابزار های در اختیار به انجام رساند. معما هایی که استفاده می شود نباید آنقدر آسان باشد که بازیکن را خسته کند و نه آنکه آنقدر سخت که بازیکن احساس ناامیدی کند. به شخصه به نظرم یکی از ویژگی های اصلی یک طراح مرحله نگه داشتن بازی در همین حد اعتدال است. چپنش ترتیب مراحل این امکان را میدهد که یک بازیکن کم کم برای حل معما های دشتوار آماده شود و سطح توانایی های خود را بالا ببرد.

در بازی های مختلف برای حل این مسئله معمولاً سطوح مختلف سختی را قرار میدهند که بازیکن به دلخواه یکی را انتخاب می کند و این انتخاب بر جنبه های از لحاظ میزان دقت هوش مصنوعی در بازی، میزان آسیب پذیری کارکتر اصلی و ... تاثیر خواهد گذاشت و باعث می شود که بازیکن به راحتی از عهده مراحل مختلف برآید.

گاهاً مشاهده می شود که قرار دادن بازی در حالت آسان یک سری آسیب هایی را به بازی وارد می آورد که بازی آن جذابیت خاصی را که انتظارش را می رود از دست خواهد داد پس در انتخاب نحوه و شیوه این انتخاب ها باید کمال دقت را داشت.

در سبکی که معمولاً بیشتر بازی های در پلتفرم های همراه از آن بهره می برند سبک امتیاز دهی ستاره ای است. سه ستاره برای سه سطح مختلف آسان، متوسط و دشوار. به این طریق بازیکنی که حوصله بهتری برای بازی و توانایی بیشتری دارد تمام هم و غمش گرفتن ستاره های بازیست و حل تمام و کمال مراحل. این گروه که معمولاً شامل بازی خور های حرفه ای هستند عاشق دشواری های پیش رو هستند و با کمال میل این دشواری های را می پذیرند تا به مرحله بعد راهنمایی شوند. اما دسته بعدی افرادی هستند که خیلی هم از بازی پرت نیستند ولی حوصله آنچنانی ندارند پس به سطح متوسط اکتفا می کنند و برای گرفتن سه ستاره تلاش می کنند ولی نشد هم به دو ستاره رضایت می دهند و به مرحله بعد می روند.

سری سوم افرادی هستند که فقط دوست دارند بازی را ببینند مراحل مختلف را بازی کنند و کاری به ستاره ها ندارند. گاهان بچه هایی که هنوز خیلی بازی باز نیستند یا افرادی که فقط دوست دارند پیش برن و مرحله ها رو یکی پس از دیگری باز کنند، یا حتی افراد مسن که حوصله خیلی درگیر شدن را ندارند و خیلی گروه های دیگر در این دسته قرار می گیرند.

اما البته انگار دسته ای دیگر هم باب شده است کسانی که اصلاً حوصله به ستاره گرفتن ندارند. اینجاست که شرکت های بازی سازی برای این گروه ها هم چاره ای اندیشیده اند. پول بده کل مراحل باز است):

دسته بندی گروه هایی از مراحل و ارائه مرحله جهت دست بازی هم شگردیست که معمولاً شرکت ها در ارائه نسخه دمو ارائه می دهند ۱۰۰ مرحله رایگان و اگر خوششان آمد خرید یک جدید با ۳۰۰ مرحله.

در بازی پرندگان خشمگین این دشواری و آسانی ها به زیبایی در نظر گرفته شده است البته بازی خیلی آسان می نمایاند. شکل کلی گیم پلی بر کسی پوشیده نیست. هرکسی با هر فرهنگی در هرکجای دنیا می داند که تیروکمان را چگونه می کشند و با اولین پرتاب و برخورد پرنده با جعبه ها و احتمالاً انهدام یک خوک حتی گر از کره مریخ هم آمده باشید و چیزی از داستان و شکل بازی ندانید مطمئناً خواهید دانست که هرچه هست زیر سر همین خوکهاست پس شروع به تار و مار آنها خواهید کرد. حل بعضی از مراحل با وجود پرندگانی با ویژگی های خاص راحت تر میسر می شود و این یکی از راه های کسب درآمد آنهاست یعنی برای کسب امتیاز بیشتر می توانید با پرداخت هزینه پرندگان خاصی را به خدمت بگیرید و به راحتی بر ستاره های خود بیفزایید.



۴. جو

همه عناصری که تا کنون بررسی کرده ایم بیشتر مربوط به مکانیک بازی بوده است. خیلی از بازی ها فقط با مکانیک خوبی که داشتند توانستند از محبوبیت خوبی برخوردار شوند. در گذشته هم وقتی که گرافیک انچنانی نمی شد روی بازی ها به دلیل محدودیت های سخت افزاری گذاشت این گیم پلی و روند بازی بود که گیم را به خود جذب می کرد.

اما در حال حاضر که پیشرفت های بسیار بزرگی در تولید سخت افزار به وجود آمده است و تلفن های همراه نیز از این قاعده مستثنا نیستند و در آینده شاهد وجود تلفن های همراهی با قدرت پردازشی کامپیوتر شخصی کنونی خواهیم بود دلیلی ندارد که از عناصر گرافیکی پیشرفته در بازی خود استفاده نکنیم.

جو در بازی شامل همه عناصر گرافیکی، موزیک بک گراند، افکت های صوتی تصویری و همه آن منو هایی خواهد بود که شامل گیم پلی بازی نمی باشد.

در مورد ایجاد یک جو مناسب باید کمال توجه را داشت که به گیم پلی بازی و روند اصلی بازی صدمه خاصی وارد نیابد.

اعمال افکت های تصویری خاص ممکن است توسط گرافیکی که طراحی شده است به بازی اضافه شود که به صورت کامل در کنترل بازی سازی است مثل همه آن بک گراند های متحرک و یا کاراکتر های که در بازی وجود دارند و یا اینکه افکت های که توسط انجین بازی سازی به بازی اضافه می شود مانند سایه در بازی های سه بعدی و یا پارتیکل ها در بازی های دو بعدی یا سه بعدی و همچنین قدرت رندر بافت های مختلف که خیلی بیشتر به قابلیت های انجین بستگی دارد. اما این گرافیک ها به هر صورت که اعمال شده باشند باید در راستای کلی بازی باشند و به بازیکن در انجام بازی کمک کنند. استفاده از گرافیک های نامتعارف که موجب سر درگمی و یا خستگی بازیکن می شود می توانند باعث ایجاد صدمات زیاد و جبران نا پذیری به گیم پلی بازی و همچنین کل بازی شود.

طراحی منو های مختلف با استفاده از المان های موجود در بازی و همچنین طراحی سکانس های انتقال و یا لودینگ مراحل و همچنین ویدئو هایی که در طول بازی پخش خواهد شد به خوبی می تواند که بازیکن را در جو بازی نگهدارد.

صدا نیز نقش خاصی را در ایجاد این جو به عهده دار هرچند که حداقل صدا را می توان در صورت ناراضیاتی قطع کرد ولی این قطع کردن و نا خشنودی از صدای بازی زخم بزرگی بر پیکره بازی شما خواهد زد که شاید بازیکن را در دقایق اول بازی به کلی از بازی زده کند و قید بازی شما را بزند.

در حال حاضر بیشتر بازی ها دارای صدا ها و افکت های خارق العاده ای هستند که بازیکن در طول بازی از شنیدن آنها لذت می برد و این شنیدن به یک عادت تبدیل شده است پس اگر به هر دلیلی بازیکن از صدای بازی شما صرف نظر کند یعنی به احتمال زیاد دیری نمی گذرد که از بازی هم صرف نظر کند. البته این موارد بیشتر در بازی های صادق است که در بازیکن این توقع را ایجاد کرده باشیم که برای بازی نیاز به صدا وجود دارد. در بازی های جنگی و ... این نیاز خیلی به چشم خواهد آمد ولی در مورد بازی های فکری، پازل و ... این نیاز آنچنان احساس نمی شود.

در مورد بازی پرندگان خشمگین جو بازی از قبل معلوم است و قرار است شما را در جو فیلم جنگ ستارگان قرار دهد. همه چیز از قبل برای بازیکن شناخت از موسیقی متن بازی گرفته تا لباس کارکتر ها و آن شمشیر های نورانی. همه این ها با گرافیک بصری خاصی که بازی دارد دست به دست هم خواهد داد تا شما را در جو خود غرق کند. کلیه المان های موجود در بازی از صفحه انتخاب مراحل تا منوی اولیه و صفحه

معرفی دست اندرکاران بر اساس تم فیلم جنگ ستارگان پایه ریزی و طراحی شده است. اسم بازی و ایکون بازی و تریلر بازی هم از این قاعده مستثنا نیست.



سلیمان ربیعی

Arvant.blog.ir

(Arvant@mailfa.org)

زمستان ۹۲

