

بازی‌های ایرانی در نمایشگاه آلمان همه را شگفت‌زده کرد

نشست «رسانه و بازی‌های رایانه‌ای» پنجشنبه ۲۲ آبان با حضور حسن کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و هادی کافی سخنگوی این بنیاد و در بیست‌مین نمایشگاه بین‌المللی مطبوعات و خبرگزاری‌ها برگزار شد. کافی در ابتدای این نشست گفت: رسانه یکی از ابزارهای مهمی است که کمک زیادی به فرهنگ می‌کند و می‌تواند بستر خوبی برای ارائه محصولات فرهنگی ایجاد کند. حوزه رسانه در کشور ما خوب جلو آمده است و می‌بینیم که رسانه‌های مانند صدا و سیما سرمایه‌گذاری کرده و بودجه‌هایش را از منابع خبری و صاحبان آگهی تأمین می‌کند اما در عرصه‌های فرهنگی، به عنوان کنشگر عمل می‌کند. با این حال برای سینما و حوزه‌های مشابه رسانه وجود دارد، اما برای بازی‌های رایانه‌ای نه. کافی ادامه داد: در دهه اخیر کشور ما وارد عرصه تولید بازی‌های رایانه‌ای شده است. نمی‌خواهم درباره اثرگذاری این حوزه و

این که چقدر کاربرد دارد، صحبت کنم. حوزه بازی‌های رایانه‌ای یکی از اثرگذارترین رسانه‌ها در کشور است، اما رسانه‌های ما این نگاه که بازی‌های رایانه‌ای کاربردی برای فرهنگ هستند، به آن نگاه نکرده‌اند و در نتیجه این صنعت تا این لحظه با دست خالی جلو آمده است. در ادامه، حسن کریمی گفت: در حال حاضر از نظر تولید بازی‌های رایانه‌ای، کشور ما در خاورمیانه اول است اما برای تبدیل شدن به یک قطب تولید در این حوزه باید چندین کار انجام داد. وضعیت بازار بازی‌های رایانه‌ای خراب است، شاید نهاد یا رسانه‌ای نداشته باشیم که روی بازی‌های رایانه‌ای کار کند اما در حوزه‌های دیگر رسانه وجود دارد. ممکن است انتشار مجله سخت باشد ولی سبای هم وجود ندارد که بازی‌های رایانه‌ای ایرانی را پوشش دهد. ما سایت‌های خبری پر بازدید داریم که برخی جزو پربازدیدهای الکسا هستند و اگر بخواهند در این



حوزه کار کنند حتماً این ظرفیت وجود دارد که روزانه اخباری را در این زمینه کار کنند. وی ادامه داد: یک نکته مهم که باید اتفاق بیفتد مشخص شدن نسبت کیفیت و قیمت بازی‌های ایرانی و خارجی است. به عنوان مثال بازی خارجی فیفا مثلاً ۴ هزار تومان به فروش

می‌رسد در حالی که بازی‌های خارجی از یک دلار تا ۱۰۰ دلار قیمت‌گذاری می‌شود ولی بازی‌های ایرانی با توجه به همان فیفای ۴ هزار تومانی قیمت‌گذاری می‌شود. اولین کاری که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌خواهد انجام بدهد همین مشخص کردن نسبت قیمت و کیفیت بازی است. امیدواریم طی یک سال آینده وضعیت خوبی ایجاد شود تا بازی ایرانی بتواند با بازی‌های خارجی رقابت کند. قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: مسئله دیگر توزیع دیجیتال بازی‌هاست. توزیع سنتی در حال از بین رفتن است و در حال حاضر حدود ۶۰ درصد فروش بازی‌های خارجی دیجیتال است بالاخره ما هم باید استراتژی این کار را بزیم و پلتفرم فروش دیجیتال بازی‌ها را راه بیندازیم. وی افزود: همچنین یکسری اهرم قدرت مانند هولوگرام و دادن مجوز به بازی‌های خارجی وجود دارد که سعی داریم استفاده

گزارش اختصاصی صبا از مرحله تست بتا جدیدترین ساخته یوبی سافت، «گروه» در یک قدمی فتح دنیای اتومبیل‌ها

بسیاری از گیمرها و منتقدان، «گروه» را آینده بازی‌های مسابقه‌ای در صنعت بازی می‌دانند. در شرایطی که سری نید فور اسپید با روزهای اوج خود فاصله بسیاری داشته و تاج پادشاهی این ژانر بر سر مجموعه فور تزا جوش کرده است، خلا حضور یک عنوان مسابقه‌ای مولتی پلتفرم بیش از پیش احساس می‌شود. تیم یوبی سافت در کنار «سگ‌های نگهبان» «تفرقه» و چندین عنوان متفاوت دیگر، به سراغ یک عنوان مسابقه‌ای بلندپروازانه رفت. عنوانی که با شبیه‌سازی کامل نقشه امریکایکصدارد تا خود را به عنوان مدعی تازه‌ای در بازار عناوین مسابقه‌ای و خصوصاً بر شاخه آرکید معرفی کند. ما هم فرصت را غنیمت شمرده و با ثبت نام سریع در سایت ورج توانستیم کد دالود بتا این بازی را به دست آوریم. مطلب پیش‌روی شما نتیجه گشت و گذار چند ساعته تیم صبا در عنوانی است که پتانسیل تحول ژانر رانندگی را دارد. یوبی سافت چند ماه پیش نسخه بتا محدود بازی را بر روی رایانه‌های شخصی عرضه کرد و نسخه‌های کنسولی را به ماه جاری میلادی موکول کرد. در ادامه گزارش اختصاصی تیم بازی صبا از روند تست بتا «گروه» را مطالعه خواهید کرد.

درس گرفتن از اشتباهات گذشته

بر خلاف رایانه‌های شخصی، نسخه بتا «گروه» بر روی کنسول‌های خانگی عرضه شکوهمندی داشت. فارغ از حجم بالای بتا ۱۵- گیگابایت-کیفیت سرورها، خدمات یوبی سافت و رویدادهای آنلاین بازی طی این چند روز، بهترین نمونه در بین تست‌های بتا چند سال اخیر به شمار می‌آیند. سیستم یکپارچه‌سازی آنلاین یوبی سافت-یوبی-به خوبی با بازی همگام بود و چند روز قبل و پس از عرضه بتا نیز با اخبار و پوشش کامل رویدادهای مرتبط با «گروه»، گیمرها را از تمامی حواشی مرتبط با بازی بی‌خبر نمی‌گذاشت. علاوه بر این، یوبی سافت با وجود حضور چندین عنوان بسیار مشهور در فهرست انتظار خود، به بتا کنسولی «گروه» توجه خاصی نشان می‌داد. «فار کرای ۴»، «کیش آدمکش: اتحاد»، «کیش آدمکش: سرکش» و چندین عنوان دیگر، چند روز در حاشیه قرار گرفتند تا دیگر مشکلات رایانه‌های شخصی بر روی کنسول‌های نسل هشتمی تکرار نشود. البته از تقای بازی نسبت به بتای رایانه‌های شخصی، به موارد مذکور محدود نمی‌شود. تمامی رویدادها و قرارهای آنلاین تنظیم شده توسط یوبی سافت باز نویسی شدند تا در چند روز تست بتا، کاربران طعم همکاری چند نفره و قابلیت‌های وعده داده شده بازی را نیز بچشند. همچنین سیستم انتخاب کاربران توسط تیم سازنده نیز تا حدی سهل‌تر به گزینش گیمرها پرداخت تا افراد بیشتری «گروه» را بر روی پلی استیشن ۴ یا ایکس باکس وان خود تجربه کنند.



یک نقشه بزرگ و گیمر پلی نه چندان بی‌نقص

با ورود به بخش بتای بازی اولین مسئله‌ای که جلب نظر می‌کند، حرکات افراق شده و آزاردهنده دوربین است. پیش از این، عنوان آرکید حرکت دوربین خود را به طور کاملاً ثابت نگه می‌داشتند و بازی‌های ژانر تلفیقی همچون فور تزانیز با اندکی تغییرات زاویه، وظیفه اصلی کنترل دید را بر عهده گیمرها می‌نهادند. در «گروه» و در تمامی ژوایاعم از کاک-پیت (زاویه دید درون اتومبیل)، پشت اتومبیل و دیگر حالت‌ها، بازی دوربین را به سمت بالا و پایین حرکت داده و کنترل خود را برای گیمر دشوار می‌کند. البته این تنها نکته منفی «گروه» در زمینه گیمر نیست. بازی در دو زمینه بسیار مهم هندلینگ و فیزیک نیز چندان موفق عمل نمی‌کند. این بدین معناست که سازندگان تفاوتی میان یک اتومبیل SUV با سدان در روند بازی قائل نشده‌اند و تفاوت‌های اندکی میان کلاس‌های مختلف خودروها حکم فرماست. مسئله هندلینگ و کنترل خودروها نیز هنگامی به چشم می‌آید که از جاده خارج شوید و قدم در مسیرهای آف-رود بگذارید. البته در رابطه با هندلینگ و با توجه به تعداد کم اتومبیل‌های موجود در تست بتا بازی نمی‌توان به درستی نظر داد، اما هر چه که باشد بازی تا به حال نمره قبولی را در زمینه المان‌های مرتبط با گیمر پلی دریافت نمی‌کند. مسئله دیگر، پس‌رفت گرافیکی بازی نسبت به نمایش‌های پیش از این و باحتی نسخه بتا رایانه‌های شخصی است. بازی با توجه به وسعت بالای نقشه، گرافیک چندان بدی را به نمایش نمی‌گذارد، اما با توجه به تجربه کوتاه بازی بر روی دیگر پلتفرم‌ها می‌توان اینگونه نتیجه گرفت که یوبی سافت تمام توان خود را بر روی نسخه بتا کنسول نگذاشته است. البته این مسئله در رابطه با نقشه بازی صادق نیست. نقشه اصلی «گروه» شامل امریکای شمالی و تمامی ایالت‌های شرقی و غربی آن است. ایالت‌هایی که با جزئیاتی مثال‌زدنی بازسازی شده و تمامی نقاط شناخته شده آن‌ها به راحتی در روند بازی یافت می‌شوند. یوبی سافت با دست و دل بازی، تمامی نقاط نقشه بازی را در نسخه بتا نیز قرار داده تا گیمرها پیش از تجربه عنوان نهایی نیز از دقت بالای تیم سازنده در شبیه‌سازی امریکای امروزی مطلع شوند.

فارغ از حجم بالای بتا-۱۵ گیگابایت-کیفیت سرورها، خدمات یوبی سافت و رویدادهای آنلاین بازی طی این چند روز، بهترین نمونه در بین تست‌های بتا چند سال اخیر به شمار می‌آیند.

سیستم یکپارچه‌سازی آنلاین یوبی سافت-یوبی-به خوبی با بازی همگام بود و چند روز قبل و پس از عرضه بتا نیز با اخبار و پوشش کامل رویدادهای مرتبط با «گروه»، گیمرها را از تمامی حواشی مرتبط با بازی بی‌خبر نمی‌گذاشت. علاوه بر این، یوبی سافت با وجود حضور چندین عنوان بسیار مشهور در فهرست انتظار خود، به بتا کنسولی «گروه» توجه خاصی نشان می‌داد. «فار کرای ۴»، «کیش آدمکش: اتحاد»، «کیش آدمکش: سرکش» و چندین عنوان دیگر، چند روز در حاشیه قرار گرفتند تا دیگر مشکلات رایانه‌های شخصی بر روی کنسول‌های نسل هشتمی تکرار نشود.



عکس روز

مسابقات جهانی دانشجویی بازساز
حوزه آزاد مسئول برگزار می‌شود
مسابقات جهانی دانشجویی بازساز در گفتگو با صبا خبر از شرکت بیش از ۸۰۰ بازیساز در این رقابت‌ها داد. این ۸۰۰ نفر در قالب ۵۷ تیم با یکدیگر به رقابت می‌پردازند. مسابقات جهانی دانشجویی بازساز ۲۴ ساعت ۲۹ آبان از ساعت ۱۱:۳۰ به صورت آنلاین با مدیریت ایران برگزار می‌شود.



یادآوری

وکتور، انتخاب اول دوست‌داران هیجان

محبوبیت روزافزون ورزش‌های مهیجی چون پارکور و دو آزاد سبب شد تا فعالان هنر هشتم نیز به فکر الهام گرفتن از این فعالیت‌های محبوب بیفتند. حاصل تلاش تیم‌های بزرگی چون الکترونیک از تز به عنوان جریان سازی چون «لبه آینه» ختم شد و دیگر استودیوهای مستقل نیز با محوریت این ورزش‌ها، بازی‌های متفاوتی را روانه بازار کردند. یکی از این عناوین متفاوت، وکتور نام دارد. وکتور در عین سادگی، واسط کاربری، جلوه‌های بصری و دیگر المان‌های تشکیل دهنده گیمر پلی، ارزش تکرار به شدت بالایی دارد. بازی با دست‌مایه قرار دادن سوزهای اجتماعی و در عین حال پرطرفدار، به راحتی مخاطب را با خود همراه می‌کند. بازی در حال حاضر بیش از صد حرکت متنوع از ورزش‌هایی چون پارکور و دو آزاد را در خود جای داده و با ترکیب آن‌ها با یکدیگر، تنوع خاصی به روند خود می‌بخشد. وکتور در حال حاضر بر روی تلفن‌های هوشمند، شبکه عرضه محتوا استیم و همچنین بسیاری از شبکه‌های اجتماعی شناخته شده در دسترس عموم قرار دارد. چندی از نسخه‌های همراه بازی به صورت کاملاً رایگان عرضه شده‌اند و برخی دیگر نیز با قیمتی کمتر از ۲ دلار بر روی شبکه‌های آنلاین موجود هستند. نسخه رایانه‌های شخصی بازی نیز با قیمت ۶ دلار در دسترس گیمرهاست. شایان ذکر است که به تا زگی، تعداد کاربرانی که وکتور را تجربه کرده‌اند از مرز ۵۰ میلیون نفر گذر کرده است.



رخداد

EA قابلیت اشتراک گذاری پلی استیشن ۴ را تحریم کرد



قابلیت اشتراک گذاری بازی‌های پلی استیشن ۴ دو هفته پیش در قالب آپدیت ۲.۰ به این کنسول اضافه شد. ویژگی مذکور اجازه می‌دهد که بازیسازان، بازی‌های خود را با دوستانشان به اشتراک بگذارند. به طور مثال گیمر X می‌تواند بازی فار کرای ۴ خود را با گیمر Y به اشتراک بگذارد، آن هم در حالی که گیمر Y بازی را خریده است. در این حالت گیمری که بازی را ندارد می‌تواند ۱ ساعت به بازی بپردازد. با این حال به نظر می‌رسد سازندگان چندان از این قابلیت راضی نیستند و آن را تحریم کرده‌اند. آخرین سازنده‌ای که به موج تحریم‌ها پیوسته EA است. بر اساس بررسی‌های انجام شده گیمرها نمی‌توانند از این قابلیت در فیفاه ۱۵ استفاده کنند. پیش از این ایکوتیو هم این ویژگی را تحریم کرده بود. در فهرست تحریمی‌ها نام بازی‌های مشهوری همچون «پهلای مقبره»، «لِفشتاین» و «تدای وظیفه-جنگ افرا» مدرن دیده می‌شود.