خبر

حضور بازی Hogwarts Legacy در افتتاحیه گیمزکام

چیزی تا آغاز رویداد Gamescom 2022 باقی نمانده و از این رو، سازندگان مختلفی طی روزهای اخیر حضور بازی‌های خود را در نمایشگاه امسال تأیید کرده‌اند.
جف کیلی، مجری و تهیه‌کننده ویژه برنامه افتتاحیه گیمزکام اعلام کرد بازی Hogwarts Legacy یکی از عناوین حاضر در برنامه امسال خواهد بود و تریلر جدیدی را دریافت خواهد کرد.
این در حالی است که چند روز پیش، استودیوی Avalanche Software از تأخیرخوردن تاریخ انتشار بازی تا اوایل سال ۲۰۲۳ (به‌طور دقیق‌تر، ۲۱ بهمن ماه ۱۴۰۱) خبر داده بود.
گیمزکام ۲۰۲۲ با ترکیبی از شیوه فیزیکی و دیجیتالی برگزار می‌شود و همانند چند سال اخیر، برنامه افتتاحیه Opening Night Live نیز با تهیه‌کنندگی و اجرای جف کیلی بازمی‌گردد.
گفته شده افتتاحیه گیمزکام امسال میزبان بیش از ۳۰ بازی مختلف است و روز سه‌شنبه، اول شهریور به‌صورت زنده پخش خواهد شد. پیش از این، نمایش عناوین دیگری ازجمله High on Life، Sonic Frontiers، آی‌پی جدید سازندگان بازی Subnautica و همچنین Return to Monkey Island تأیید شده بود. مایکروسافت، یوبیسافت، سگا، وارنر بروز، K2 و بانای نامکو از حاضران بزرگ گیمزکام ۲۰۲۲ به‌شمار می‌روند و از سوی دیگر، سونی و نینتندو در رویداد امسال غایب خواهند بود.

گفت‌وگو

تهیه‌کننده سه گانه «سفیر عشق» در گفت‌وگو با «جام جم» خبرداد

انتشار سومین قسمت بازی «مختار» در پاییز امسال

زینب مرزوقی
گروه فرهنگ و هنر

بازی «مختار: فصل قیام» به‌عنوان نسخه دوم از سه‌گانه «سفیرعشق» تا یکسالگی انتشارش در بازار ایران چند هفته بیشتر فاصله ندارد. این بازی که شهریورسال 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، این بار با مختار ثقفی، همراه داستانی دیگر از خونخواهان عاشورا شوند. به همین مناسبت سراغ تهیه‌کننده این کار یعنی مهدی جعفری‌جوزانی رفته‌ایم و درباره شکل‌گیری ایده و چالش‌های ساخت این دو فصل از سه گانه بازی مختار به گفت‌وگو پرداخته‌ایم.

درباره طرح و ایده بازی کمی بگویید.

قصه کمی قدیمی است و به زمانی بازمی‌گردد که سریال مختارنامه برای اولین بار از صداوسیما پخش شد. در آن زمان من مجوز ساخت بازی را از وزارت ارشاد دریافت کردم. منتها به دلایلی مانند تامین نشدن کامل منابع مالی؛ پروژه تا سال ۹۸ متوقف ماند. سال ۹۸ با فراهم شدن زیرساخت‌های لازم، استارت اولیه کار زده شد و در نهایت سال ۱۴۰۰ بازی را به بازار عرضه کردیم. ایده اولیه کار در ۳ قسمت برنامه‌ریزی شده بود. بخش اول سفیر عشق نام داشت که داستان حضرت مسلم در کوفه بود و سال ۹۹ عرضه شد. بخش دوم مختار فصل قیام نام داشت و سال گذشته عرضه شد. بخش سوم بازی نیز مختار فصل انتقام نام دارد که درحال سپری کردن مراحل پایانی تولید است و فکر می‌کنم پاییز امسال شاهد عرضه این بازی نیز باشیم.

ویژگی‌های فنی و گرافیکی دو بازی عرضه شده که آنها را از سایر بازی‌های عرضه شده، متمایز می‌کند، چه بود؟

طبیعتا این بازی در زمان خودش یکی از بازی‌های به‌روز صنعت گیم ایران به شمار می‌آید و همچنین مختار فصل قیام به لحاظ زمان‌بندی گیم‌پلی؛ زمانبندی استانداردی را به خود اختصاص داده است. کیفیت بسیار بالای فنی که این بازی دارد. از نظر گیم‌پلی این بازی نسبت به بازی سفیر عشق، تغییرات حائز اهمیتی داشت. مبارزات، مدل پلتفرمینگ آن سریع‌تر شد و در بخش گیم پلیینگ نیز با افزایش چشمگیر اکشن‌تر شدن مبارزات، تغییرات محسوسی را نسبت به نسخه اول شاهد هستیم. در بخش فنی نیز امتیازات بسیار متنوعی اضافه شد مثل تنظیمات حداقل سیستم بازی. چراکه مخاطبان در بازی سفیر عشق این نکته را مطرح کرده بودند که هر سیستمی با هر کیفیت نمی‌تواند بازی را بالا بیاورد. قریب به شش ساعت این بازی گیم پلی دارد که شامل مبارزات متنوع و اکشن و مخفی‌کاری در دو شهر مکه و کوفه با چند اقلیم کاملا متفاوت کوهستانی، سنگی و بیابانی و شهری است.
نزدیک به ۴۰ دقیقه روایت سینمایی، یک موسیقی اختصاصی و استفاده از استادان دوبله کشور به سرپرستی آقای حسام صادقی نیکو از شاخصه‌های این بازی است. همچنین بهینه‌سازی فوق‌العاده‌ای دارد و توانایی اجرا در سیستم‌های میان رده هفت سال پیش را هم دارد. انیمیشن‌ها نیز تعداد بالایی دارند تا بتوانیم برای هر کاراکتر حرکت‌های متنوع و باورپذیر داشته باشیم. هوش مصنوعی جذابی دارد و ارتقای فنی بازی مختار فصل قیام نسبت به سفیر عشق بسیار محسوس است و کاراکتر سرعت بسیار خوبی دارد. در مجموع می‌توان گفت پرداختن به جزئیات معماری آن نقش، برای مخاطب، اطلاعات ارائه شده از شخصیت‌های مثبت و منفی درون بازی؛ بازی مختار فصل قیام را متفاوت کرده است.

تبلیغات و هزینه دو بازی تولید شده به چه شکل بود؟

سرمایه‌گذاری بازی مختار توسط مرکز متنای سازمان فضای مجازی بسیج بود. همچنین انتشار بازی نیز توسط شرکت منادیان به عنوان ناشر صورت گرفت. بخشی از تبلیغات نیز به وسیله ظرفیت داخلی بسیج انجام شد و عدد مشخصی ندارد. اما بخش دیگری نیز توسط سورنا گیم انجام شد و با توجه به این‌که انتشار دیجیتال بازی روی سامانه هیولا و گیم‌آپ نیز اتفاق افتاد؛ سامانه گیم‌آپ متعلق به سورنا گیم است. طبیعتا بخشی از تبلیغات را برای فروش بیشتر بازی سورنا گیم انجام داده است. در مجموع اما نمی‌توانم عدد مشخصی تعیین کنم.

بازخورد مخاطبان نسبت به بازی چگونه بود؟

وقتی شروع به ساختن یک سه‌گانه می‌کنیم؛ قطعا ابتدا فیدبک نسخه اول را دریافت و سپس برای ساخت نسخه دوم اقدام می‌شود. به حدی انگیزه و روحیه خوبی به ما منتقل شد که اکنون درحال طی کردن فصل سوم و جدید بازی به نام مختار: فصل انتقام هستیم. از طرف دیگر نظرات کاربران و مخاطبان برای بهبود محصول دوم؛ بسیار به ما کمک کرد. پس از انتشار بازی سفیر عشق، بازخوردهای بسیار خوبی از رسانه‌های داخلی داشتیم. همچنین گیمرهای تخصصی با وجود استقبال، انتقادات فنی سازنده نیز به بازی وارد کردند. طبیعتا اینها باعث شد نسخه بعدی یعنی مختار: فصل قیام، بازی بهتری نسبت به سفیر عشق باشد و البته بازی که اکنون درحال ساخت است، پس از جمع‌آوری نظرات کاربران درباره فصل قبلی قطعا بازی با کیفیت‌تری نسبت به نسخه قبلی خواهد بود.

بازی به زبان‌های دیگری نیز ترجمه شده است؟

بازی سفیر عشق و مختار: فصل قیام اکنون درحال طی کردن مراحل ترجمه به زبان عربی و انگلیسی است. با توجه به شرایط این دو بازی همچنین پیش‌بینی می‌کنم تا پایان سال به زبان‌های دیگر برای عرضه بین‌المللی ترجمه شود.

فصل سوم در چه وضعیتی قرار دارد؟

فصل سوم همزمان با پیش رفتن نسخه فارسی، نسخه عربی و انگلیسی آن نیز درحال ساخت است.

درنگ

تجربه کپی رایت

در عرصه هنر متاسفانه قانون کپی رایت در کشورمان وجود ندارد و با خاطیان به درستی برخورد نمی‌شود. این روی تلخ داستان کپی رایت است. اما روی شیرین این کار، فرهنگ بالای مصرف‌کننده‌های این آثار هنری خصوصا مخاطبان ما در گیم است. در چند سال اخیر که سه بازی را وارد بازار کردم، به ندرت شاهد کپی غیرقانونی بازی بودم. علی رغم این‌که حتی شرایط راحتی نیز برای انجام این کار هم داشت؛ اما مخاطبانی که علاقه‌مند به بازی بودند بازی را عمدتا برای حمایت از تولیدکنندگان، خریداری می‌کردند و این نشان از بالا رفتن سواد افراد جامعه ما نسبت به حقوق مولفان و سازندگان بازی است.
اما من همیشه یک جمله معروف دارم که می‌گویم ای کاش برگردان واژه گیم به زبان فارسی، بازی نمی‌شد و برجام یا نفت بود تا مسئولان، این موضوع را که بیش از ۳۰ میلیون مخاطب و آورده مالی قابل توجهی دارد را جدی بگیرند.

نقد بازی

بررسی داستانی مجموعه بازی کسلوانیا

جنگیدن به نفع دراکولا

ماه منیر داستانپور
نویسنده

کسلوانیا، نام مجموعه بازی ویدئویی است که توسط شرکت کونامی ساخته و منتشر می‌شود. اولین نسخه‌اش در ۱۹۸۶ در ژاپن منتشر شد. بعدها نیز در چند شماره ادامه یافت و پس از مدت‌ها مرکوری استیم و کوجیما پروداکشنز سال ۲۰۱۰ با عنوان «کسلوانیا : اربابان سایه» و سال ۲۰۱۴ قسمت دوم از همین فصل توسط شرکت کونامی منتشر شد.
ایده این بازی، تقابل خیر و شر است که در این بازی دچار دگرگونی جالب توجهی شده‌است. شخصیت اصلی این بازی، فردی به نام گابریل بلمونت است. یتیمی که در کودکی با انجمن نور آشنا شده و توسط آنها پرورش می‌یابد و پس از سال‌ها خود تبدیل به سلحشوری بی نظیر شده، برای مبارزه با اربابان سایه و نیز شیطان دست به کار می‌شود اما انجمن نور و اربابان سایه را چه کسانی تشکیل می‌دهند؟ انجمن نور بخش عمده‌ای از ماهیت خود را از فرقه دراکول یا اژدها گرفته که در زمان هجوم عثمانی به اروپا در برابر مسلمانان ایستادگی کرد و «ولد سوم» معروف به دراکول (الهام بخش داستان دراکولا از برام استوکر) هم عضو این فرقه بود.
اولین نقطه عطف داستان کسلوانیا این گونه شکل می‌گیرد که تاریکی، کالبد خالی این سه سلحشور را دربرمی‌گیرد و آنها را به اربابان سایه تبدیل می‌کند. بنابراین توضیحات، انجمن نور و اربابان سایه دو روی یک سکه‌اند.
در این زمان شاهد ورود شخصیت اصلی داستان یعنی گابریل بلمونت هستیم. این دومین نقطه‌عطف داستان است که از سلحشوری با ایمان یک شیطان مجسم اما متفاوت می‌سازد. گابریل پس از تبدیل شدن به دراکولا تصمیم به قتل خاطرات گذشته و خصلت انسانی خویش گیرد. انبوه غم در وجود او شمشیر پوچی می‌آورد که بر جسم هر کس فرود آید عصاره حیات او را به جان دراکولا منتقل خواهدکرد.
موضوع دیگری که در داستان به آن پرداخته شده وجود زن یا عشق به عنوان عنصری پیش برنده در داستان است. آنچه سبب می‌شود گابریل به این بازی خطرناک پا بگذارد؛ عشق او به ماری و انگیزه رساندن او به بهشت است. زنی که حتی بعدها پس از تبدیل گابریل به کنت دراکولا، باز هم مانند یک وجدان بیدار دست به راهنمایی‌اش می‌زند. حال اگر کمی بهتر بیندیشیم به زشتی نهان در پس این تفکر به ظاهر زیبا، خواهیم رسید.
زن در آیین مسیحیت و یهود، موجودی است که آدم را تسلیم خواست شیطان کرد و او را از بهشت راند. در اینجا نیز گابریل مجبور شد برای نجات همسرش وارد جهان تاریکی شده و تبدیل شدن به دراکولا یا همان نماد شیطان را بپذیرد و از انسانیت خود دور شود. از موارد دیگر داستانی که در بازی کسلوانیا قابل توجه است، زنده ماندن همیشگی شیطان، کنت دراکولا و آلوکارد است. در داستان بازی کسلوانیا، بازی نامه نویس شرایطی را به وجود می‌آورد که انتخاب بین خیر و شر برای کاربر آسان نخواهد بود. او ابتدا سلحشوری از انجمن نور است و کمی بعد به شاهزاده تاریکی تبدیل می‌شود که برای زنده ماندن از خون دشمنانش تغذیه و کاربر را مجبور می‌کند برای حیات یک دراکولا بجنگد! این دقیقا همان بخشی است که برای کاربر خطرناک به نظر می‌رسد و تاریکی و یأس را از درون وجود کنت دراکولا به روح او سرایت می‌دهد.

برای مرور این دیالوگ کیوآرکد را اسکن کنید

بررسی

بررسی بازی South of the Circle

همه چیز در داستان خلاصه می‌شود

SouthoftheCircl در دوران جنگ سرد، روایتی با محوریت عشق و وفاداری را تعریف می‌کند. ویدئوگیم، مدیومی است که از بدو تولد، بیش از هر چیز با گیم‌پلی تعریف شده است؛ از همان زمانی که بازیکنان با هدایت یک خط و ضربه زدن با آن به توپ اثری شبیه پینگ پونگ را تجربه می‌کردند تا بعدتر که در آثاری مثل تتریس باید خانه‌ها را به شکل درستی تنظیم می‌کردیم یا با ماریو پرش‌های به موقعی انجام می‌دادیم. با این حال در گذر زمان، این مدیوم تحولات زیادی داشته است؛ برای مثال، پس از مدتی حتی سبک واکینگ سیمولاتور یا همان شبیه‌ساز راه رفتن پدید آمد. البته چنین سبکی در ابتدا واکنش منفی منتقدان و گیمرها را در پی داشت ولی به مرور زمان عادی شد و مهم‌تر از همه این که آثار واقعا ارزشمندی در این ژانر ساخته شد. امروزه بازی‌هایی برای رایانه و سوئیچ در دسترس همگان قرار می‌گیرد و همین هم فرصتی شده نگاهی به آن داشته باشیم. این بازی را بیش از هر چیزی می‌توان یک تجربه شبیه‌ساز راه رفتن دانست که اولویت اصلی آن، روایت داستانی است که در دوره جنگ سرد جریان دارد. به‌طور دقیق‌تر، همه چیز از سال ۱۹۶۴ و داخل یک هواپیما آغاز می‌شود. پیتر همیلتون، شخصیت اصلی بازی همراه دوست خلبانش، به‌دلیل تمام شدن سوخت، مجبور به فرود آوردن هواپیمایشان در منطقه جنوبگان شده‌اند؛ منطقه‌ای که پیتر از طرف دولت انگلیس موظف شده به آن سفر کند و تحقیقاتی درباره هواشناسی انجام دهد. فرود اضطراری هواپیما و آسیب دیدن پای دوست پیتر، باعث می‌شود برنامه به تلاشی برای زنده ماندن تبدیل شود. پیتر با مشاهده نوری قرمز در فاصله نسبتا نزدیک، پیاده به سمت آن می‌رود تا شاید بتواند از ساکنان آن منطقه کمک بگیرد. ولی رسیدن به این مکان همانا و خالی از سکنه بودن منطقه همان. این اتفاق باعث می‌شود بدانیم ماجرا به همین سادگی هم نیست و اتفاق‌های عجیب‌تری در حال رخ دادن است. همان طور که اشاره شد، بازی SouthoftheCircle بیش از هر چیزی یک تجربه داستان‌محور تمام و کمال است. درواقع، این‌گونه نیست که صرفا داستان مهم‌ترین عنصر آن باشد بلکه داستان در South of the Circle تقریبا همه چیز است و به همین دلیل، گاهی تجربه بازی به معنی واقعی کلمه از بازی بودن فاصله می‌گیرد. /زومجی

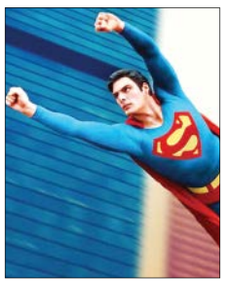
خبر

جام جهانی استارت‌آپ‌ها برگزار می‌شود

در حالی که تنها چند ماه به برگزاری جام جهانی قطر باقی مانده، آرام آرام فضای فوتبالی ایران هم خود را برای این رویداد آماده می‌کند. آرش جهانگیری، بنیانگذار کلین‌شیت درباره این دوره مسابقات گفت: «برای برگزاری این رویداد، از شرکت‌های مختلف استارت‌آپی دعوت شده و از آنها خواستیم هر شرکت، یک تیم دو نفره برای حضور در مسابقات به ما معرفی کند. پیشنهادی که با اقبال بسیاری از شرکت‌ها مواجه شد؛ تا جایی که برخی شرکت‌ها مسابقات داخلی برگزار کردند تا تیم خود را انتخاب و به ما معرفی کنند.» این مسابقات که شبیه‌سازی جام جهانی ۲۰۲۲ قطر است با کنسول PS5 برگزار خواهد شد. به این صورت که هر تیم یکی از تیم‌های ملی حاضر در جام جهانی را انتخاب می‌کند و در گروه خود مسابقه می‌دهد. دقیقا مانند الگوی جام جهانی، تیم‌ها صعود می‌کنند و پس از مرحله گروهی، دو تیم به مرحله حذفی می‌روند. جام جهانی استارت‌آپ‌ها از دوم تا چهارم شهریور، در مرکز نوآوری و صنایع خلاق آمپربین ۳۲ تیم و مجموعه استارت‌آپی برگزار خواهد شد. /برنا

مکث

بررسی ابرقهرمان‌ها در ۷ جلسه



درس گفتار «پیدایش ابر قهرمان‌ها» مطالعه و بررسی فرهنگی و اجتماعی کمیک‌های ابرقهرمانی قرن ۲۰ میلادی از سال ۱۹۳۰ تا سال ۲۰۲۰ با ارائه محمدحسن یادگاری از ۳۰ مرداد به مدت هفت جلسه توسط پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی برگزار می‌شود. کتاب‌های کمیک از اواخر ۱۸۰۰ میلادی به‌صورت صنعتی شروع به فعالیت کردند و رفته‌رفته قصه‌گویی تصویری در بین مردم جای خود را باز کرد. بعد از جنگ جهانی اول در کمیک، ژانرهای مختلفی ساخته می‌شود. ژانر ابرقهرمان در سال ۱۹۳۸ به وجود می‌آید و اولین ابرقهرمان به نام سوپرمن خلق می‌شود. کتاب‌های کمیک همچنین واسط ادبیات داستانی و تصویری به سینما هستند. عمده فیلم‌های ابرقهرمانی، قصه‌ها و خرده‌قصه‌های آنها همه متعلق به کمیک‌های ۲۰ تا ۳۰ سال قبل خودشان هستند. در این درس‌گفتار از پیدایش ابرقهرمان‌ها و تاریخچه‌ای از سیر تطوری آنها در قرن ۲۰ میلادی از ۱۹۳۰ تا ۲۰۲۰ گفته می‌شود تا با رویکرد مطالعات فرهنگی امکان به وجود آمدن صنایع فرهنگی خرد مورد بررسی قرار گیرد. در این درس‌گفتار قرار است با عکس و فیلم، در هفت جلسه موضوع تشریح و به تحلیل و بررسی تاریخی آن پرداخته شود. /جام جم

پیشنهاد

جان دانا در جزیره

بازی موبایلی «جان دانا و پدرش جان بابا» به داستان خانواده‌ای می‌پردازد که در شهر کوچک سمرقندون زندگی می‌کنند که شهردار زورگوی آنجا یعنی هیکل خان آنها را به جزیره‌ای اسرارآمیز تبعید می‌کند و برایشان ماجراهای مختلفی روی می‌دهد.
این بازی توسط گروه بازی پژوهشی مهر و ماه برای رده سنی نوجوان با حجم ۵۹ مگابایت تولید شده‌است.

می‌توانید با اسکن کد بازی را بارگزاری کنید