

انتقاد بانچی از منتقدان

نقد بازی‌های آنلاین به شدت دشوار است



آقای پیتر پرسونز معاون ارشد استودیو بانچی، در مصاحبه جدید خود صحبت‌های جالب توجهی در رابطه با عناوین آنلاین و خصوصاً نسل جدید بازی‌ها با قابلیت‌های همکاری چند نفره داشته است. پرسونز معتقد است که نقد این نوع عناوین، دشوارترین کار برای یک منتقد بوده است و اگر خود او به عنوان یک منتقد فعالیت می‌کرد، به‌یادشترین انرژی و زمان را در هنگام بررسی چنین عناوینی به خرج می‌داد. استودیو بانچی که حتی با ساخت «سرنوشت» به عنوان پرهزینه‌ترین بازی تاریخ، باز هم نتوانست به موفقیت عناوین پیشین نزد منتقدان و اصحاب رسانه دست یابد، در طول چند ماه اخیر صحبت‌های عجیبی را در رابطه با منتقدان و نظرات آن‌ها داشته است. به نظر می‌رسد که سران بانچی به جای قبول واقعیت و اصلاح موارد یاد شده توسط منتقدان، قصد دارند تا با ایجاد جریان‌های رسانه‌ای، «سرنوشت» را بار دیگر به تیرتیک مراجع مرتبط با هنر تبدیل کنند. نکته جالب توجه آن است که در سوی دیگر میدان، یوبی سافت نیز موضع یکسانی در رابطه با «گروه» اخذ کرده و معتقد است که منتقدان در رابطه با بازی عجولانه برخورد خواهند کرد. باید منتظر ماند و دید که پاسخ جامعه منتقدان بازی‌های یوبی سافت، به اظهار نظر دو کمیانی یوبی سافت و بانچی طی چند روز اخیر چه خواهد بود.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد

استقبال منتقدان از بازی رایانه‌ای «شبگرد»



«شبگرد» با ورود به بازار با استقبال مخاطبان و سایت‌های تخصصی بازی‌های رایانه‌ای روبه‌رو شد و توانست در نقد و بررسی‌ها بالاترین امتیاز را کسب کند. سایت‌های تخصصی گیم با ورود بازی رایانه‌ای موفق به بازار، آن‌ها را مورد نقد و بررسی قرار می‌دهند تا نقاط قوت یا ضعف بازی را تشریح کنند، از این رو بازی «شبگرد» به دلیل دارا بودن استاندارد مطلوب در تولید، مورد توجه سایت‌های تخصصی بازی قرار گرفت و توانست ۹۰ درصد نظر منتقدان را به خود جلب کند. بر این اساس سایت دنیای بازی در نقد و بررسی از عدد ۱۰ به بازی‌های رایانه‌ای «شبگرد» ۵/۶، آفتاب ۸، روزنامه جام جم ۸ و سایت گیمفا از ۱۰۰ به این بازی عدد ۸۰، بازی سنتر ۷، گیم سورس نیز عدد ۷۰ را تخصیص داد. همچنین «شبگرد» در نقد صفحه هنر هشتم روزنامه صبا نمره ۸ از ۱۰ را کسب کرد. بازی رایانه‌ای «شبگرد» با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در شرکت پردیس گیم ساخته شده است و تاکنون توانست ۲۰ هزار نسخه به فروش برساند. بازی رایانه‌ای «شبگرد» دارای سبک حادثه-ماجراجویی سوم شخص بوده و برای گروه سنی ۱۵+ ساخته شده است. این بازی را حمید و سعید عبدالهی‌ها کارگردانی کرده و مسعود غفوری تهیه‌کنندگی آن را بر عهده داشته است. همچنین داستان این بازی را حمید عبدالهی‌ها به همراه شهریار ازهاریانفرد و کسری کریمی طار به رشته تحریر در آورده‌اند.

گوشت را بگیر و همه را قلع و قمع کن

چرا ما به «دنیای زنده» بازی‌های رایانه‌ای محتاج هستیم؟

کسری کریمی طار

گوشت‌های کمین کرده‌ام، در انتظار تمام شدن نوبت یکی از نگهبانان. کیفم را باز می‌کنم و به دنبال سلاحی کشنده می‌گردم. کلاشینکف؟ زبانی سریع است، سر و صدایش اعصابم را خرد می‌کند. کلت؟ نه به درد کشتن چندین نگهبان نمی‌خورد. آنقدر سمج هستند که نمی‌گذارند جان سالم از مهلکه به در بپریم. یاد آن سکانس‌های شکنجه سریال دکستر می‌افتم که شخصیت اصلی می‌گفت: «من عاشق سلاح‌های برنده و سریع هستم». کمی بیشتر می‌گردم و به گوشت می‌رسم. گوشت آبیون بخت‌برگشته‌ای که همین چند لحظه پیش شکارش کردم. بلند می‌گویم یا تمم، مسرورم، به همان شکلی که دانشمندان بزرگ پس از کشف بزرگ خود بالا و پایین می‌پرند. گوشت را به سمت نگهبانانی می‌اندازم که آخرین نفس‌هایشان را می‌کشند. بخت بر گشته‌ها نمی‌دانند که قرار است طعمه چه حیوانی شوند. در حقیقت خودم هم نمی‌دانم تا این که یک خرس عظیم‌الجثه بر سرشان خراب می‌شود و آن‌ها را یک لقمه می‌کند. این همان چیزی است که اسمش را گذاشتم «دنیای زنده». چیزی که حتی سینما هم از جرایش عاجز است، عنصری که دیر یا زود سازندگان داخلی باید به دنبال تحقق یافتنش باشند.

مردمانی از جنس خودمان

به یاد دارم که در زمان معرفی کیش آدمکش، جسد ریموند با آن ظاهر عجیب و غریبش روی سن ظاهر شد و گفت بازی ما بیش از ۲۰۰ هوش مصنوعی مختلف را در یک صحنه جای داده است. عددی انقلابی که نشان می‌داد بازی‌های این دوره زمانه تنها به چند پیکسل و یک طراحی مراحل ساده خلاصه نمی‌شوند. آن بیرون، دنیایی پر از احتمالات زنده است که هر گاه بازیاز اراده کند می‌تواند یکی از آن‌ها را مورد آزمایش قرار دهد. حالا از آن هنگام ۷ سال خود جای داده است. وقتی در پاریس قدم می‌زنی یا هر شکل انسان مجازی را به قولی NPC روبه‌رو می‌شوی. در گوشه تصویر یک نفر گدایی می‌کند. دیگری بانگ‌های غمناک از کنار رد می‌شود و منتظر است دست از با خط کنی تا تو را به کار دامنیتی لو دهد. تعداد احتمالات به قدری زیاد است که خود را آشفته می‌یابی، این یعنی سازندگان کارشان را در دست انجام داده‌اند. گیم‌بردون زدن عینک مجازی و انجام دادن حرکت‌های ناموزون روبه‌روی کینکت، لطف همین سیستم، مدت‌هاست که به عنوانی اثری جریبان‌ساز، حداقل در بخش گیم پلی شناخته می‌شود. البته باگ‌ها در جای جای بازی دیده می‌شوند اما این حسن زنده بودن آنقدر خوب است که گاهی اوقات فراموش می‌کنی این تنها یک بازی است و تو هم یک بازیاز.

جهان سازمان یافته

«فار کرای ۴» را دوست دارم. شاید به اندازه قسمت ششم جذاب نباشد. شاید هم بعضی آن را تقلیدی مفتضحانه بدانند اما این دنیای زنده برای خودش غنیمتی است. یک اکوسیستم مجازی که بهترین شکل ممکن عمل می‌کند. فار کرای یکی از پرجمع‌داران این سبک است، با جهانی پر از حیوان وحشی، مزدوران بی‌رحم و انسان‌های بدشانسی که نمی‌دانند که چرا طراحتشان آن‌ها را در میان از یک سپر گوشتی نداشته باشند. ولی این، بخشی از جذابیت بازی به حساب می‌آید. «فار کرای ۴» در این زمینه تنها نیست. عناوین Open World جدید، همه و همه سعی دارند تا ما را وارد دنیایی همین قوانین سازمان یافته بشمارا به سمت لذتی فراوان سوق می‌دهد ولی دلیل نوشتن این مطلب نه علاقه به فار کرای است و نه جذابیت عناوین Open World است و نه به این موضوع بپردازیم که چرا زنده ماندن این صنعت مخصوصاً صنعت داخلی (البته اگر بتوانیم اسمش را صنعت بگذاریم) در گرو چنین عناوینی است.

خیر و شر مطلق وجود ندارد

آن طرف آبی‌ها می‌گویند Run & Gun، ما می‌گویم شوتر بی‌مغز! عناوینی که سازنده یک اسلحه به تو می‌دهد و می‌گوید: «بفرما یابید، همه این‌ها طعمه‌های شما هستند دوست عزیز». روان‌شناسان می‌گویند این بازی‌ها در عین خشونت‌ناشان، باعث کمتر شدن استرس و اضطراب می‌شوند. به شخصه هنوز هم عاشق این عناوین هستم اما آن‌ها چیزی بیشتر از یک مسکن نیستند. اگر ما- گیم‌ها- به دنبال حسن زنده بودن هستیم باید با آثار Open World تعامل بیشتری داشته باشیم. به طور مثال ویچر ۲. این بازی نه تنها اکوسیستمی بی‌نظیر دارد، بلکه به شدت بازی‌های دهه ۹۰ را به نقد می‌کشد. ویچر به مخاطب نشان می‌دهد که خوب و بد مطلق وجود ندارد. همه چیز خاکستری است و پس، مثلاً در یکی از بخش‌های بازی باید از بین یک پیرزن بیست فطرت و قاتل بی‌رحم یکی را انتخاب کنید. بازی حتی سعی نمی‌کند شعار دهد بلکه دقیقاً بخشی از واقعیت جهان امروز را به شیوه خودش به تصویر می‌کشد. شاید هیچکدام مجبور نباشیم تا آخر عمر دست به چنین انتخابی برای رسیدن به هدف بزنیم، اما می‌فهمیم خیر و شر مطلق وجود ندارد. مفهوم خاکستری ویچر آنقدر ملموس است که حتی رئیس جمهور لهستان این بازی را جزو افتخارات ملی کشورش می‌داند. علتش تنها همان جهان زنده است. این بازی برای خودش سیستم مالی دارد، سیستم مبارزه دارد، مأموریت جانی دارد، حیات وحشی دارد که جان می‌دهد برای گشت و گذار و آخر از همه بی‌نهایت واقعی است. وقتی به اندازه کافی لذت بردی، مجبور می‌کنی تا انتخابی سخت داشته باشی. متوجه می‌شوی که تمام این لذت برای بخش اول بازی است و پس، چیزی شبیه به زندگی خودمان.

دنیای زنده به سبک ایرانی

عناوین Open World هر کدام به شیوه‌ای سعی دارند تا ما را وارد جهان مجازی کنند. یکی با هوش مصنوعی بی‌نظیر، دیگری با انتخاب‌های مشکل و... تمامی این‌ها نشان می‌دهد که عناوین این ژانر تا چه اندازه تأثیرگذار و چقدر در رشد و نمو یک گیم مهم هستند. اگر با این نگاه به جهان بازی نگاه کنیم و سعی کنیم ما هم دنیایی زنده داشته باشیم (چند لحظه به هزینه سرسام‌آور فکر نکنید)، آنگاه مخاطبان هم به بازی‌های داخلی بهسا می‌دهند. گیم‌های ما دیگر با یک بازی تحت کاور ساده راضی نمی‌شوند. آن‌ها تشنه دنیاهای زنده هستند و ما هم اگر می‌خواهیم بازی‌های با فرهنگ ایرانی تولید کنیم، باید دست به چنین ریسکی بزنیم و وارد این ژانر شویم. هزینه‌اش فراوان است و ریسکش بالا، اما به قولی به چیزی که متأسفانه بسیاری از مسئولان مربوط (منظورمان بنیاد نیست) از آن بی‌اطلاع هستند. ای کاش روزی از راه برسد که ما هم دست به ساخت چنین عناوینی بزنیم، روزی که حتی دولت‌مردان کشور مان هم با افتخار از جهان زنده ساخت ایران صحبت کنند.



عکس روز

فیل اسپنسر مدیر بخش سرگرمی و ایکس باکس مایکروسافت اعلام کرد که لیمبو یکی از بهترین بازی‌هایی است که در طول عمرش انجام داده و به همین دلیل است که مایکروسافت اجازه داده کاربر برای مدت محدودی این بازی را به صورت مجانی از شبکه ایکس باکس لایو دانلود کند.

یادآوری

با نخستین بازی ترسناک تاریخ آشنا شوید

بسیاری شینجی میکامی را پدر ترس دنیای بازی می‌دانند و بر اساس اظهار نظر او فکر می‌کنند که «خانه عزیز» نخستین عنوان ترسناک تاریخ است. با این حال اگر بخواهیم سری به تاریخ هنر هشتم بزنیم و یک اثر اولین بازی ژانر وحشت معرفی کنیم، قطعاً نماینده‌ای بهتر از اسپلتر هاوز (Splatterhouse) نمی‌یابیم. نسخه اول این بازی در سال ۸۸ میلادی برای دستگاه‌های آرکید در ژاپن منتشر شد. عنوانی که روایتگر داستان پسر جوانی به نام ریک تایلور بود که به همراه نامزدش وارد یک خانه مخوف قدیمی می‌شوند و در آنجا اتفاقات دست به دست هم داده و به گم شدن یگانه عشق زندگی ریک ختم می‌شود. ریک مستأصل و عصبی در داخل امارت با ماسک سختگویی آشنا می‌شود و پس از زدن آن به صورتش، قدرتی مضاعف پیدا می‌کند. ظاهر ریک در این عنوان شباهت فراوانی به شخصیت جیسون در سری فیلم‌های جمعه سیزدهم داشت و این موضوع سبب شد تا بازی با استقبال فراوانی روبه‌رو شود. بعدها دو قسمت دیگر از این بازی ساخته شد تا سه‌گانه اسپلتر هاوز نامش را به عنوان نخستین سه‌گانه ترسناک دنیای بازی جاودانه کند. نسخه اول این بازی چند سال پیش در اختیار مخاطبان آیفون، آی‌پد و آی‌پاد قرار گرفت.

خبر

مایکروسافت قدرت می‌گیرد

فروش بی‌نظیر ایکس باکس در جمعه سیاه

هر دو شرکت سونی و مایکروسافت با کاهش قیمت استثنایی محصولاتشان در جمعه سیاه سعی داشتند تا مخاطبان را مجاب به خرید کنسول‌های خود کنند. هرچند هنوز آمار دقیقی از این روز منتشر نشده، اما آرون گرینبرگ خبر از فروش بالای ایکس باکس داد.

مدیر بازاریابی ایکس باکس در توئیتر اعلام کرد که تمامی ایکس باکس‌های موجود در کالیفرنیا به فروش رفته و مخاطبان این ایالت حتی یک محصول را هم به حال خود باقی نگذاشته‌اند! انتظار می‌رود که طی یکی، دو هفته آینده مؤسسه NPD آمار دقیقی از فروش این دو کنسول را در آمریکای شمالی منتشر کند. پیش از این گفته شده بود که ۱۵ میلیون پلی استیشن ۴ فروخته شده‌اند، در حالی که این تعداد برای ایکس باکس وان به ۱۰ میلیون نسخه می‌رسد. تعداد زیادی از مخاطبان به دلیل وجود پاندل‌های مخصوص کیش آدمکش و سانسنت اوردرایو ایکس باکس وان را تهیه کرده‌اند.