

گزارش ویژه صبا از گیم آواردز ۲۰۱۴

اسکار بازی‌های ویدئویی به ایستگاه آخر رسید

مانند دیگر رسانه‌ها و پلتفرم‌های عرضه محتوای تعاملی، دنیای بازی‌های ویدئویی نیز سرشار از اختلاف نظر هاست. اختلاف نظر‌هایی که گاه جنبه کارشناسانه دارند و در برخی مواقع، رنگ هواداری از یک بزنند یا کمیابنی خاصی را به خود می‌گیرند. هر چه که باشد، انتخاب بهترین‌های هر صنعت همیشه امری چالش برانگیز بوده، هست و خواهد بود. در طول سال‌ها نمایش‌های متعددی برای انتخاب بهترین‌های دنیای بازی برقرار می‌شود و وب‌سایت‌ها، مجلات و دیگر مراجع مرتبط با این صنعت نیز انتخاب بهترین‌های خود را با نزدیک شدن به روزهای پایانی سال در اختیار علاقه‌مندان قرار می‌دهند. همواره رسم بر این بوده است که بهترین‌های هر سال صنعت بازی را از مجموع جوایزی که به یک اثر تعلق می‌گیرد مشخص می‌کنند. با این حال جوایز خاصی هستند که از اعتبار بیشتری برخوردارند. در طول یک دهه اخیر، همایش ویدئو گیم آواردز یا جوایز سالانه بازی‌های ویدئویی که توسط شبکه تلویزیونی اسپایک برقرار می‌شد، بیش از دیگر رویدادها مدنظر رسانه‌های مرتبط با هنر هشتم قرار می‌گرفت. با وجود فراز و نشیب‌های فراوان طی چند سال اخیر و تغییر نام این مراسم به VGX طی سال گذشته میلادی، باز هم دوست‌داران صنعت بازی از آن استقبال می‌کنند و برای رسیدن به روزهای آغازین دسامبر و برگزاری آن روز شمار می‌کنند. جف کیلی، مجری شناخته شده وب‌سایت گیم تریلز و همایش ویدئو گیم آواردز، چندین پیش‌اخبار اعلام کرد که او و تیم همراهِش به صورت رسمی از شبکه تلویزیونی اسپایک جدا شده‌اند و قصد برقراری همایشی تحت عنوان گیم آواردز را دارند. گیم آواردز ۲۰۱۴ ساعت ۵:۳۰ باآباد روز شنبه هفته جاری برگزار شد و از نظر ظاهری و نه محتوایی، شباهت بسیاری به دوره‌هایی که چندان دور خود داشت. در ادامه به مرور مهم‌ترین وقایع مرتبط با اسکار بازی‌های ویدئویی خواهیم پرداخت.



گیم آواردز به روایت سامواری‌ها

برخلاف سال‌های گذشته، امسال گل سرسید مراسم، زاپنی‌ها بودند. با وجود برگزاری مراسم در خاک آمریکا و شهر لس‌آنجلس، سونمی دست پر به همایش آمده بود و نینتندو هم با عناوین انحصاری جدید خود، به دنبال روزهای خوش نه چندان دور می‌گشت. گیم آواردز با نمایش یک ویدئوی کوتاه از عناوین عرضه شده طی سال جاری رسماً در ساعت ۵:۳۰ صبح به وقت ایران آغاز شد. نظم بسیاری خوبی در برگزاری مراسم و زمان‌بندی آن دیده می‌شود و صحنه‌نمایش نیز مانند دوره‌های گذشته، یک استیج بزرگ با فضای مأنور نسبتاً بزرگ است. مراسم امسال را گمی از شعبه امریکانینتندو آغاز می‌کنند؛ صحبت‌های او پس از نواختن پیانو توسط کوچی کاندو آغاز می‌شود. کاندو در طول ۳۰ سال اخیر، ساخت موسیقی بسیاری از عناوین مطرح نینتندو را بر عهده داشته است و حالا با حضور دوباره خود بر روی صحنه گیم آواردز، خبر از بازگشت زاپنی‌ها به روزهای خوشان می‌دهد. رگی در رابطه با تغییر سیاست‌های کمیابنی شرقی صحبت می‌کند و سپس به شیگرو میاموتو، خالق ماریو، زلدا و چند عنوان جریان‌ساز دیگر می‌رسد تا از طریق یک پیام ویدئویی با گیم‌ها و منتقدان دنیای بازی‌ها صحبت کند. پس از پایان صحبت سران نینتندو، ویدئویی از ماریو میکر بخش می‌شود. عنوانی که در سال آینده میلادی بر روی پلتفرم‌های نینتندو عرضه خواهد شد و به کاربران اجازه را خواهد داد تا به سلیقه خود، مراحلی از جنس دنیای ماریو اطراحی کنند. به نظر می‌رسد که چشم‌باندی‌ها هرزینه بسیاری برای گیم آواردز امسال کرده‌اند و به طور شده، به دنبال تبلیغ کنسول نسل هشتمی شکست خورده خود هستند. سپس جف کیلی، مجری شناخته شده گیم آواردز بر روی صحنه آمده و به حضار خوشامد می‌گوید. او خاطر‌نشان می‌کند که هم‌زمان با افرادی که در لس‌آنجلس و محل برگزاری گیم آواردز گرد هم جمع شده‌اند، چند صد هزار گیم‌ر دیگر نیز در سراسر جهان این رویداد را از طریق شبکه ایکس باکس لایو، پلی‌استیشن نتور و استیم، تویچ و دیگر بسترهای استریم آنلاین تماشا می‌کنند. پس از خوشامدگویی کیلی، نوبت به بازگر محبوب سریال ۲۴ کیفر سادرلند می‌رسد تا بر روی صحنه حاضر شود. سادرلند در دنیای سینما و تلویزیون به

حماسه می‌رسد تا با موسیقی گوش‌نوازی که در پس‌زمینه پخش می‌کنند، نسخه دوم از بازی خود را به صورت رسمی معرفی کنند. این عنوان با شعار «ما نجات پیدا خواهیم کرد»، تا چندی دیگر روانه بازار خواهد شد. در کمال تعجب و بدون اعلام قبلی، صحبت از پرهزینه‌ترین بازی تاریخ می‌شود و سرنوشت دو جایزه بهترین تجربه آنلاین و بهترین موسیقی را از آن خود می‌کند. دریافت تندیس بخش بهترین موسیقی با حضور آهنگساز برادستی چون مارتین ادلر تا حدی محتمل به نظر می‌آمده اما با وجود مشکلات بسیاری که سرورهای آنلاین سرنوشت با آن روبه‌رو بوده‌اند، انتخاب این عنوان در بخش بهترین تجربه آنلاین، تعجب بسیاری از گیم‌ها را برانگیخت.



بهترین گیم‌ر دنیا

سپس نوبت به گیم‌ر جریان‌ساز سال می‌رسد. جایزه‌ای که امسال برای اولین بار در فهرست جوایز حضور دارد و به گیم‌ری اهدا می‌شود که مهم‌ترین دستاورد را طی یک سال اخیر به دست آورده باشد. گیم‌ری با نام کاربری توتال بیسکویت این جایزه را به دست می‌آورد و با پیام ویدئویی خود، از تمامی دوران و افراد حاضر در گیم آواردز امسال تقدیر و تشکر می‌کند. سپس پیتز مور از کمیابنی الکترونیک آرتیز بر روی صحنه حاضر می‌شود و از ساخته جدید این شرکت صحبت می‌کند. سازندگان برادران آفسلند دو فرزند با تشکیل استودیوی جدیدی تحت عنوان هیزلائت، از پی‌زی نظر الکترونیک آرتیز و تر استکهلم سوئد فعالیت خواهند کرد. پس از پایان صحبت‌های تیم سازنده در رابطه با ساخته جدیدشان و ادای دین آن‌ها به اولین ساخته محبوبشان، تیزر کوتاهی از ساخته جدید هیزلائت پخش می‌شود و ارائه اطلاعات تکمیلی به آینده نزدیک ممول می‌شود. مدافان سیاه‌چال ۲ عنوانی بعدی است که نمایشی در گیم آواردز امسال دارد. سازندگان توضیح می‌دهند که بازی شب گذشته بر روی شبکه استیم عرضه شده است و در آینده نه چندان دور بر روی پلی‌استیشن ۴ نیز قابل بازی خواهد بود. سازندگان صحبتی از نسخه ایکس باکس وان نکرده‌اند اما می‌توان منتظر عرضه بازی بر روی کنسول مایکروسافت نیز بود. سپس نوبت به بالا بردن تال‌نالدین حضار با تغییر تم موسیقی می‌رسد. مارتین ادلر از طراحی تم موسیقی اصلی گیم آواردز سخن می‌گوید و شخصاً جایزه بهترین موسیقی برای سرنوشت دریافت می‌کند. سپس یک تیم با استعداد موسیقی الکترونیک، برخی از نواهای آشنا از سری بازی‌های محبوب را به اجرا در می‌آورد. نکته جالب توجه دیگر در رابطه با گیم آواردز ۲۰۱۴، دی‌جی اصلی این رویداد است. تمامی صداها و آواهایی که در طول نمایش شنیده می‌شوند، توسط یک گیم‌جوی قدیمی تولید می‌شوند.

مستقل‌هاوغوا می‌کنند

پس از پخش موسیقی، نوبت به یک عنوان ماجراجویی اول شخص تحت عنوان سرگردان می‌رسد. سرگردان به صورت مستقل ساخته خواهد شد و روایتگر سفر کفزانورد برای نجات از مخصمه در دل کهکشانش خواهد بود. خبر خوب برای گیم‌ها این است که بازی با موتور گرافیکی آن‌ریل انجین ۴ ساخته می‌شود و از نظر گرافیکی کمتر مشکلی خواهد داشت. در ادامه بهترین بازی موبایل و کنسول‌های دستی، به ساخته بلیزارد می‌رسد و نسخه همراه سنگدل، افتخار دیگری برای سازندگان خوش‌آوازه خود به ارمغان می‌آورد. در ادامه باز هم رچی در

کنار جف کیلی حضور پیدا می‌کند و دو جایزه بهترین استودیوی سال و بهترین بازی مبارزاتی سال را برای نسخه جدید سوپر اسمش دریافت می‌کنند. به نظر می‌رسد که فرمول‌های تکراری نینتندو در ساخت عناوین مبارزاتی هم‌چنان محبوب است و داوران گیم آواردز، به عناوینی از این دست توجه بسیاری نشان می‌دهند. پروژه استیم، جدیدترین پروژه نینتندو نیز در این میان معرفی می‌شود و به همگان واضح می‌شود که بازی با نمایشلی نزدیک به عناوین ژانر استیم پانک و استودیو کوچک فیس پنج بازی با عنوان «پیش‌تر» در گیم آواردز ظاهر شده است و نمایش نسبتاً طولانی نیز از بازی خود دارد. به نظر می‌رسد که بازی روایتی از سال‌های دور بشسر و زندگی او برای بقا را به تصویر می‌کشد. بنابراین، هار دلاین نیز با اجرای زنده موسیقی خود نمایشی دارد و کارگردان بازی از تیم ویسرال، توضیحاتی در رابطه با اجرای فاز جدید با پیش از عرضه نهایی بازی ارائه می‌کند. در ادامه مت‌هاگ، به عنوان بهترین گیم‌ر سال انتخاب می‌شود. او تخصص اصلی خود را در سری ندای وظیفه یافته و در صحبت با کیلی می‌گوید که گیم‌ر بودن، شغلی اصلی اوست. متأسفانه سامان‌دهی جوایز در این بخش‌های پایانی به شدت به صورت می‌گیرد و هسله‌ها جایزه به نامیدکننده‌ترین شکل ممکن صورت می‌گیرد. مسئله وقتنی اعصاب خردکن‌تری می‌شود که نوبت به خواننده گروه جوان امجین دراگونز می‌رسد تا بهترین بازی مسابقه‌ای -ورزشی سال را معرفی کند. در کمال ناپاوری و در حضور عناوینی چون فورتزا: هورایز ۲ و شبیه‌ساز سکتبال NBA2K15 این ماریو کارت ۸ است که این جایزه را دریافت می‌کند. به نظر می‌رسد که وقت آن رسیده است تا به دست‌های پشت پرده در رابطه با موفقیت بی‌دلیل نینتندو در گیم آواردز امسال مشکوک شویم. سپس همایش باز هم به کام چشم‌باندی‌هاشیرین می‌شود و تیم سونمی با نمایش‌هایی از بسته‌الحاقی انحصاری سرنوشت، فرقه ۱۸۸۶ و تاسرگاه به استقبال گیم‌ها می‌آید. فرقه مانند همیشه از نمایش کامل گیم‌پلی سر باز می‌زند و تاسرگاه نیز به طرز عجیبی مکانیکی و نزدیک به درام‌های تعاملی کیج به نظر می‌رسد. البته بعدی می‌رسد که قدرت روایی عنوان مذکور در حد عناوین سال‌های نه چندان دور دیوید کیج باشد.

برترین‌های سال آینده

در ادامه روند نام‌های مایکروسافت، عنوان جریان‌ساز تایتان فال باز هم بدون جایزه میدان آرت‌کی می‌کند و بهترین عنوان شوتر سال به فار کرای ۴ می‌رسد. با این شرایط می‌توان گفت که ندای وظیفه و تحول عظیمی که به خود دیده است نیز با دست خالی گیم آواردز را ترک خواهد کرد. پس از یک نمایش نسبتاً کوتاه از ویچر ۳، سازندگان قلب‌های شش‌ج: جنگ بزرگ با دریافت دو جایزه بازی جریان‌ساز سال و بهترین روایت، رقابتی بر مدعای خود را کنار می‌زنند و به پرافتخارترین تیم وابسته به کمیابنی فرانسوی یعنی سافت‌طی یک سال اخیر تبدیل می‌شوند. آسمان هیچ انسان با نمایشی چند دقیقه‌ای دل‌صاحبان پلی‌استیشن ۴ و رایانه‌های شخصی را به دست می‌آورد و با تأیید عنوان اختصاصی سینمای گودزیلا بر روی کنسول‌های نسل هشتم و نهم سونمی، شش خوب سامواری‌ها تکمیل می‌شود. نیل دراکمن از استودیو ناتو داگ بر روی صحنه می‌آید تا جایزه یک عمر فعالیت مفید در دنیای بازی‌ها را به سران سابق استودیو سی‌ه‌ا، رابرت ا و کن ویلیامز اهدا کند. در همین هنگام دومین نسخه از بازی پیادشاه معرفی می‌شود تا دوست‌داران این فرنچایز قدیمی نیز دلایی برای لذت بردن از گیم آواردز ۲۰۱۴ پیدا کنند. در ادامه و در عین ناپاوری، شوالیه بیل به عنوان بهترین بازی مستقل سال انتخاب می‌شود و نظرات کارشناسان و منتقدان دنیای بازی‌ها را طی چند لحظه باطل می‌کند. بازی عناصر بشر نیز توسط استودیو روتوتوکی معرفی می‌شود تا دوست‌داران اکشن دیوانه‌وار با زاویه دید اول شخص نیز تا حدی از معرفی یک عنوان جدید به وجود بیایند. نهایتاً نوبت به انتخاب بهترین بازی سال می‌رسد؛ جایی که خوشبختانه دیگر نینتندو و برتری‌های عجیب و غریبش نقش ندارند و عصر ازدها، تفتیش با اقتدار لقب بهترین بازی سال را از آن خود می‌کند. پس از اعلام برتری تفتیش بر دیگر عناوین موجود در فهرست نامزدهای بهترین بازی سال، نینتندو با نمایش اختصاصی از نسخه جدید زلدا بازی می‌گردد. این نمایش توسط میاموتو و انوما صورت می‌گیرد و نهایتاً از بزرگ‌ترین پروژه نینتندو طی سال آینده میلادی پرده‌برداری می‌کند. در جریان صحبت‌های میاموتو و انوما، تأیید می‌شود که نسخه جدید استار فاکس نیز قبل از عرضه رسمی افسانه زلدا روانه بازار خواهد شد. با این شرایط و با توجه به دایوری‌های عجیبی که پیش از نمایش‌های پایانی صورت گرفت، می‌توان گفت که نینتندو شب بسیار خوبی را در گیم آواردز امسال پشت سر گذاشته است. حسن ختام گیم آواردز نه چندان فریوق امسال، اجرای خارق‌العاده گروه ایمجین دراگونز و کوچی کوندو است. ترکیب سبک موسیقایی این گروه را که جوان‌بناوی بیانو کوندو، سبب می‌شود تا حضار لحظات پایانی گیم آواردز را بیستاده‌تر برای تیم موسیقی دست بزنند.



یادآوری

ماجراجویی‌های ایندیتا جوائز دنیای بازی‌ها

در سال‌های نه‌چندان دور، کمتر کسی تصور می‌کرد که روزی جایگاه لارا کرافت و سری بازی‌های مهاجم مقبره

به عنوان دیگری برسد. حال که چند سالی از عرضه اولین نسخه آنچارتد می‌گذرد، دیگر کسی پادشاهی روزهای دور سسری مهاجم مقبره را به یاد نمی‌آورد و همه یک‌صدانینت دریک و سری بازی‌های آنچارتد را حاکم مطلق بازی‌های اکشن -ماجراجویی با درون مایه پلتفرم‌ری می‌دانند. در سه‌گانه اصلی آنچارتد، هر سه عنوان در هنگام عرضه خود یک انقلاب به حساب می‌آیند. نسخه اول در روزهایی عرضه شد که پلی‌استیشن ۳ وضعیت خوبی در بازار نداشت و عنوان مذکور توانست تا ضمن افزایش میزان فروش این کنسول، گیم‌ها را نیز مجذوب خود کند. نسخه دوم نیز به عنوان یک ادامه تمام‌عبار نزد هواداران آنچارتد شناخته می‌شود. با این حال کمتر کسی را می‌توان یافت که آنچارتد ۳ را بازی کرده باشد و از زیبایی‌های آن صحبتی به میان نیاورد. آنچارتد ۳ نهایت‌هنر تیزر خلقی ناتو داگ در ساخت یک عنوان پلتفرم‌ری با المان‌های سینماتیک و البته گیم‌پلی خطی بود. پیشنهاد ما این است که اگر به سراغ این عنوان می‌روید، تمامی مراحل را پشت سر هم و بدون وقفه تجربه کنید. مطمئن باشید که کانسگم شدن نیتن در کویر، تا سال‌های متعددی در هیچ عنوان دیگری تا این حد استادانه بازسازی نخواهد شد.

عکس روز

سامواری‌ایی‌ها

به شهر گناه رسیدند پس از برگزاری مراسم بهترین بازی سال در لس‌آنجلس آمریکا، این بار نوبت به سونمی رسیده است تا با رویداد پلی‌استیشن اکسپرنس، توجه رسانه‌های مرتبط با بازی را به امریکای شمالی جلب کند. رویداد مذکور ساعت ۹:۳۰ شب روز شنبه آغاز به کار کرد و تا دوروز آینده ادامه خواهد داشت. «آنچارتد ۴» و «فوتور در خون» تنها بخش‌های برنامه‌های سونمی برای این همایش دو روزه هستند. گزارش کامل پلی‌استیشن اکسپرنس را طی هفته جاری در همین صفحه مطالعه خواهید کرد.

خبر

اطلاعات جدید از بازی ویدئویی گودزیلا

بازی ویدئویی گودزیلا تا به حال نمایش چندانی خوبی نداشته است، اما با وجود همین

نمایش‌های متوسط و بعضاً ضعیف، باز هم قلب هواداران مجموعه گودزیلا برای شنیدن اطلاعات جدیدی از بازی تندتر می‌زند. بر طبق اعلام کمیابنی نامکو، بازی تابستان سال آینده میلادی و به صورت انحصاری روی دو کنسول نسل هشتم و هشتم پلی‌استیشن عرضه خواهد شد. گفته می‌شود که گیم‌ر در بازی ویدئویی گودزیلا، نقش خود گودزیلا را بر عهده خواهد داشت و برای عبور از مراحل، نیاز خواهد داشت تا هر آنچه بر سر راه خود می‌بیند، تخریب کند. منابع آگاه خبر می‌دهند که بازی تنها دارای حالت داستانی نخواهد بود و چندین ماده مختلف دیگر نیز برای آن در نظر گرفته شده‌اند. در حال حاضر اطلاعات کاملی از خط داستانی بازی در دسترس نیست، اما در خلاصه‌ای که تیم نامکو از داستان بازی ارائه داده است، می‌توان وفاداری تیم نویسنده و سازنده بازی به اصالت گودزیلا را حس کرد. اگر شما هم از هواداران قدیمی گودزیلا هستید و به خراب کردن آسمان خراش‌های چند صد متری و خبیان‌های پرت‌افیک شهر هم حس خوبی دارید، بازی ویدئویی گودزیلا تا چندی دیگر پذیرایشان خواهد بود.