

سفر برادران دیاز به ایستگاه آخر رسید

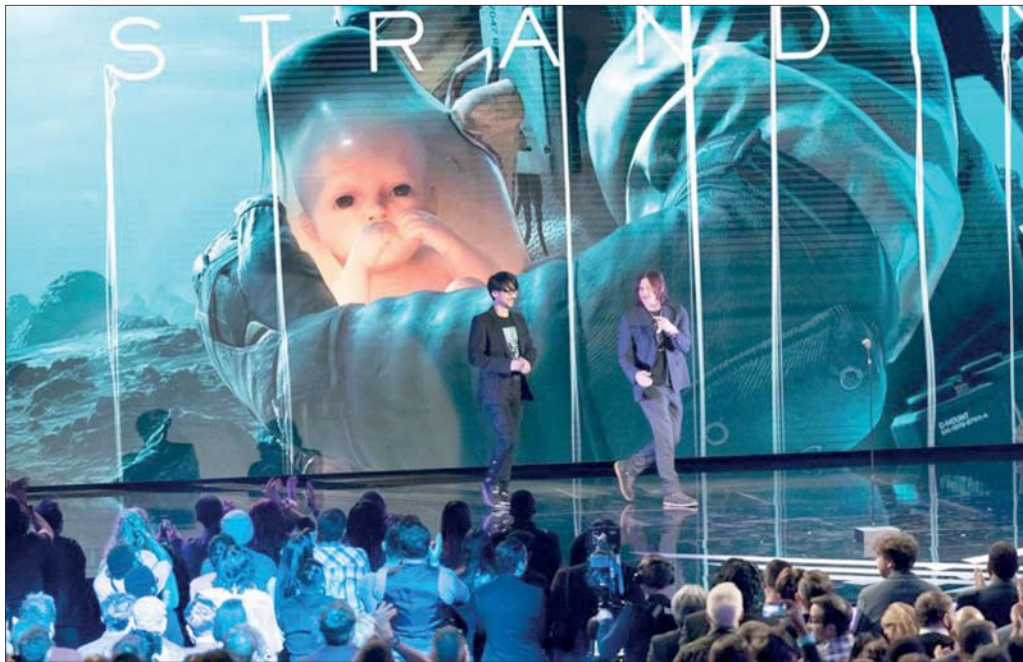


استودیوی دونتاد را می‌توان یکی از مهم‌ترین تیم‌های یکی دو دهه اخیر صنعت بازی در زمینه قصه‌گویی و خلق فضاهای نو دانست. یکی از محبوب‌ترین و در عین حال تأثیرگذارترین سری بازی‌های این شرکت فرانسوی، سری بازی‌های Life Is Strange است. مجموعه‌ای که کار خودش را از یک روایت اپیزودیک با محوریت زندگی نوجوانان و دغدغه‌هایشان آغاز کرد و در ادامه با عرضه نسخه فرعی Before the Storm توانست قشر وسیع‌تری از مخاطبان را به خود جذب کند. چند ماهی است که نسخه دوم بازی نیز به همان شیوه محبوب این استودیو - اپیزودیک و با فاصله چند ماهه - در دسترس گیمرها قرار می‌گیرد. نسخه دوم بازی درباره سفر ناخواسته دو برادر به نام‌های شاون و دنیل دیاز برای فرار از یک تجربه بد و درس‌های آن است. تا امروز چهار اپیزود از بازی را تجربه کرده‌ایم و حالا نوبت به آخرین پرده از ماجراجویی‌های دو برابر قصه رسیده است. باید منتظر ماند و دید که پایان این دو تا چه اندازه برای هواداران و منتقدان جذاب خواهد بود.

انقلاب اندرویدها



دیوید کیچ را با ساب‌ژانر خاص و محبوب خود، یعنی درام‌های تعاملی می‌شناسند. بازی‌ساز مولفی که طی نسل هفتم کنسول‌های خانگی و پس از موفقیتی کم‌نظیر با Heavy Rain، برای مدتی در سایه بود و ساخته جدیدش Beyond: Two Souls - نتوانست مثل همیشه صاحب‌نظران بازی‌های ویدئویی در سراسر جهان را به خود جذب کند. چندی پیش و پس از گذشت یک بازه چند ساله، کیچ بار دیگر با یک درام تعاملی سراغ مخاطب خود رفت. مخاطبی که این‌بار قصه انقلاب تکنولوژی در برابر بشر را تجربه می‌کرد. بازی نتوانست به یکی از عناوین موفق کنسول خانگی پلی‌استیشن ۴ تبدیل شود و حالا با توجه به قرارداد جدید استودیوی کوانتیک دریم و اپیک گیمز، شاهد عرضه آن به‌صورت انحصاری و روی فروشگاه آنلاین اپیک گیمز استور هستیم. با بازی و محتوایش مطمئن هستیم و امروز تنها دغدغه ما، پورت دقیق و باکیفیت بازی روی رایانه‌های شخصی است. امیدواریم تجربه کیچ و تیمش در این سال‌ها به کم‌کم‌شان بیاید و این نسخه از بازی، نظر گیمرهای این پلتفرم محبوب را به خود جلب کند.



چه کسی فاتح تاج و تخت «گیم اواردز ۲۰۱۹» خواهد شد؟

اسکار بازی‌های ویدئویی؛ برداشت ششم

امیر گلخانی

سازوکار صنعت بازی در زمینه جوایز و خط مشی آنها، تفاوت‌های قابل توجهی با هنر هفتم دارد. با این حال و با وجود تفاوت‌های ساختاری بسیار شاید بزرگ‌ترین تفاوت، ذائقه مخاطب صنعت بازی باشد. منظور از مخاطب، لزوماً گیمرهای حرفه‌ای و عاشقانه سینه‌چاک این صنعت نیستند. گیمرها شامل اقشار بزرگ و کوچکی از جامعه می‌شوند که هر یک با توجه به زمان فراغت روزانه خود، بخشی از زمانشان را به بازی اختصاص می‌دهند. بین توده گیمرها و به خصوص آنهایی که علاقه‌مند به دنبال کردن تمام اخبار و حواشی نیستند، یک اصل وجود دارد: آنچه «گیم اواردز» و جف کیلی به‌عنوان بازی سال معرفی کنند، بدون هیچ شک و تردیدی «بازی سال» خواهد بود. اگرچه این دیدگاه درست نیست و چنین لقبی را می‌توان با توجه به مجموع جوایز یک اثر در طول بازه‌ای مشخص به آن اختصاص داد؛ اما هر چه باشد، آینه‌ای است برای بازتاب محبوبیت مجموعه جوایز «گیم اواردز». جوایزی که امروز تحت عنوان اسکار بازی‌های ویدئویی شناخته می‌شود و هر سال با اتفاقات کوچک و بزرگ خود، فعالان سراسر دنیا را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

سفر پرماجرای آقای کیلی

مایکروسافت در «گیم اواردز» حضور دارند و از جمله مهم‌ترین آنها می‌توان به نسخه جدید Ori که با پسوند Will of the Wisps شناخته می‌شود، اشاره کرد.

با نزدیک‌تر شدن به رویداد، بخش بیشتری از حضاران و رونمایی‌های آن مشخص خواهد شد؛ اما بدون شک دانستن فهرست برندگان امسال نیز خالی از لطف نخواهد بود. جایی که بیش از ۸۰چهره و رسانه تأثیرگذار در حوزه بازی‌های ویدئویی رای خواهند داد و در انتها بهترین‌ها از بین آرای همین اشخاص انتخاب خواهد شد. همچنان ورزش‌های الکترونیکی (eSports) مد نظر تیم برگزاری بوده است و کاندیداهای آن با جزئیات بیشتری نسبت به سال‌های قبل چیده شده‌اند. ساخته جدید هیدئو کوچیمای افسانه‌ای یعنی Death Stranding با ۹ نامزدی، Control از تیم رم‌دی با هشت نامزدی و Sekiro: Shadows Die Twice از میازاکی و استودیوی محبوب فرام‌سافتور با پنج نامزدی، از جمله بخت‌های اصلی امسال برای دریافت جوایز هستند. در بخش بهترین بازی سال و علاوه بر سه عنوان مذکور، شاهد حضور Resident Evil 2 از تیم کپکام هستیم و البته نقش‌آفرینی خوش‌ساخت آسیدین یعنی The Outer Worlds نیز به‌عنوان پنجمین کاندید در این بخش شناخته می‌شود. تکمیل‌کننده فهرست بهترین‌های سال، Super Smash Bros. Ultimate از نینتندو است. ۲۳ بخش اصلی برای جوایز امسال در نظر گرفته شده و به‌نظر می‌رسد رقابت در تمام بخش‌های آن داغ‌تر از همیشه باشد.

چه کسی فاتح تاج و تخت «گیم اواردز ۲۰۱۹» خواهد شد؟ پاسخ را می‌توان پنج صبح ۲۲ آذر پیدا کرد؛ جایی که کیلی و تیمش یک بار دیگر، بزرگ‌ترین شو - جایزه صنعت بازی را روی صحنه Microsoft Theater می‌برند؛ آنجا که ششمین اسکار بازی‌های ویدئویی به وقوع خواهد پیوست.

امسال هم مانند سال گذشته، «لورن بلف» افسانه‌ای همراه ارکستر خود قطعات بازی‌های بزرگ سال را اجرا خواهد کرد. علاوه بر این، تأیید شده چند عنوان از استودیوهای مایکروسافت در «گیم اواردز» حضور دارند و از جمله مهم‌ترین آنها می‌توان به نسخه جدید Ori که با پسوند Will of the Wisps شناخته می‌شود، اشاره کرد.

در یکی از ویدئوهای زنده پیش از «گیم اواردز ۲۰۱۸»، یکی از مخاطبان از جف کیلی پرسید: «آخرین باری که از رونمایی یک بازی ویدئویی غافلگیر شدم، کی بود؟» کیلی برای لحظاتی فکر کرد و با تردید پاسخ داد: «نمی‌دونم. غافلگیری؟ شاید بیست و چند سال پیش باشه!» این اعجوبه کانادایی عرصه اجرا و تهیه‌کنندگی شوهایی اینترنتی، سال‌هاست به‌عنوان یکی از چهره‌های تأثیرگذار صنعت بازی شناخته می‌شود. ماه‌های پایانی سال ۲۰۰۳ میلادی کیلی طی همکاری با شبکه تلویزیونی اسپایک، اولین دوره «اسپایک ویدئو گیم اواردز» را به همه معرفی کرد. جوایزی که فراز و نشیب‌های بسیاری را پشت‌سر گذاشت و در انتها پس از ۱۴ سال به کار خود پایان داد. در این بازه، کیلی دنبال رویای بزرگ‌تری بود. رویایی که یک رویداد - شو اینترنتی بزرگ را به‌عنوان یک مرجع در صنعت بازی مدنظر داشت و حالا با رسیدن به ششمین ایستگاه، به نظر می‌رسد آقای روزنامه‌نگار از همیشه به هدف خود نزدیک‌تر باشد.

نبرد تایتان‌ها ادامه دارد

گیم اواردز ۲۰۱۸، با رسیدن به بیش از ۲۶ میلیون بازدید، توانست رکورد دوره قبلی خود را با اختلاف بیش از دو برابر بشکند. آنهایی که گیم اواردز را به‌صورت زنده تماشا می‌کنند، فقط دنبال جوایز و شناختن برنده‌ها نیستند. کیلی هر سال و با همکاری بهترین‌های صنعت بازی از جدیدترین ساخته‌های آن رونمایی می‌کند. رونمایی‌هایی که از بازی‌های بزرگ و با بودجه‌های چند ده میلیون دلاری آغاز می‌شود و به عناوین مستقل و خوش‌ساخت با ایده‌های دیوانه‌وار ختم می‌شود. امسال هم مانند سال گذشته، «لورن بلف» افسانه‌ای همراه ارکستر خود قطعات بازی‌های بزرگ سال را اجرا خواهد کرد. علاوه بر این، تأیید شده که چند عنوان از استودیوهای