



## بازی هفته

### مصائب اسباب‌کشی!



ترکیب دو واژه «فیزیک‌محور» و «تجربه‌کو-آپ»، از آن ترکیب‌هایی است که عده‌ای را به شدت جذب و عده‌ای دیگر را به سرعت دفع می‌کند. حقیقت این است که برای بازی کردن این عناوین، بیش از هر چیز به یک ذهن آزاد و البته یک همراه خوب برای تجربه‌کو-آپ نیاز دارید. اگر حس می‌کنید ممکن است موقع دیدن حالت شل و ول شخصیت‌ها و حماقتشان در جابه‌جایی اسباب و وسایل عصبانی شوید، Moving Out قطعاً برای شما ساخته نشده؛ اما اگر دنبال عنوانی هستید که تجربه‌اش پراز لحظات خنده‌دار و بعضاً بی‌منطق است، بدون دره‌ای تردید عنوان جدید Team 17 را انتخاب کنید. فقط فراموش نکنید برای اسباب‌کشی، همراه خوبی انتخاب کرده باشید!

## خبر هفته

### آینده روشن خالقان Life is Strange



استودیوی دونتناد این روزها به‌عنوان یکی از معدود خالقان عناوین داستان‌محور AA بین گیمرها محبوبیت فراوانی دارد. پروژه‌هایی چون Vampyr و Life is Strange عناوینی هستند که گیمرها را با این استودیو و ساخته‌هایش همراه کرده‌اند و حالا به‌نظر می‌رسد آنها برای توسعه بیشتر محصولاتشان، برنامه‌های ویژه‌ای دارند. این استودیوی فرانسوی که بیش از ۲۵۰ عضو در پاریس دارد، به‌تازگی شعبه‌ای در مونترال کانادا تأسیس کرده تا تمرکز خود را بیش از پیش روی محتوای متنوع و دربرگیرنده افشار بیشتری از جامعه بگذارد. در حال حاضر این استودیو دو عنوان Tell Me و Twin Mirror Why را در دست ساخت دارد که عنوان دوم به‌صورت انحصاری توسط استودیوهای اکس باکس منتشر خواهد شد.



## آنچه در اولین دوره ویگما گذشت

# دوره‌می آنلایین بازی‌های برتر ایرانی



امیر گلخانی

روزنامه‌نگار و منتقد بازی

«جشنواره منتقدان بازی‌های ویدئویی» یا «ویگما»، تلاش منتقدان، خبرنگاران و فعالان رسانه‌ای بازی کشور برای برگزاری رویدادی با استاندارد و قالبی جهانی است. این قشر از فعالان بازی ایران، از ابتدای شکل‌گیری جشنواره‌های بازی کشور در آنها نقش داشته‌اند؛ اما با این حال پررنگ بودن نقش دیگر افشار و بی‌توجهی نهاده‌ها به خبرنگاران بازی سبب شد پس از سال‌ها ویگما شکل بگیرد.

ویگما با همکاری مستقیم هشت رسانه بازی به‌عنوان تیم برگزاری و هشت رسانه بازی و عمومی به‌عنوان حامیان رسانه‌ای، اولین دوره خود را آغاز کرد. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان مشارکت‌کننده در امور اجرا، تیم برگزاری را همراهی کرد. علی‌فخر، دبیری جشنواره را به‌عهده داشت و تیم اجرایی ده نفره آن، هسته مرکزی ویگما را تشکیل دادند.

## سفری پرفراز و نشیب

پیش از این تاریخ ۱۵ اسفند ۹۸ و محل پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات برای برگزاری اولین دوره ویگما در نظر گرفته شده بود. قرار بود رویداد یک روز تمام در جریان باشد و حضاران در سخنرانی‌ها و پنل‌های گفت‌وگوی فعالان بازی‌های ویدئویی کشور شرکت کنند. با همه‌گیری ویروس کرونا و به‌دنبال آن تعطیلی رویدادهای مشابه، تیم برگزاری تاریخ دیگری برای «ویگما ۲۰۲۰» در بهار سال جاری در نظر گرفت.

با این حال و با گذر زمان مشخص شد بخت چندان با تیم برگزاری یار نیست و شورای برگزاری ویگما، تصمیم به برگزاری آنلایین رویداد گرفت. تصمیمی که سبب شد پنل‌های رویداد، جای خود را به سخنرانی‌های بیشتر بدهد و البته ساختار اختتامیه نیز به‌کل تغییر کند. سرانجام روز جمعه، ۹ خرداد، رویداد به میزبانی بستر اینترنتی آپارات برگزار و تماشای اختتامیه نیز به‌صورت رایگان برای علاقه‌مندان میسر شد. به این ترتیب، ویگما متفاوت از آنچه در ابتدا در نظر گرفته شده بود، اولین دوره خود را پشت‌سر گذاشت. در جریان رویداد، سخنرانی‌هایی با محوریت اکوسیستم بازی‌سازی کشور ارائه شد. از مدیریت بحران روابط عمومی (که این روزها بیش از هر چیزی به آن احتیاج داریم!) گرفته تا چند و چون ارائه بازی به ناشران بزرگ. طه رسولی، علی‌فخر، محمد زهتابی، حامد نصیری و امین شهیدی از

جمله سخنرانان رویداد بودند. علاوه بر این، آرش عیاری اجرای اختتامیه ویگمای امسال را برعهده داشت.

## فرزندان مورتا، فاتح اولین دوره

منتقدان بازی‌های ویدئویی کشور در کنار قراردادن موقعیتی برای بازی‌سازی که تمایل به دیده‌شدن آثارشان داشتند، خود به انتخاب و گزینش آثار مورد نظرشان پرداختند. پیرو همین رویکرد، عناوینی انتخاب شدند که در طول این ماه‌ها، بیشترین تأثیر را از دید هیات داوران ویگما در اکوسیستم بازی‌سازی کشور از خود به جا گذاشتند.

در بخش خلاقانه‌ترین بازی، رقابت بین «زیرزمین خانه مافیایی»، «سایه هیچ»، «شاه‌دزد» و «آن‌سوی باران» بود. جایی که فانوس توانست جایزه دیگری به ویتترین افتخارات خود و «آن‌سوی باران» اضافه کند. رقابت برای مورد انتظارترین بازی سال ۹۹، بین «قصه رونین»، «قصه بیستون» و «به دور مریخ ۲» شکل گرفت و هیات داوران، ساخته بلک کیوب گیمز یعنی «قصه بیستون» را با تندیس ویژه ویگما بدرقه کردند. در بخش بهترین صدا و موسیقی، درخشش‌های ساخته تیم فن‌افزار یعنی «فرزندان مورتا» آغاز شد. «فرزندان مورتا» علاوه بر این جایزه، سه جایزه دیگر را هم به خانه برد که مهم‌ترین آنها بهترین بازی سال ویگما بود.

بهترین روایت و داستان و بهترین طراحی بازی، دیگر بخش‌هایی بودند که «فرزندان مورتا» در آنها موفق به کسب جایزه شد. در ادامه بهترین کارگردانی هنری به «سایه هیچ» رسید و عنوان «پسرخوانده»، ساخته استودیو پاییزان با وجود رقابتی قدرتمندی چون «پرسیتی»، «ارباب جنگ» و «کوییز آو کینگز» به‌عنوان بهترین بازی در جریان انتخاب شد.

ویگما در شرایطی به کار خود پایان داد که بسیاری از همین حالا منتظر

برگزاری دومین دوره آن هستند. رویدادی که اگر به‌وقوع بپیوندد، قطعاً با شکل و شمایل متفاوت با آنچه در خرداد ۹۹ دیدیم میزبان دوستداران خود خواهد بود.

