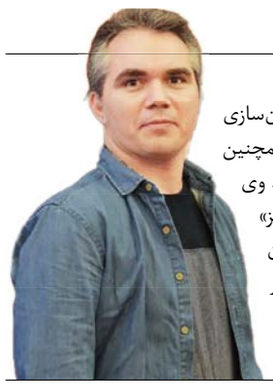
خبر

سکوی پرتاب بازی‌های قابل اجرا در رایانه

حسن مهدی‌اصل، مدیرعامل استودیو سورنا گیمز در دیدار با مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با ارائه گزارشی کوتاه از فعالیت ۱۷ ساله این مجموعه گفت: نیازهای این استودیو در حوزه‌های تولید و ارائه خدمات، ما را برآن داشته تا چرخه ارزش، از تولید محتوا تا نشر و توسعه را در همین مجموعه دنبال کنیم. وی افزود: این استودیو بعد از انتشار داخلی و خارجی بازی سیاووش در سال ۸۴ به جایگاه و موقعیتی دست پیدا کرد که در ادامه مسیر فعالیتش توانست خود را به‌عنوان معدود تولیدکننده بازی‌های پلتفرم رایانه شخصی (PC) در ایران معرفی کند. این استودیو با تأسیس یک سکوی پرتاب تخصصی برای بازی‌های قابل‌اجرا در رایانه شخصی توانست علاوه بر ارائه خدمات به کاربران بازی‌های خود به همه تولیدکنندگان بازی‌های PC در کشور نیز خدمات قابل استفاده‌ای ارائه دهد. مهدی‌اصل با بیان این‌که در سکوی طراحی شده این استودیو برای استریم‌ها طی چهار سال هزاران استریمر فارسی‌زبان خدمات دریافت کرده‌اند، افزود: ما به‌دنبال جریان‌سازی مفید برای حفظ و ارتقای سهم تولید بازی‌های PC و همچنین شناسایی استعدادهای استریمرهای ایرانی هستیم. وی به انتشار تازه‌ترین بازی این استودیو با عنوان «هوموییز» اشاره کرد و گفت: امیدواریم این بازی بتواند به‌عنوان یک بازی پرطرفدار و مناسب اجرای مسابقات در رویدادهای داخلی و خارجی حاضر شود. / مهر



گفت‌وگو

گفت‌وگوی «جام جم» با مدیر پروژه بازی‌های تیک‌آف

چرا بازی‌های اتومبیلرانی در کشور محبوب هستند؟

زینب مرزوقی
گروه فرهنگ و هنر

از بازی‌های محبوب صنعت بازی، بازی‌های سبک اتومبیلرانی است که تقریبا در هر رده سنی طرفدار دارد. همچنین از بازی‌های موفق اتومبیلرانی ایرانی می‌توان به سه نسخه تیک‌آف اشاره کرد که توسط استودیو سفید و تیم خلاق مشهدی روانه بازار شد. در این شماره از صفحه بازی با علی خان‌زاده، مدیر اجرایی استودیو و مدیر پروژه بازی‌های اتومبیلرانی تیک‌آف به گفت‌وگو نشسته‌ایم.

درباره بازی تیک‌آف بگویید و تفاوت این بازی با سایر بازی‌های ایرانی اتومبیلرانی در چه بود؟

بازی تیک‌آف در سه نسخه وارد بازار ایران شد. اولین نسخه بازی تیک‌آف یک با موتور بازیسازی یونیتین آن را توسعه دادیم و در نهایت به یکی از بازی‌های مطرح و قدیمی اتومبیلرانی صنعت بازی ایران تبدیل شد. البته انتظار خودمان این نبود و فکر نمی‌کردیم تا این اندازه محبوب شود. یکی از دلایل محبوبیت این بازی، این بود که تا به آن روز، بازی‌های اتومبیلرانی در پلتفرم گوشی، کیفیت آنچنانی نداشتند و تنها کیفیت گرافیکی مطرح نبود و کیفیت فنی و احساسی که به مخاطب القا می‌کنند هم مهم بود. با وجود این‌که بازی تیک‌آف یک بازی ساده بود و شما در یک محیط کوچک رانندگی می‌کردید. پس از آن به دلیل جذب‌شدن مخاطب به بازی تیک‌آف یک، بر بازی تیک‌آف ۲ سرمایه‌گذاری کردیم و توانستیم همان مخاطبان را به بازی تیک‌آف ۲ بیاوریم. سعی کردیم تا حدودی بهبودهای فنی را روی این نسخه قرار دهیم. طبیعتا به این دلیل که مدت زمانی از اولین نسخه گذشته بود، می‌توانستیم امکانات فنی گرافیکی جدیدتری را روی بازی بیاوریم. این یکی از دلایل موفقیت بازی تیک‌آف ۲ بود. بازی بعدی تیک‌آف ۳ بود. همان قابلیت‌های فنی بهبود یافت اما در این نسخه یک خط داستانی طراحی شد. به این شکل که بازی تیک‌آف ۳ داستان‌محور بود و شما در نقش تعدادی مسابقه‌دهنده وارد بازی می‌شدید و یک خط داستانی ساده را دنبال می‌کردید. این ایده از بازی‌های اتومبیلرانی خارجی گرفته شد و همیشه در این بازی‌ها یک درگیری با پلیس راهنمایی و رانندگی وجود داشت. ما نیز این مسأله را به وضوح در بازی تیک‌آف ۳ قرار دادیم. مزیت دیگری که بازی تیک‌آف ۳ داشت، این بود که بر کنترل مخاطب تمرکز ویژه‌ای بود و حس بهتری به مخاطب القا می‌کرد. اگر چه این بازی‌ها دیگر قدیمی شده‌اند، اما با توجه به احساس خوبی که به مخاطب القا می‌کنند، همچنان کاربران خودشان را دارند. هرچند حالا دیگر کیفیت بازی‌های موبایلی اتومبیلرانی جدید کیفیت بسیار بهتری نسبت به تیک‌آف ۳ دارند.

آخرین به‌روزرسانی تیک‌آف‌ها در چه سالی بود؟

به‌روزرسانی تیک‌آف یک و ۲ به چند سال گذشته برمی‌گردد و تیک‌آف ۳ نیز دیگر به‌روزرسانی ندارد اما هر روز نصب فعال دارند و کاربر فعال همچنان در بازی‌ها داریم.

بازی‌ها چندبار دانلود شده است؟

تیک‌آف یک آخرین بار تا دو میلیون نفر رسید. تیک‌آف ۲، سه میلیون نصب فعال داشته و تیک‌آف ۳ هم دو میلیون نصب فعال داشته است.

کلیت بازی‌های اتومبیلرانی در جهان با چه مدل و کیفیتی ارائه می‌شود و دلیل استقبال زیاد از بازی‌های اتومبیلرانی چیست؟

به نظر من اصلی‌ترین دلیل محبوبیت بازی‌های اتومبیلرانی خصوصا در سطح مسابقاتی، عموما به دلیل تجربه‌کردن حس هیجان است. سرعت به افراد حس هیجان لذتبخشی می‌دهد. به شخصه نیز برای بنده در دنیای واقعی، اگر سرعت بالایی را تجربه کنم ممکن است بترسم. اما در دنیای بازی این موضوع برای من هیجان‌آور و لذتبخش است. چرا که دیگر نگران مرگ یا تصادف یا خطرات ثانوی پس از تصادف نیستیم. اصولا بازی‌ها برای تجربه هیجان سالم خارج از دنیای واقعی ساخته می‌شوند. البته داستان دیگری هم دارد. بسیاری از افرادی که تجربه بازی اتومبیلرانی دارند این است که این افراد به آرزوهای خود نزدیک می‌شوند یا دست پیدا می‌کنند. مثلا بازی Forza Horizon 5 یک محیط شبیه‌ساز است که در نسخه ۵ آن با کیفیت بالا و در طبیعت مکزیک رانندگی را تجربه کنید و در عین حال هم در ماشین مدل بالای شخصی‌تان هستید. این تجربه بسیار لذتبخشی است.

دقیقا شما به نکته خوبی اشاره کردید. از یک طرف شما به بهترین بازی سال گذشته اشاره می‌کنید و از طرف دیگر بازی تیک‌آف‌مان حتی به‌روزرسانی نمی‌شود.

پاسخ به این مسأله هم ساده است و هم سخت. چند دلیل وجود دارد درباره پایین بودن کیفیت بازیسازی ما نسبت به جهان. یکی از موارد اصلی آن کمبود سرمایه و سرمایه‌گذاری برای این بازی‌هاست. بازی‌ای مانند Forza Horizon ۵ استودیوی بزرگی مانند مایکروسافت پشت آن است. و استودیوی مایکروسافت هزینه‌های گزافی برای بازی خرج می‌کند و فکر می‌کنم چیزی حدود ۳۰۰ الی ۴۰۰ میلیون دلار هزینه خرج این بازی کرده و نکته دیگر این است که تمام محیط بازی عکسبرداری است. یعنی عکاس‌ها و فیلمبردارها از محیط عکاسی کرده‌اند و سعی داشتند به طبیعی‌ترین حد ممکن آن را دربیاورند. ما این امکانات را به این شدت نداریم و شاید بهتر است بگوییم سرمایه‌گذار برای این مسأله وجود ندارد. همچنین بحث دیگر، تحریم‌هاست. متاسفانه تحریم‌ها درخصوص کارهای آتی و فناوری اطلاعات دست و پاگیر است و بسیار تاثیر منفی روی توسعه ما دارد. اینها مواردی است که صنعت بازی ایران را تا حدودی در عرصه بین‌المللی عقب‌تر می‌کشاند. اما با این اوصاف همچنان تیم‌هایی در کشورمان وجود دارد که سعی دارند بازی‌های بسیار باکیفیتی تولید کنند؛ چه با آموزش بازیساز و چه تولید بازی. چرا که ما دانشگاهی نداریم تا نیروی انسانی مربوط به این صنعت تربیت کند در صورتی که در سایر کشورها این امکان فراهم است. نیروی کار در صنعت بازی کشورمان بسیار محدود است. اما با این حال اگر بودجه کمی هم باشد، می‌تواند راهگشا باشد و شاید نتوانیم با بازی‌های درجه یک اما قطعا می‌توانیم با بازی‌های درجه ۲ جهانی رقابت کنیم.

براساس این مواردی که گفتید، اگر بودجه تامین شود نیروی متخصص را چگونه می‌توان جبران کرد؟

سؤال شما را با مثالی پاسخ می‌دهم. یکی از بازی‌های معروف جهان به نام جی‌تی‌ای‌وی حدود ۳۵۰۰ نفر نیروی متخصص داشت و حدود ۲۰ سال نیز توسعه بازی زمان برد. این ۳۵۰۰ نفر همه افرادی نبودند که به صورت مستقیم در استودیوی سازنده بازی کار کنند. این افراد در کشورهای دیگر حضور داشتند. مثلا ۱۰۰ نفر از یک کشور و ۵۰ نفر از کشوری دیگر برای کار جمع شده‌اند. در نهایت بودجه به صورت بین‌المللی توسعه داده شد. اگر بودجه تامین باشد، نیروی متخصص را به این شکل و از طریق تیم‌های بین‌المللی یا حتی از طریق تیم‌های داخلی نیز می‌توانستیم تامین کنیم. مثلا به تیم‌های خارجی می‌گوییم که فقط برروی طراحی ماشین‌ها تمرکز کنند یا از استودیو و ظرفیت یک کشور دیگر استفاده می‌کنیم. البته اگر از مسأله آموزش نیروی متخصص داخلی صرف نظر کنیم، این موضوع می‌تواند یک پلن و ایده ثانویه باشد.

بررسی بازی

اینکس؛ اولین و برترین بازی موسیقایی ایرانی

این‌که بخواهیم در رابطه با تاثیرات شگفت انگیز موسیقی بر روح و روان صحبت کنیم، دیگر کلیشه‌ای شده است، پس سریع می‌رویم سر اصل مطلب و نقد و بررسی بازی اینکس (Inex) که با افتخار یک بازی کاملا ایرانی است. چند سالی است صنعت گیم (شاخه موبایل) در ایران دچار پیشرفت بسیار خوبی شده است و اگر سری به مارکت‌های ایرانی بزنیم، متوجه می‌شویم تعداد زیادی از بازی‌های موفق این روزها، ساده و در عین حال خلاقانه هستند. یکی از سبک‌های مورد علاقه من، ریتمیک است که متاسفانه بازی خاصی در این زمینه توسط بازی سازان ایرانی ساخته نشده و حداقل من ندیده و تجربه نکرده‌ام. مدتی قبل بازی ایرانی Inex را که یک بازی خلاقانه و ریتمیک و بر پایه تمرکز و موسیقی است، دانلود و تجربه کردم و دوست دارم تجربیاتم را با شما عزیزان به اشتراک بگذارم.

گرافیک ساده اما بسیار جذاب

اولین ویژگی از بازی اینکس که نظرم را جلب کرد، بدون شک گرافیک ساده و جذاب آن بود. بازی از لحاظ گرافیکی به هیچ عنوان پیچیده و شلوغ نیست اما رنگ‌بندی و طرح‌ها به‌خوبی با ریتم موسیقی سینک شده‌اند. به نظر من یکی از مهم‌ترین ضعف‌هایی که بازی سازان ایرانی دارند، نپرداختن به UI است که نتیجه آن می‌شود خسته شدن گیمر از فضای بازی. این مورد از نگاه خیلی‌ها شاید ساده به نظر برسد اما طبق تحقیقاتی که روی کاربران اپلیکیشن‌ها، سایت‌ها و به‌خصوص گیمربازی‌های فکری انجام شده، این مورد جزو مهم‌ترین چیزهایی است که یک بازی ساز باید رعایت کند.

انتخاب درست آهنگ‌ها

سازندگان بازی اینکس، بهترین انتخاب‌ها را برای موزیک هر یک از مراحل داشته‌اند و با توجه به تجربه شخصی خود می‌گویم، آهنگ‌های انتخاب شده با توجه به روند چالش برانگیز بودن و فضای مراحل، بهترین انتخاب ممکن بوده‌اند، همچنین هر کدام از آنها با توجه به سبک مراحل، انرژی مختص به آن فضا را منتقل می‌کنند. دقت به جزئیات، چیزی است که سازندگان سبک ریتمیک باید به آن خیلی توجه داشته باشند.

چالش منطقی بر پایه تمرکز و تعادل

چیزی که اینکس را بسیار جذاب می‌کند و باعث می‌شود تا همیشه این بازی داغ بماند، ارتباط مستقیم سطح چالش مراحل بازی با تمرکز لحظه‌ای شماست. به عنوان مثال ممکن است شما زمانی که آرامش ذهنی دارید، تمام مراحل بازی را رد کنید یا در بخش امتیازی، رکورد خود را بزنید اما وقتی چند ساعت بعد که تمرکز خاصی روی بازی و محیط اطراف خود ندارید، شاید بعد از ۱۰ بار آزمون و خطا، نتوانید به امتیاز زمانی که تمرکز دارید، برسید. همچنین خوشبختانه چالش مراحل مختلف بازی در سطح معقولانه‌ای قرار دارد، به طوری که نه می‌توان آن را غیرعادلانه و نه بسیار ساده و راحت دانست که همین باعث شده چالش‌های بازی برای همه لذت بخش باشد.

گیم پلی بازی اینکس در لمس کردن صفحه گوشی خلاصه می‌شود اما همین سادگی باعث شده این بازی برای تمام رده‌های سنی مناسب باشد و کوچک و بزرگ بتوانند به تجربه اینکس بپردازند، پس به جای این‌که گیم پلی ساده یک ضعف باشد، یک نقطه قوت هم محسوب می‌شود.

وجود سیستم لیدربورد و اچیومنت

یکی از موضوعاتی که باعث می‌شود یک گیمر برای دست یافتن به رکوردهای بهتر تلاش کند، بدون شک وجود سیستم لیدربورد و اچیومنت در بازی است. بازی اینکس نیز خوشبختانه از وجود سیستم لیدربورد و اچیومنت بهره‌مند است اما درحال حاضر تعداد اچیومنت‌هایی که قابل دریافت هستند فقط چهار عدد است که اگر بخواهیم جدید بودن بازی را در نظر بگیریم، خیلی نمی‌توان به این موضوع ایراد گرفت اما به شخصه انتظار دارم سازندگان بازی بیشتر روی اچیومنت‌ها کار کنند تا جذابیت بازی دو چندان شود.

یکی از موضوعاتی که باعث شده اینکس خود را از بازی‌های امتیازی ساده جدا کند، وجود بخش‌های مختلف در بازی است. به‌شخصه معتقدم اگر تنها بخش بازی، همان بخش رکوردی بود، باز هم چیزی از یک بازی استاندارد کم نداشت و حتی اگر شما با برخی بازی‌های ریتمیک استاندارد جهانی نیز این بازی را (فقط بخش امتیازی) مقایسه کنید، متوجه می‌شوید ظرفیت رقابت را دارد.

بازی اینکس را از کجا دانلود کنم؟

بازی اینکس در کافه بازار و گوگل پلی موجود است، کافی است Inex یا اینکس را در یکی از این دو برنامه جست‌وجو کنید؛ همچنین از طریق دکمه‌های زیر نیز می‌توانید به بازی دسترسی پیدا کنید.

منبع: پلی مگ

والدین بخوانند

کدام بازار دیجیتال امن است؟

والدین همیشه برسر انتخاب نوع بازی و مناسب بودن آن با گروه سنی و ویژگی‌های جنسیتی، فرهنگی و زیستی فرزندان‌شان مشکل دارند. این‌که نیاز فرزندان به بازی را چگونه با بازی‌های مناسب و دارای ارزش‌های فرهنگی و آموزشی پاسخ دهیم، سؤال مهمی برای همه خانواده‌هاست و نکته بعدی این است که این بازی‌ها را از کجا و چگونه تهیه کنیم؟ ما در سلسله یادداشت‌هایی که از این به بعد در صفحه «بازی» منتشر خواهیم کرد، سعی می‌کنیم اطلاعاتی از این جنس را به والدین بدهیم تا بخشی از سؤالات‌شان در این حوزه پاسخ داده شود.

توزیع بازیهای دیجیتال در بستر کانال‌های متفاوت در سطح جهان مرسوم است. از خرده‌فروش‌ها تا فروشگاه‌های دیجیتالی چون استیم و گوگل‌پلی و اپ‌استور اما شاید سؤال مهمی که برای استفاده‌کنندگان از این بازارها پیش می‌آید این است که چطور کالای دیجیتال و به‌طور خاص بازی خوبی را پیدا کنیم؟

سؤال مهمی که در ابتدای صحبت پیش می‌آید این است که اصالت کدام مارکت دیجیتال موبایلی برای دریافت بازی سریع‌تر، ایمن‌تر و جامع‌تر برای ما بهتر است. کافه بازار، مایکت، اول مارکت، سیبچه یا گوگل‌پلی و اپ‌استور و ... هرکدام ویژگی‌های خوبی دارد که انتخاب‌کننده نهایی آن خود شما هستید. پیشنهاد خوبی که می‌توان داد این است که بعد از مرور نیازهای اولیه و مهم‌تان مانند به‌روز بودن، ایمن‌بودن، تنوع بازی‌های موجود در آن مایکت و ... آن بازار دیجیتالی را انتخاب کنید.

اگر شما هم جزو آن دسته از والدین و افرادی هستید که با این توجیه که من بازی‌های موبایلی را خوب نمی‌شناسم یا حوصله بازی کردن ندارم و از زیر مسئولیت محتوای بازی‌هایی که فرزندان‌تان بازی می‌کنند شانه خالی می‌کنید، باید بگویم که دیر یا زود بازخورد این توجیه را خواهید گرفت. پس بهتر است تا کمی بیشتر آگاهی و دانش خود را درخصوص محتوا و نام بازی‌های موبایلی افزایش دهید.

شاید بهتر باشد بدانید که اصلا لازم نیست شما بازارهای عرضه بازی را خیلی بهتر از بازی‌ها بشناسید. کافی است شما با معیارهای انتخاب بازی‌های موبایلی خوب آشنا باشید تا بازار آن را هم پیدا کنید. برای این آگاهی و شناخت الزامی نیست به یک گیمر حرفه‌ای موبایلی تبدیل شوید. کافی است مطالعات کلی خود را در این خصوص افزایش داده و با دقت به بازی‌ها نگاه کنید.

طبیعتا ویترین‌ها معرف بهترین کالاهای هر مغازه‌ای است که فروشنده قصد دارد آنها را زودتر به خریداران عرضه کند اما آیا مشاهده ویترین‌ها، ما را از بررسی کالاهای داخل مغازه بی‌نیاز می‌کند؟

وقتی شما صفحه اول یک مارکت موبایل بازی را باز می‌کنید، بازی‌های مختلفی در ژانرهای گوناگون به نمایش درمی‌آید که عموما مورد پسند کاربران بیشتری بوده یا تازه وارد بازار شده است اما شاید آن بازی به هر دلیلی برای شما و سلیقه شما و فرزندتان مناسب نباشد. پس پیشنهاد می‌کنیم که هیچ ترسی از سر زدن به سایر بازی‌ها در دسته‌های دیگر آن مارکت نداشته باشید. خوب بگردید تا بهترین بازی مربوط به خودتان را پیدا کنید.

بازاربازی

«فانوس» به میدان بازی آمد

«فانوس» یک بازی معمایی هیجانی است که در یک سبک هنری جذاب به‌صورت سیاه و سفید کارتونی، با دست طراحی شده است و کاربران را درگیر چالش‌های ماجراجویانه و سخت خود می‌کند.

سیدمحمدعلی وزیری، مدیرعامل استودیو فطرس پویا رایانه درباره این بازی گفت: داستان بازی فانوس درباره یک عکاس جوان به اسم «فری» است که پس از فوت دایی‌اش برای تقسیم ارث و میراث به روستای اجدادی خود می‌رود و در این مسیر درگیر حل معماهای مختلفی می‌شود. طراحی و تولید این بازی که با همراهی تیمی ۹ نفره با انجین یونیتی ساخته شده، حدودا چهار ماه طول کشید و تیرماه ۱۴۰۱ به‌طور رسمی منتشر شده است. این بازی که مجوز رده‌بندی سنی ۱۲+ را از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دریافت کرده، برای دو نسخه رایانه و گوشی‌های اندرویدی طراحی شده و شامل ۲۰ مینی‌گیم و ۲۴ مرحله است. وزیری افزود: موسیقی این بازی به‌طور کاملا اختصاصی و ویژه توسط تیم سازنده بازی ساخته شده و بهتر است موقع انجام این بازی هدفن هم داشته باشید. / جام جم

سواد بازی

آشنایی خانواده‌ها با سواد بازی‌های دیجیتال

یکی از دغدغه‌های اصلی خانواده‌های ایرانی در برخورد با گیم و گیمر نبود سواد بازی و کم‌اطلاعی از این نوع بازی‌هاست. برای رفع این مشکل قرار است در قالب یک همکاری مشترک میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و حوزه هنری کودک و نوجوان، خانواده‌ها با سواد بازی‌های دیجیتال در سینماهای حوزه هنری آشنا شوند. براساس این همکاری مشترک میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و حوزه هنری کودک و نوجوان، قرار است محتواهای آموزشی ـ ترویجی مرتبط با حوزه سواد بازی‌های دیجیتال قبل از نمایش فیلم در سینماهای حوزه هنری پخش شود. در این برنامه‌ها خانواده‌ها با مشاهده بازی‌ها، با ویژگی‌های فنی و اطلاعاتی که از طریق این بازی‌ها به مخاطبان منتقل می‌شود، آشنا می‌شوند. نکته مهمی که خانواده‌ها همواره در مورد بازی درباره آن سؤال دارند، مناسب بودن بازی‌های مختلف برای گروه‌های سنی فرزندان‌شان است. قرار است در این محتواهای آموزشی ـ ترویجی به موضوعات مختلفی در حوزه سواد بازی شامل توجه به رده‌بندی سنی بازی‌ها، توجه به انتخاب بازی‌های مناسب برای گروه‌های سنی مختلف و مدیریت مصرف بازی پرداخته شود. / جام جم

خاطره و بازی

ماشین بازی در ۱۰ سال قبل

گرن توریسمو ۳ یک بازی ویدئویی سبک مسابقه‌ای بود که ۱۰ سال پیش به‌طور انحصاری برای کنسول پلی‌استیشن ۲ منتشر شد. این بازی چندنفره که پولی‌فونی دیجیتال برنامه‌نویس و سونی اینتراکتیو انیترتینمنت منتشرکننده آن بود، نامزد جایزه بازی‌های ویدئویی اسپایک برای بهترین بازی رانندگی شد. گیمرهای قدیمی از این بازی خاطرات زیادی دارند.