



بازی هفته

وزغ های جنگجو!



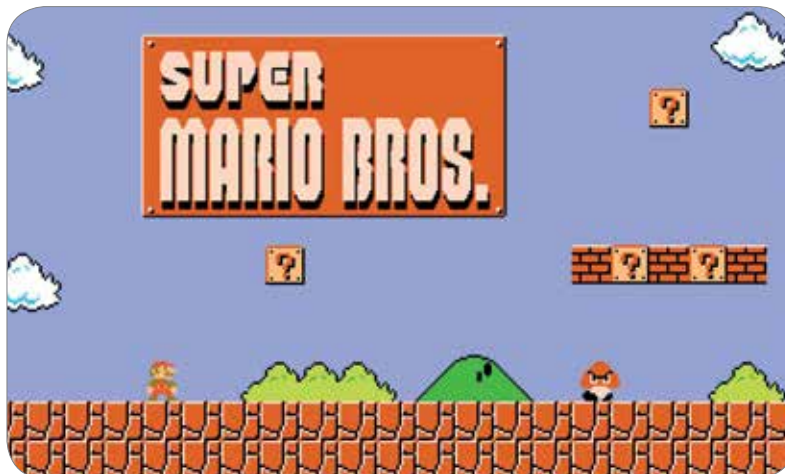
سال ها از معرفی وزغ های جنگجو که بیشتر به عنوان شوخی با لاک پشت های نینجای معروف خلق شده بودند، می گذرد و احتمالاً خود سازندگان Battletoads هم فکر نمی کردند این بازی بامزه آن قدر در معرض توجه طرفداران قرار گیرد. علاوه بر طراحی بانمک شخصیت ها و قابلیت تغییر شکل این وزغ های مبارز، سخت بودن بازی نیز از دیگر دلایل محبوبیت آن بین گیمرها بود تا جایی که برخی رد کردن مراحل بازی به ویژه در حالت دو نفره را غیرممکن می دانند. حالا یک سال پس از عرضه نسخه ریبوت شده بازی برای PC و Xbox One با امکانات روز، گرافیک کارتون جاذب، داستانی طنزآمیز و یک حالت بازی کاملاً جدید سه نفره با یک تخفیف اساسی در دسترس دوستداران این عنوان قرار گرفته است.



خبر هفته

غافلگیری های DOTA2

هفته گذشته پس از مدت ها انتظار اولین به روزرسانی بزرگ پس از انتشار سریال انیمه ای Dota منتشر شد. از آنجا که در این سریال چند شخصیت جدید مانند Kaden با قابلیت تبدیل به یکی از کاراکترهای بازی حضور داشتند، این انتظار می رفت که قهرمان تازه وارد بعدی او یا یکی از شخصیت های مرتبط با انیمه باشد. اما در کمال تعجب، شخصیتی به بازی اضافه شده که کاملاً دور از انتظار بود چرا که تا پیش از این هیچ اثری از او جایی دیده نشده بود. از طرفی پوستر آرکینا که طبق روال هر ساله باید عرضه می شد، با وجود تاخیر زیاد ناشی از همه گیری جهانی کرونا همچنان منتشر نشده که این مساله نیز دور از انتظار طرفداران این بازی بود. همچنین باید به شگفتی اصلی یا تغییرات اساسی نقشه بازی اشاره کنیم که واکنش های متفاوت طرفداران را به دنبال داشته است. در نهایت می توان گفت اگر هدف از انتشار این به روزرسانی غافلگیر کردن طرفداران بوده، استودیو Valve به خوبی کارش را انجام داده است، هر چند باید دید در درازمدت این تغییرات مورد پذیرش بازیکنان قرار خواهند گرفت یا نه.



نگاهی به بومی سازی و نامگذاری غیررسمی بازی ها در جامعه گیمرهای ایرانی

ماریو یا قارچ خور؟

تا همین چند سال پیش داستان عمیق و میان پرده های سینمایی آنچنانی در بازی ها دیده نمی شد، بیشتر ما به سرعت صفحه اول را که شامل اسم بازی بود رد می کردیم تا به خود بازی برسیم. همین باعث می شد گیمرهای ایرانی بسته به دریافت و نظر خود برای بازی ها و شخصیت های آنها اسم هایی بگذارند که هیچ ربطی به اصل ماجرا نداشت! برای مثال در مورد بازی معروف ماریو، قبل از این که متوجه اسم بازی شده باشیم شخصیت اصلی را در حال خوردن قارچ و قوی تر شدن مشاهده کردیم، به همین دلیل اسم «قارچ خور» به گوش ما ایرانی ها بیشتر آشناست تا ماریو! این نوع بومی سازی فقط هم مخصوص ما نیست و در بین گیمرهای کشورهای دیگر هم تا حدی دیده می شود. اما رواج گسترده نامگذاری غیررسمی بازی ها در جامعه گیمرهای کشورمان باعث به وجود آمدن اصطلاح های به خصوصی شده که مرور و بررسی ریشه احتمالی برخی از جالب ترین آنها خالی از لطف نیست.



دانیال جعفری مقدم
محقق هوش مصنوعی
و طراحی بازی

شوک کجای دسته است؟

حوالی سال ۱۳۷۴ که کنسول پلی استیشن وارد بازار شد، به سرعت توانست به کنسول محبوب بازی های ویدئویی در سراسر جهان و ایران تبدیل شود. همه گیمرها، چه کسانی که کنسول شخصی داشتند و چه افرادی که در مراکز بازی که قدیم ها کلوپ و امروزه گیمن نت نامیده می شوند بازی می کردند، با این ساخته دوست داشتنی سونی کاملاً آشنا بودند.

یکی دو سال بعد کم کم نوع جدیدی از دسته به بازار با نام DualShock یا همان شوک دوگانه عرضه شد. در اولین نگاه اضافه شدن دو عدد استیک آنالوگ، اصلی ترین تغییر دسته بازی نسبت به مدل های قبلی بود.

گرچه منظور سازنده از نام DualShock استفاده از فناوری ویراتورهای دوگانه برای ایجاد لرزش یا شوک و انتقال بهتر حس بازی به گیمر بود، در روند نامگذاری بومی خاص ما تنها به ظاهر دسته بسنده شد و استیک های آنالوگ که هیچ ربطی به حرکت دسته بازی ندارند DualShock نام گرفتند.

جالب تر آن که پس از گذشت بیش از دو دهه از این موضوع و تغییر نام این فناوری به DualSense همچنان این نام برقرار مانده است.

بروس لی اینجا، بروس لی اونجا

بروس لی همه جا

جایگاه والا و شهرت افسانه ای جناب بروس لی در دنیای هنرهای رزمی بر کسی پوشیده نیست و تقریباً همه ما می توانیم با یک نگاه او را در یک قاب عکس یا فیلم از دیگران تشخیص دهیم.

در نتیجه استفاده از ظاهر این استاد بزرگ برای طراحی شخصیت بازی های مبارزه ای کاملاً منطقی به نظر می رسد، هر چند به دلایل اقتصادی و از نظر رعایت حق کپی برای سازندگان مقرون به صرفه نبود. در نتیجه شاهد ظهور چند شخصیت برگرفته از ویژگی های بروس لی بودیم که از معروف ترین آنها می توانیم به Liu Kang در سری بازی Mortal Kombat و Forest Law در سری بازی Tekken اشاره کنیم.

اما برای ما هر شخصیت رزمی کاری که حین ضربه زدن صدایی شبیه غودای معروف استاد فقید دریاورد با وجود تاکید سازندگان، نوشته های روی صفحه، قوانین کپی و حتی میان پرده های سینمایی تا سال ها بروس لی است و خواهد بود.

ارجحیت محتوای نظر سازنده!

در بسیاری از نام های بومی که ما برای بازی ها

انتخاب می کنیم، نظر سازنده اهمیتی نداشته و ندارد و تنها چیزی که مهم بوده و هنوز هم تا حدی است، گیم پلی و محتوای بازی است. انگار که بازی هنوز اسمی ندارد و ما باید زحمت نامگذاری را بکشیم! اگر پای مبارزه تن به تن در میان بود، نتیجه گیری این بود که حتماً جایی شورش رخ داده است که مکانش هم با توجه به مرحله اول بازی تعیین می شد. برای مثال اصلاً مهم نبود اسم بازی Streets of Rage باشد، همین که مرحله اول در خیابان های شهر می گذشت برای شناخته شدن بازی با نام شورش در شهر کافی بود.

در بین بازی های مبارزه ای نیز به جز بازی معروف Mortal Kombat، چون Tekken خیلی معروف بود، هر بازی سبک مبارزه ای دیگری که وارد بازار می شد به نوعی با ترکیب یک صفت به اضافه تلفظ اشتباه تیکن نامگذاری می شد.

برای مثال Street Fighter به نام تیکن خیابانی معروف شد و Soulcalibur هم به دلیل استفاده شخصیت های بازی از سلاح سرد به اسم تیکن شمشیری شناخته شد!

خوب، بد، زشت

تمام گیمرهای ایرانی از هر نسلی خاطرات بامزه ای از این بومی سازی ها شامل تغییر نام اصلی بازی تا اسم شخصیت ها، آیت های داخل بازی و... دارند.

حتی این رواج گسترده نام های جایگزین باعث شده برخی کلمات انگلیسی هم بین گیمرها اشتباه جا بیفتند و مثلاً کلمه Damage عملاً جایگزین Health یا همان میزان سلامتی شخصیت بازی شده است. این عادت هنوز هم رایج است و در برخی بازی های جدیدتر آنلاین و گروهی پرتعداد مانند DOTA2 و LoL نیز شاهد نامگذاری های محلی شخصیت ها هستیم. برای مثال در شمال کشور یکی از قهرمانان DOTA2 ممکن است نامی محلی داشته باشد، اما در شهرهای دیگر همان شخصیت به نام های متفاوت دیگری معروف است که هیچ ربطی به اولی ندارند.

در نهایت این که آیا این اتفاق در فرهنگ گیمرهای ایرانی یک اتفاق خوب، بد یا حتی زشت به شمار می رود موضوعی است که باید به صورت جداگانه بررسی شود. اما مسلم است که این خلایق های گاهی بسیار بانمک، تجربه بازی ها را برای ما خوشایندتر کرده و خنده های بسیاری بر لبانمان نشانده است.