خبر

تریلر جدیدی از UFL منتشر شد

استودیوی Strikers Inc تریلر جدیدی از گیم‌پلی بازی فوتبالی UFL را که قرار است رقیب FIFA و eFootball باشد، به اشتراک گذاشت. بازیکنانی که از روند تکراری فیفا خسته شده‌اند و علاقه‌ای هم به اثر ورزشی معروف ناشر ژاپنی ندارند، شاید به‌زودی یک انتخاب جدید داشته باشند. برخی بازی‌ها مثل RedCard یا This is Football سعی کردند در دنیای گیم، جایی برای خود دست و پا کنند ولی در نهایت خیلی دوام نیاوردند و باید دید UFL خواهد توانست رقبای نامدار خود را از صحنه خارج کند یا نه. UFL یک بازی رایگان خواهد بود که در آن بازیکنان در مسابقاتی منصفانه با حریف همرده خود از نظر مهارت مواجه خواهند شد که برای عرضه در سال ۲۰۲۲ برنامه‌ریزی شده است. ایکس‌باکس‌وان، ایکس‌باکس سری ایکس/اس، پلی استیشن ۴، پلی استیشن ۵ و PC پلتفرم‌های مقصد این عنوان هستند. سازندگان می‌گویند در بازی UFL بیش از ۵۰۰۰ بازیکن حرفه‌ای خواهیم داشت و توافقاتی بین UFL و فدراسیون بین‌المللی فوتبال برای همکاری انجام شده است.

برای دیدن تیزر این بازی، کد را اسکن کنید

گفت‌وگو

گفت‌وگوی «جام جم» با معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره ششمین دوره «بازی‌های جدی»

جایزه تجاری‌سازی برای بازی‌های جدی

بازی‌های جدی در بین نوجوانان جهان علاقه‌مندان بسیاری دارد

زینب مرزوقی
گروه فرهنگ و هنر

همیشه گفته‌ایم و شنیده‌ایم شوخی‌شوخی جدی می‌شود. اینجا اما بازی‌ها، به بازی جدی تبدیل می‌شود. به این شکل که مسأله و موضوعی به‌خصوص در یکی از حوزه‌های اجتماعی که حاصل دغدغه جمعی از افراد است برای بحث به اشتراک گذاشته می‌شود و در نهایت به دنبال آموزش آن سوژه یا بیان و مطرح کردن یک یا چند موضوع مورد هدف سراغ طراحی یک بازی می‌روند. تعبیر ساده بازی جدی دقیقا همین است. یک بازی که هدفش سرگرمی نیست. مثال ساده آن نیز همین بازی پیدا کردن کلمات مشابه است که هدف آن تعیین سطح شناختی است یا حتی نوستالژی اکثر ما دهه هفتادی‌ها بازی مرد پیپسی که هدفش معرفی محصول پیپسی بود. ششمین دوره از رویداد بازی‌های جدی آذر ماه ۱۴۰۱ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود. در این دوره نیز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کامل‌تر و حرفه‌ای‌تر از پنج دوره گذشته با شبکه بزرگی از نهادهای دانشگاهی، علمی و پژوهشی که برای حمایت از این رویداد قدم به میدان گذاشته‌اند، تلاش دارد تا گام بلند دیگری برای توسعه و رشد بازی‌های جدی در کشور بردارد. درباره ششمین دوره از رویداد بازی‌های جدی، گفت‌وگویی با فریبا علیزاده، دبیر ششمین جایزه بازی‌های جدی و معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشتیم.

سابقه بازی‌های جدی در ایران به چه زمانی بازمی‌گردد؟ با چه چالش‌هایی روبه‌روست و اکنون در چه وضعیتی قرار دارد؟

بازی‌های جدی یک مفهوم جدیدی است که چند سالی می‌شود وارد ایران شده. این مفهوم از سال ۱۹۷۳ یعنی بیش از یک قرن قبل در جهان مطرح شد اما کمتر از ۱۰ سال پیش وارد ایران شد.

از سال ۹۶ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به سمت فعالیت در این حوزه رفت و برای کمک به تحقیق، تولید و تجاری‌سازی در این حوزه، رویداد هرساله‌ای طراحی کرد. پنج دوره از این رویداد در سال‌های گذشته برگزار شد و امسال نیز ششمین دوره آن برگزار می‌شود.

با توجه به رسالت بنیاد و تمرکز و فعالیت در خصوص ترندهای جهانی؛ بازی‌های جدی نیز ترند جهانی است چرا که این دست از بازی‌ها با توجه به کارکردشان در جهان به‌عنوان ابزار کمکی شناخته می‌شوند. مثلا در حوزه آموزش، مهارت‌آموزی، درمان و بهداشت، تبلیغات و همچنین فرهنگ‌سازی ترویج رفتارهای جامعه‌پسندانه، بازی جدی تولید می‌شود.

به‌دلیل کاربرد و مورد توجه قرار گرفتن این دست از بازی‌ها در جهان و ایران؛ بنیاد ملی رایانه‌ای برای فعالیت در این خصوص به بازی‌های جدی توجه و رویداد جایزه بازی‌های جدی را برگزار می‌کند. رویداد نیز با در نظر گرفتن جامعه و صنعت از لحاظ تحقیقاتی، تولید و طراحی بازی سه بخش ویژه دارد. اکثر بازی‌های جدی از دل دانشگاه‌ها شکل می‌گیرد و اکثر تیم‌های سازنده را تعدادی از دانشجویان دانشگاه‌ها تشکیل می‌دهند که تولید این دست از بازی‌ها نیاز به مطالعه علمی دارد و در نهایت اثربخشی این بازی‌ها از طریق همین مطالعات علمی ثابت می‌شود. مثلا بازی که مختص به حوزه درمان است، اثربخشی آن تست می‌شود و ثابت می‌شود که این بازی در حوزه درمان کاربرد دارد.

این رویداد سه بخش دارد؛ بخش اول آن سمپوزیوم بازی‌های جدی است که تمرکز روی بخش تحقیق بازی‌های جدی است و کمک می‌کند مطالعات علمی بازی‌های جدی جلو برود چرا که در ایران مبحثی تازه است و مقالات علمی قابل استفاده‌ای در این زمینه نداریم. ما از سخنران‌های خارجی که در این بخش استفاده و کارگاه‌هایی نیز برگزار می‌کنیم کاملا متمرکز بر مباحث علمی بازی‌های جدی است. بخش دوم نیز بخش جایزه بازی‌های جدی رویداد است. مانند سایر جشنواره‌ها؛ آثاری را که در یک سال گذشته در این زمینه ساخته شده‌اند برای ما ارسال می‌کنند. این بخش همان کمک به تجاری‌سازی بازی‌های جدی است. اتفاق جدی و مثبت طی سال‌های برگزاری رویداد؛ درگیری نهادهای مختلف خصوصی و دولتی با رویداد بازی‌های جدی است.

به این صورت که نهادهای مربوط در طول جشنواره به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام می‌کنند که بازی‌های مرتبط با دغدغه‌ها و اولویت‌هایشان را معرفی کنیم تا حمایت شوند. مثلا وزارت بهداشت در دوره‌های قبل از بازی‌های حوزه بهداشت، درمان و سلامت، حمایت و جوایزی را به سازندگان‌شان اهدا کرد. آموزش و پرورش نیز از بازی‌هایی که در حوزه آموزش هستند، حمایت می‌کند. ما تقریبا ۲۰ نهاد را در این چند سال پای کار بازی‌های جدی آوردیم. آنها از بازی‌های حوزه خودشان حمایت کردند و بخشی از شبکه همکاری ما به‌شمار می‌آیند. امسال نیز ششمین سال برگزاری رویداد است. اکثر نهادهای قبلی حضور دارند. همچنین از طریق مکاتبات و مذاکرات نیز در پی جذب نهادهای دیگر هستیم تا از این بازی‌ها به‌عنوان ابزار کمکی در نهادهایشان استفاده کنند. تقریبا سه بازی از بازی‌های آموزشی‌مان در کتب آموزش ابتدایی همراه با کیو آرکد درج شده است و دانش‌آموز می‌تواند با اسکن آن از بازی آموزشی‌مان کمک بگیرد. این اتفاق مثبتی است که افتاده. اکنون در حوزه درمان نیز درحال ارتباط‌گیری با شتاب‌دهنده‌های مختلف هستیم تا به‌دست مخاطبان‌شان برسند؛ زیرا ویژگی متمایزی که این بازی‌ها دارند، مخاطبان آن نیز قشر خاص و جامعه هدف آن بازی هستند. از آنجا که عرضه این بازی‌ها نیز از طریق راه مرسوم و کافه بازار نیست؛ پیدا کردن مخاطبان مخصوص بازی‌های جدی نیز چالش این حوزه به‌شمار می‌آید. جدی‌ترین چالش در این حوزه تجاری‌سازی آنهاست. بنابراین ما به‌دنبال کاربردی شدن بازی‌های جدی هستیم تا هم برای سازندگان درآمدزا باشد و هم به‌دست مخاطبان‌شان برسد. در شبکه‌های مختلف با همکاری‌هایی که صورت گرفته درحال پیش بردن این کار هستیم تا بتوانیم سرمایه‌گذاران را در این حوزه جذب کنیم.

بخش سوم رویداد نیز در راستای کمک به تولید بازی‌هاست. برای تولید بازی، بخشی را به نام هکاتون درنظر گرفتیم که رویداد رقابتی سه روزه است. گروه‌هایی که ثبت‌نام کرده‌اند، درباره موضوع و مسأله مهمی که یک نهاد حامی مطرح کرده؛ برای تولید هم‌فکری می‌کنند. در نهایت ایده را اجرایی و تا نسخه دموی بازی ساخته می‌شود. نهاد حامی نیز بین آن تعداد از بازی‌ها، چند بازی را انتخاب و برای ساخت بازی، تسهیلاتی را در اختیار گروه‌ها قرار می‌دهد. تقریبا در این پنج دوره برگزاری رویداد؛ کمک شد تا مفهوم بازی‌های جدی در کشورمان شناخته شود.

در این چند دوره؛ اغلب در چه حوزه یا حوزه‌هایی بازی ارسال شده بود؟

وقتی دوره اول رویداد برگزار شد، هنوز مفهوم بازی‌های جدی ناشناخته بود و ما بازی‌های متفرقه بسیاری نیز دریافت کردیم. این رویداد کمک کرد که اساسا مفهموم بازی‌های جدی شناخته شود. از دوره دوم به بعد به‌دلیل معرفی مؤسسه نیماد از وزارت بهداشت به عنوان حامی رویداد؛ اکثر بازی‌ها مربوط به حوزه بهداشت بودند. همچنین بازی‌های آموزشی و شناختی زیادی نیز برایمان ارسال شد اما واقعیت این است همین که نهادهای مربوط از بازی‌ها متناسب با دغدغه‌شان حمایت می‌کردند؛ تعداد بازی‌های ارسال شده مربوط به آن حوزه بیشتر می‌شد.

معمولا برای چه بازه سنی است؟

بازی‌های آموزشی‌مان معمولا برای کودکان و نوجوانان بوده ولی بازی‌های درمان برای بزرگسالان است اما به مخاطب بستگی دارد و بسته به هدفی که دنبال می‌کنند ممکن است طیف سنی مختلفی را دربربگیرد.

جایگاه مشارکت بازی‌سازهای خصوصی در این رویداد کجاست؟

بسیاری از بازی‌سازها تیم یا شرکت هستند و ما اصلا تیم یا شرکت‌های دولتی که بازی طراحی و تولید کنند، نداریم. اغلب تیم‌ها و شرکت‌های خصوصی در رویدادمان مشارکت می‌کنند اما شبکه همکاری و تجاری‌سازی بازی‌ها با همکاری نهادهای دولتی تکمیل می‌شود و می‌توان گفت ۸۰ درصد مخاطبان بازی‌های جدی رویداد نهادهای دولتی هستند چرا که شرکت‌های خصوصی برای حمایت از بازی‌ها پول خرج نمی‌کنند یا اگر بخواهند پولی خرج کنند معمولا بازی را سفارش می‌دهند که سفارش بازی مسیر جداگانه‌ای دارد و شیوه آن متفاوت است.

تفاوت این دوره از رویداد بازی‌های جدی با دوره‌های قبلی چیست؟

ما نسبت به اولین دوره پیشرفت زیادی داشتیم. تعداد آثار ارسالی و افراد شرکت‌کننده چند برابر بیشتر از دوره‌های قبل است و این نشان می‌دهد که مفهموم میان فعالان این حوزه شناخته شد. در این پنج سال برگزاری رویداد بازی‌ها جدی معمولا این‌گونه بود که ما به گروه‌های برگزیده مبلغی را به‌عنوان جایزه هدیه می‌دادیم. تفاوت ششمین دوره از رویداد جایزه‌های جدی امسال اما این است؛ نهادهایی را که حامی رویداد هستند، حمایت‌شان را به سمتی سوق دهیم که بازی تجاری‌سازی شود و کمک کنند بازی به مخاطب اصلی آن برسد.

نگاه

مفهوم بازی‌های جدی

بازی‌های جدی یا هدفمند که در دنیا با عنوان emag suoires شناخته می‌شود هدفی فراتر از سرگرم کردن مخاطبان را دنبال می‌کند و با توجه به کاربردهایی که بازی‌های جدی دارد، به شش دسته تقسیم می‌شود:

۱) آموزش دروس
۲) آموزش مهارت
۳) درمان و توانبخشی بیماران
۴) بهداشت و سلامت
۵) تبلیغات محصولات و برندها
۶) ترویج رفتارهای جامعه‌پسند و فرهنگ‌سازی.

سال‌های گذشته ما وزارت ورزش و سازمان مبارزه با مواد مخدر را به‌عنوان یکی از حامیان داشتیم.

هدف حمایت وزارت ورزش نیز این بود که در بازی، سبک زندگی سالم را ترویج دهیم یا هدف سازمان مبارزه با مواد مخدر، پیشگیری از مصرف مواد مخدر بود. این نکات مرتبط با فرهنگ‌سازی در جامعه است که می‌توان از طریق بازی هدف مورد نظر خود را دنبال کرد. درحال حاضر در کشورمان اکثر بازی‌هایی که کیفیت مطلوبی دارند نیز توسط گروه‌های دانشگاهی طراحی شده‌اند.

معرفی بازی

نگاهی به نسخه دوم از سه‌گانه «سفیر عشق»

همراهی با عاشوراییان در بازی «مختار: فصل قیام»

بازی «مختار: فصل قیام» به‌عنوان نسخه دوم از سه‌گانه «سفیر عشق» تا یک‌سالگی انتشارش در بازار ایران چند هفته بیشتر فاصله ندارد. این بازی که شهریور سال گذشته از سوی موسسه فرهنگی منادیان منتشر شد، صفحه دیگری از صفحات روایتی مستند و تاریخی درباره واقعه عاشورا را ورق زد تا بازیکنانی که با نسخه نخست این سه‌گانه یعنی بازی «سفیر عشق: روز واقعه» و شخصیت «مهران» ایرانی همراه شده بودند، این‌بار با مختار ثقفی، همراه داستانی دیگر از خونخواهان عاشورا شوند. به مناسبت ایام سوگواری اباعبدا...(ع) و یاران باوفایش، نگاهی به این بازی کرده‌ایم تا برای مخاطبانی که هنوز سراغش نرفته‌اند، معرفی شود.

داستان بازی مختار: فصل قیام، از زندان شهرکوفه و حضور مختار در یکی از سلول‌های مخوف و تاریک آن آغاز می‌شود و تا رسیدن مختار به امارت کوفه در قامت رهبری بزرگ‌ترین قیام خونخواهی سیدالشهدا(ع) ادامه پیدا می‌کند. بازی مختار: فصل قیام که با موتور بازی Unreal Engine ۴ ساخته شده، شامل ۴۵ دقیقه روایت سینمایی است و مانند فصل اول این سه‌گانه، یک بازی اکشن شمشیری سوم شخص در سبک Hack and slash و دارای ۱۲ مرحله و بیش از ۴ ساعت گیم‌پلی است.

آنچه در نگاه اول در بازی مختار: فصل قیام مشخص است این‌که، این بازی از کیفیت گرافیکی و گیم‌پلی پیشرفته‌تری نسبت به نسخه اول این سه‌گانه یعنی سفیر عشق: روز واقعه برخوردار است. گروه سازنده این بازی در همه مراحل ساخت آن از تحقیقات وسیع و مشورت با کارشناسان مذهبی بهره برده‌است تا در نهایت، با بیان روایتی تعاملی از یک واقعه تاریخی مرتبط با حادثه عاشورا، مخاطبان گسترده بازی‌های دیجیتال را با فضای تاریخ اسلام از منظری متفاوت، جذاب و تاثیرگذار آشنا کند. تقریبا همه نبردهای بازی با شمشیر انجام می‌شود و شخصیت اصلی (مختار) با سه سلاح سرد شمشیر، شمشیر و سپر و دو شمشیر، با دشمنان مبارزه می‌کند. در ساخت بازی مختار: فصل قیام برای نخستین‌بار از تکنیک مدل‌سازی استفاده شده و گروه سازنده بازی، شهرهای کوفه و مکه را براساس نقشه‌های تاریخی، مدل‌سازی کرده‌اند و با این‌که بخش اصلی روایت بازی در مسیر سفر مختار به شهر مکه شکل می‌گیرد، مکان‌هایی مثل مکه، طائف، واحه‌های عراق عجم، زندان کوفه، دارالاماره، خانه مختار و مسجد کوفه نیز شبیه‌سازی شده‌است. روایت داستان بازی مختار: فصل قیام در قالب تعامل با بیش از ۱۵ شخصیت شناخته‌شده تاریخی و نزدیک به ۲۵ شخصیت مهاجم شکل می‌گیرد که هر یک، نقشی مهم و منحصر به‌فرد در پیشبرد داستان بازی دارند. دیالوگ‌های این شخصیت‌ها، انتخابی و هدفمند است و بازیکن می‌تواند با دقت در دیالوگ‌های برقرار شده بین شخصیت اصلی و شخصیت‌های دیگر، با داستان تعامل داشته باشد. از دیگر نکات جالب توجه در این بازی این است که برای آن بیش از ۴۰ دقیقه موسیقی اختصاصی با بهره‌گیری کامل از ساز تولید شده‌است. یکی از نقاط قوت و جذابیت‌های این بازی، استفاده از هنر دوبله برای تکمیل شخصیت‌پردازی در بازی است و تلاش گروهی ۲۱ نفره از استادان دوبله کشور با مدیریت حسام صادقی نیکو، روایت این اثر اکشن و هیجان‌انگیز را برای مخاطبان جذاب‌تر کرده است.

ادبیات

گیم پس ۱۰۰ میلیونی خواهد شد

مایکل پکتر تحلیلگر نام‌آشنای Wedbush Securities چند روز پیش در مصاحبه‌ای اعتراف کرد که بدگمانی او نسبت به ایده اصلی گیم پس اشتباه بوده است. پکتر در ادامه اشاره کرد که با نهایی شدن خرید اکتیویژن بلیزارد، گیم پس می‌تواند با یک جهش بزرگ، ۱۰۰ میلیون مشترک را جذب اکوسیستم ایکس باکس کند: «مایکروسافت سال‌ها پیش نگرشی داشت که فکر می‌کردم این نگرش که یک سرویس اشتراکی را عرضه کنی و همه پول بدهند تا حق تجربه بازی‌ها را به دست بیاورند، احمقانه است. البته آنها آن زمان بازی‌های چندان زیادی نداشتند. آنها سپس وارد روند متوالی خرید شدند و شش استودیو مستقل را که بزرگ‌ترین‌شان آبسیدین بود، تصاحب کردند.» وی افزود: وقتی کار خرید نهایی شود، آنها به چهارمین ناشر بزرگ ایالات متحده و یک غول بزرگ تبدیل می‌شوند. / گیمفا

سینمای مستند

دومین مدرسه بازی‌های جدی برگزار می‌شود

مدرسه بازی‌های جدی با موضوع بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) با هدف توانمندسازی شرکت‌کنندگان در بخش هکاتون ۱۴۰۱ برگزار می‌شود. مدرسان این دوره آموزشی تلاش می‌کنند تا با ارائه اصول فنی و طراحی گیمیفیکیشن در ساخت یک بازی جدی با بازی‌وارسازی موضوع مراجعه به کتابخانه‌ها، شرکت‌کنندگان هکاتون را برای تولید پروتوتایپ آماده کنند.

با اعلام دبیرخانه ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی مدرسه بازی‌های جدی با موضوع بازی‌وارسازی با همکاری انستیتو ملی بازی‌سازی و کمیته بازی‌پردازی ایران مهرماه ۱۴۰۱ به‌صورت آنلاین برگزار می‌شود.

پنجمین دوره هکاتون بازی‌های جدی با حمایت نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور به عنوان طراح مساله، رویداد با هدف افزایش مراجعه افراد به کتابخانه‌ها و با بازی‌وار کردن این فرآیند در شهرهای تهران، تبریز و اصفهان تاریخ‌های ۲۰ الی ۲۲ مهرماه به‌صورت همزمان و آنلاین در بستر دیسکورد برگزار خواهد شد. / جام جم

قاب

تولید نرم‌افزار اندرویدی «زیارت عاشورا»

نرم‌افزار اندرویدی «زیارت عاشورا» به همت سازمان فضای مجازی سراج تولید شد. از ویژگی‌های این نرم‌افزار می‌توان به پیش‌نمایش متن دعا به صورت بند به بند با صدای علی فانی، نمایش ترجمه فارسی هر بند زیر آن، نمایش تفسیر زیارت عاشورا، امکان انتخاب و تغییر قلم و اندازه فونت، حالت شب و قبله نما اشاره کرد. این نسخه از نرم‌افزار مخصوص گوشی‌هایی با سیستم عامل اندروید ۴ به بالا بوده و به صورت رایگان قابل دانلود است.

برای دانلود کد رو به رو را اسکن کنید