

گزارش «جوان» از نهمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر

صنعت «بازی» ۲۰ هزار میلیارد تومان ظرفیت اقتصادی دارد

محمد معین

معاون علمی، فناوری و اقتصاد دانش‌بنیان رئیس‌جمهور معتقد است بازار گیم (بازی) حداقل ۲۰ هزار میلیارد تومان ظرفیت اقتصادی دارد و باید از این ظرفیت استفاده کنیم، اما برای ایجاد بازار بزرگ نیاز به سرمایه است و از سوی دیگر باید به جای شرکت‌های کوچک و انفرادی، شرکت‌های بزرگی در صنعت گیم شکل گیرد تا بتوان در سال‌های آینده به این صنعت رونق داد.

اختتامیه نهمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر بعد از چهار سال وقفه به دلیل شیوع بیماری کرونا، شامگاه شنبه ۲۳ دی ماه در تالار وحدت برگزار شد و برترین‌های خود را در سبک‌های مختلف شناخت و غزال زرین این دوره به اثرهای برتر بازی‌سازان اهدا شد و جایزه ۱۵۰ میلیون تومانی نسال هم به بازی «سفیر عشق» مهدی جعفری جوزانی از شرکت منادیان رسید.

برنامه جشنواره از ساعت ۱۸ عصر روز شنبه آغاز شد و بازی‌سازان از استان‌های مختلف حضور داشتند و در این میان بازی‌سازانی که با لباس محلی از استان‌های بوشهر، سیستان و بلوچستان و کردستان بودند، بیشتر به چشم می‌خورد. پیش از مراسم در محل پذیرایی و بازی‌سازان مطرح شلوع بود و بحث‌ها داغ. در گوشه‌ای دیگر برخی مشغول بازی‌های رایانه‌ای بودند. با شروع مراسم سالن اصلی تالار وحدت از بازی‌سازان و میهمانان پر شد و ششور و شوقی همانند جشنواره‌های فیلم و موسیقی در این تالار جریان یافت. مراسم با نواختن سرود جمهوری اسلامی ایران و تلاوت قرآن آغاز شد و مجری با خواندن شعری از «ایران» شوری بیشتر به این مراسم بخشید.

امین حاجی هاشمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اولین سخنران بود و مجری وی را روی سن دعوت کرد. وی گفت: «صنعت گیم به عنوان یک هنر، صنعت، رسانه و فناوری، بدون حوزه اقتصاد راه به جایی نمی‌برد. این مراسم اختتامیه جشنواره که پس از چهار سال وقفه برگزار شد به نوعی تجلیل از بازی‌سازان و یک دوره‌ی دیگر بازی‌سازان است، چراکه حوزه بازی‌های رایانه‌ای یک حوزه مهجور است و چنین برنامه‌هایی حداقل کاری است که می‌توان برای معرفی صنعت گیم انجام داد.»

حاجی هاشمی افزود: «زمانی که می‌خواستیم برنامه‌های جدیدی پس از چهار سال وقفه برای جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر انجام دهیم به این نتیجه رسیدیم که صنعت گیم علاوه بر آنکه به یک رویداد فرهنگی نیاز دارد، نیازمند یک رویداد اقتصادی و هم افزایی اقتصادی است و از بازی‌سازان و صنعت رسانه و فناوری بدون حوزه اقتصاد، راه به جایی نمی‌برد. ما به این دوره از جشنواره، بخش سرمایه‌گذاری را اضافه کردیم و از اواخر بهار امسال مذاکراتی با صندوق‌های سرمایه‌گذاری و ناشران انجام دادیم، چراکه قصد داریم بحث اقتصاد و فرهنگ را پیوند بزنیم و از این جهت همراهی خوبی را میان بازی‌سازان و صندوق‌های سرمایه‌گذاری شاهد بودیم و بخش سرمایه‌گذاری جشنواره توانست خود را باز کند و سال آینده هم بخش سرمایه‌گذاری را کنار جشنواره بازی‌های رایانه‌ای جذب کند.»

فجر ۸ میلیارد تومان سرمایه برای ۷ بازی بازی به ادامه مراسم مهمی بازی‌سازی که در ارائه و معرفی بازی به دنبال جذب سرمایه در بخش جدید جشنواره سکوکی بر تاپ غزال بودند و از بین ۱۳ بازی توسط ۱۵ شرکت، ۱۲ تیم بازی‌ساز، ۱۳ بازی‌ساز به صورت انفرادی، هشت پلتفرم حوزه بازی‌سازی رقابت کرده و توانسته بودند با ارائه‌شان ۱۰ سرمایه‌گذار و پنج ناشر بین‌المللی را راضی به سرمایه‌گذاری کنند، معرفی شدند. مجری اسم تیم‌هایی را که بازی‌های آنها توانسته بود نزدیک ۱۸ میلیارد تومان سرمایه جذب کنند معرفی کرد و چک نمایان از ۹۰۰ میلیون تومان تا ۳/۵ میلیارد تومان به نماینده‌های تیم‌ها از سوی معاون علمی ریاست‌جمهوری تقدیم شد.

برنامه با سخنرانی روح‌الله دهقانی فیروزآبادی، معاون علمی رئیس‌جمهور ادامه یافت و علت حضور وی به عنوان میهمان ویژه به دلیل حمایت مالی از جشنواره بود. ستاد توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم‌معاونت علمی و فناوری ریاست‌جمهوری توجه ویژه‌ای بر تأثیرات بازی‌های موبایلی و رایانه‌ای برای بحث‌های فرهنگی و نرد دارد از این رو این معاونت از حامیان این جشنواره و بازی‌سازان است.

به عقیده مسئولان این معاونت، بازی‌سازی صنعت درآمدزا برای اقتصاد و انتقال فرهنگ است، از این رو دهقانی در این مراسم ابراز امیدواری کرد میزان حجم سرمایه‌گذاری در سال آینده بیشتر شود. وی به تفاوت کسب‌کار خلاق با مؤسسات هنری - سنتی اشاره کرد و گفت: «وقتی هنر، کسب و کار و فناوری با هم ترکیب و عین می‌شوند شرکت‌های خلاق به وجود می‌آیند و می‌توانند با خلق اثری مخاطب را نگه دارند.»

وی افزود: «بازار گیم حداقل ۲۰ هزار میلیارد تومان ظرفیت اقتصادی دارد و باید از این ظرفیت استفاده کرد ولی برای ایجاد بازار بزرگ نیاز به سرمایه است و از سوی دیگر باید به جای شرکت‌های کوچک و انفرادی، شرکت‌های بزرگی در صنعت گیم شکل گیرد تا بتوان در سال‌های آینده به این صنعت رونق داد.»

تولید بازی تکلیف جدی در برنامه هفتم

توسعه

مجری برنامه با دعوت مسئولان روی سن و معرفی

برترین‌های مختلف بازی‌ها ادامه داد بازی‌سازان از ۱۹ استان کشور در جشنواره ثبت نام کردند که استان تهران با ۹۵ اثر، استان البرز با ۲۴ اثر، استان فارس با ۱۵ اثر، استان اصفهان با ۱۳ اثر و استان قم با ۱۱ اثر بیشترین آثار را به جشنواره ارسال کردند. در بخش اصلی جشنواره ۲۱۶ اثر (موبایلی و رایانه‌ای) از سوی ۱۱۲ بازی‌ساز به دبیرخانه ارسال شد و از این تعداد ۵۳ اثر انفرادی، ۲۴ تیم، ۱۲۵ اثر در سبک بازی موبایلی و ۹۱ اثر در سبک بازی‌های رایانه‌ای تخصصی بود. از میان ۲۱۶ اثر از سالی به دبیرخانه ۱۶۹ اثر در بخش اصلی، پنج اثر در بخش به روزرسانی و ۴۲ اثر در بخش مورد انتظار بود و در نهایت نامزدهای هر سبک از سوی داور انتخاب شدند.

ابتدا تیزری کوتاه از نامزدهای هر سبک به نمایش در آمد و با دوق و هیجان برنامه پیش رفت و نامزدهای هر سبک منتظر بودند تا غزال زرین را از آن خود کنند. وقتی نام برترین هر سبک برنده غزال زرین و دیپلم افتخار معرفی شد لیکن روی لب تیم‌های برنده نشست و بقیه آن‌ها می‌توانند فضای بازی‌های رایانه‌ای را در کشور ما جدی‌تر جلوه دهد، از این رو به برگزار کنندگان آن خدا

قوت می‌گویم.»

رحمانی درباره نقاط قوت و ضعف این دوره از جشنواره هم افزود: «به هر حال در برگزاری جشنواره‌ها همیشه نقاط ضعف و قوتی وجود دارد ولی کاش می‌شد خوش‌ذوقی بیشتری در اختتامیه جشنواره که اوج کار است، اتفاق می‌افتاد. بخش بازی‌سال در هر جشنواره بسیار مهم است و این بخش خیلی به اجرا شد و به گونه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد.»

اسماعیلی افزود: «ما باید به بحث بازی به عنوان یکی از راه‌های مهم در حوزه مسائل فرهنگی و اقتصاد فرهنگ و هنر توجه کنیم. امروز بازی‌ها سهم مهمی در انتقال فرهنگ ایفا می‌کنند. در گذر زمان، متوجه می‌شویم که یک مجموعه‌سازی انجمن‌ساز حوزه‌های مختلف زندگی رسوخ یافته که اثرگذاری کم نظیری را به دنبال دارد. ما باید از صنعت به نحو احسن استفاده کنیم. در همه کشورهای توسعه یافته صنعت گیم با این نگاه در حال سرمایه‌گذاری و گسترش حیطه فعالیت‌های مهم است. ما شاهد بودیم در بخش تقدیرها، بازی‌هایی مورد توجه قرار گرفتند که بخش مهمی از آنها به روایت زندگی اسطوره‌ها و شخصیت‌های قهرمانی در حوزه‌های فرهنگی اختصاص یافته بود. بسیاری از این بازی‌ها روایتگر مهمی از اسطوره‌ها بود. استفاده از این ظرفیت در حوزه اقتصاد فرهنگ و هنر امری ضروری است؛ امروز بخش مهمی از اقتصاد در صنعت گیم جریان دارد و کسانی که می‌توانند از این ظرفیت استفاده کنند از ایده تا تولید محصول می‌توانند با ایجاد یک بازار اقتصاد نتایج مثبتی را رقم بزنند. این موضوع حتماً باید مورد توجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار گیرد.»

ورود هوش مصنوعی به بازی‌ها

مرتضی صمیرت‌دار داور درباره این دوره از جشنواره گفت: «توجه به اینکه چند سالی بود که در برگزاری جشنواره بازی‌های رایانه‌ای وقفه افتاده بود از این رو آثار سالی به دبیرخانه جشنواره خیلی زیاد بود، بنابراین داوری آثار بسیار مشکل شده بود.»

وی افزود: «یکی دیگر از مشکلات هم این بود که بازی‌ها وارد فاز جدیدی شده بود که پیش از این نداشتیم، به این معنا هوش مصنوعی به بازی‌ها ورود کرده، تشخیص اصالت اثر برای ما خیلی مشکل بود ولی در نهایت سعی شد آثار از همه نظر بررسی شود و تا جایی که امکان دارد ارزش آثار بین داورها دیده شود و بسته به ارزشی که دارند از آنها قدردانی شود. البته فکر می‌کنم در مجموع خوب بود ولی در کل در جشنواره‌ها همیشه نارضایتی از داوری‌ها وجود دارد که بخشی از آن سلیقه‌ای است و اگر مطابق سلیقه بازی‌سازان نبوده بر ما بیخشد و امیدواریم در دوره بعدی جبران شود.»

بندیسلیغی در معرفی بازی برتر سال

عمار رحمانی یکی از بازی‌سازان مطرح کشورمان که در عرصه بین‌المللی نیز فعال است درباره این رویداد گفت: «برگزاری نهمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر بعد از چهار دوره وقفه اتفاق خوبی بود و خوشحالم که این جشنواره دوباره احیا شد. این جشنواره می‌تواند راه‌دلی را بین بازی‌سازها بیشتر کند. بخش رسانه‌ای آن می‌تواند فضای بازی‌های رایانه‌ای را در کشور ما جدی‌تر جلوه دهد، از این رو به برگزار کنندگان آن خدا

قوت می‌گویم.»

بازار گیم حداقل ۲۰ هزار میلیارد تومان ظرفیت اقتصادی دارد و باید از این ظرفیت استفاده کرد ولی برای ایجاد بازار بزرگ نیاز به سرمایه است و از سوی دیگر باید به جای شرکت‌های کوچک و انفرادی، شرکت‌های بزرگی در صنعت گیم شکل گیرد تا بتوان در سال‌های آینده به این صنعت رونق داد

جلوه کرد که گویی کم‌اهمیت‌ترین بخش جشنواره است، در حالی که مهم‌ترین بخش هر جشنواره بازی سال آن است. به نظرم بندیسلیغی شده، می‌شد اعضای تیم این بازی را روی سن بیاورند و کوتاه معرفی شوند و چند کلمه‌ای بگویند.»

وی گفت: «یکی از نقاط قوت این دوره اضافه شدن بخش سرمایه‌گذاری بود. با اینکه در فضای مجازی بین بازی‌سازان این بخش پرچالش شده ولی به نظرم اتفاق خوبی است. تیم‌ها را حمایت کردند و هر سرمایه‌ای به این حوزه بازی‌های رایانه‌ای موبایلی تریق شود می‌تواند باعث توسعه صنعت گیم شود، اما واقعیت این است که فقط تیم‌های کوچک حمایت شدند، این در حالی است که ما به سرمایه‌گذاری‌های جدی برای تیم‌ها و شرکت‌های بزرگ نیاز داریم و شاید برای تیم شش نفره یک میلیارد و ۲ میلیارد تومان سرمایه دو ماه یا خوشبیمانه یکسال هم آنها را پشتیبانی کند اما برای یک تیم ۷۰ نفره سرمایه‌گذاری بسیار کلان می‌خواهد و ما باید تلاش کنیم به بزرگ شدن صنعت کمک کنیم. باید به سرمایه‌گذاری‌های بزرگ و جدی برای بازی‌های بزرگ فکر کرد و این از عهده شرکت‌های بزرگ دولتی بر می‌آید و می‌توانند در این زمینه ورود کنند. زمانی این صنعت به بلوغ می‌رسد که به صورت مستمر مورد حمایت قرار گیرد.»

سرمایه‌گذاری نقطه قوت جشنواره

مهدی اصل افزود: «اضافه شدن بحث سرمایه‌گذاری اتفاق خوب و نقاط قوت دیگر این جشنواره بود. در تمام دنیا بخش سرمایه‌گذاری وجود دارد حال سرمایه‌گذاری را دولت انجام می‌دهد و دولت به واسطه سازمان‌ها در صنعت گیم سرمایه‌گذاری می‌کند یا اینکه سرمایه‌گذارها مستقیم سراغ بازی‌سازها و ناشران می‌روند و سرمایه‌گذاری اتفاق می‌افتد و به بازار سازی



این صنعت کمک می‌کند. جای خالی آن در رویدادهای گیم احساس می‌شد که خدا را شکر این موضوع هم شکل گرفت. البته سرمایه‌گذارها با اعداد کوچک ورود کردند ولی ارزش بازار بازی‌ها خیلی فراتر از این اعداد و ارقام است و شرکت‌های بزرگ با تیم‌های بزرگ و بازی‌های بزرگ در کشور وجود دارد و ظرفیت زیاد اما شروع کار خیلی خوب است و اگر در نسخه‌های بعدی بهتر شود، امیدبخش خواهد بود.»

وی به بزرگ‌ترین چالش این صنعت که نیروی انسانی و آموزش است، اشاره کرد و گفت: «اگر هر اقدام مثبتی در حوزه اساسی بازی‌سازی صورت گیرد تا نیروی انسانی به خوبی پرورش پیدا کند می‌تواند چالش تیم‌ها را رفع کند و سرمایه‌گذاری می‌تواند تا حدی این چالش را با استفاده نیرو و آموزش آن از سوی شرکت‌های بازی‌سازی رفع کند. موضوع بعدی که می‌تواند کمک کننده باشد بازار بازی‌ها و بازارسازی است. این بخش هم هزینه‌بر است و ورود سرمایه‌گذاران و ناشران می‌تواند با نفوذ و سرمایه‌های که دارند به این موضوع هم کمک کنند و دو مشکل اساسی بازی‌سازها حل شود و بازی‌سازان خود روی ایده‌پردازی و توسعه و انتشار تمرکز و بازی‌های با کیفیت‌تری تولید کنند.»

این بازی‌ساز به نقطه ضعف این دوره از جشنواره هم اشاره کرد و افزود: «سعی شد این رویداد همراه با دیگر رویدادهای فجر برگزار شود و این باعث شد کیفیت افت کند و روی جشنواره متمرکز نشوند. به این صورت زیر سایه جشنواره‌های فیلم فجر و غیره هم می‌رود. جشنواره‌های فجر معمولاً دارای چالش‌های خود است و گاهی وارد بحث‌های سیاسی می‌شوند و از این منظر نگرانیم چون تمایلی به اینکه این جشنواره هم به بحث‌ها و چالش‌های رویدادهای فجر کشیده شود نداریم که محصولات درگیر این چارچوب‌ها شود. کار ما سرگرم کردن مردم است؛ چیزی که باعث شود ما به سمت و سوی دیگری برویم جالب نیست.»

معرفی برترین بازی‌ها

برگزیدگان نهمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر ۲۰۲۱ از سوی مجری معرفی و در این دوره ۱۴ غزال زرین به ۱۴ بازی در سبک‌های مختلف اهدا شد. برترین بازی سال هم از آن سفیر عشق شد و جایزه ۱۵۰ میلیون تومانی را از آن خود کرد. بقیه بازی‌ها هم جایزه ۳۰ میلیون تومانی، دیپلم افتخار و جایزه ۲۰ میلیون تومانی را از آن خود کردند.

جوایز بخش سبک‌ها

سبک کلمه‌ای و اطلاعات عمومی: در این سبک هیچ بازی‌ای شایسته دریافت غزال زرین نشد و دیپلم افتخار به بازی شهر بانو رسید.

سبک تیراندازی: برنده غزال زرین: فرمانده مقاومت نبرد امرلی

سبک استراتژی: غزال زرین: تسخیر گران سبک پازل: در این سبک دو دیپلم افتخار به بازی چیکو و فانوس رسید و غزال زرین از آن لومینار با شد.

سبک مسابقه‌ای: در این سبک دیپلم افتخار به بازی سس‌ضرب ۱ اعطا شد و هیچ بازی‌ای شایسته دریافت غزال زرین نشد.

سبک تکنیکی: در این سبک دیپلم افتخار به بازی مدیر دفتر اعطا شد و هیچ بازی‌ای شایسته دریافت غزال زرین نشد.

سبک اکشن ماجراجویی: غزال زرین: بازی سفیر عشق سبک ماجراجویی: در این بخش دو غزال زرین به بازی‌های کانال سکوت ۱ و امپراتورهای قلابی تعلق گرفت.

د

اگر هر اقدام مثبتی در حوزه سرمایه‌گذاری صورت گیرد تا نیروی انسانی به خوبی پرورش پیدا کند می‌تواند چالش تیم‌ها را رفع کند و سرمایه‌گذاری می‌تواند تا حدی این چالش را با استفاده نیرو و آموزش آن از سوی شرکت‌های بازی‌سازی رفع کند. موضوع بعدی که می‌تواند کمک کننده باشد بازار بازی‌ها و بازارسازی است. این بخش هم هزینه‌بر است و ورود سرمایه‌گذاران و ناشران می‌تواند با نفوذ و سرمایه‌ای که دارند به این موضوع هم کمک کند و دو مشکل اساسی بازی‌سازها حل شود و بازی‌سازان خود روی ایده‌پردازی و توسعه و انتشار تمرکز و بازی‌های با کیفیت‌تری تولید کنند

سبک اکشن: غزال زرین: بازی بوکه: مبارزان

کمپانی

جوایز بخش دستاوردها

بهترین دستاورد فرهنگی: غزال زرین: بازی کودک‌ان ربیعین

بهترین دستاورد صداگذاری و افکت صوتی: غزال زرین: فرمانده مقاومت نبرد امرلی

بهترین دستاورد موسیقی: در این بخش دیپلم افتخار به کانال سکوت ۲ و غزال زرین به مختار فصل قیام اعطا شد.

بهترین دستاورد داستان و روایت بازی: در این بخش دیپلم افتخار به کانال سکوت ۱ و غزال زرین به فرمانده مقاومت نبرد امرلی رسید.

بهترین دستاورد هنری از منظر فنی و زیبایی شناسی: دیپلم افتخار از آن بوکه: مبارزان کمپانی و غزال زرین از آن امپراتورهای قلابی شد.

بهترین دستاورد طراحی بازی: غزال زرین: کانال سکوت ۱

بهترین دستاورد فنی: دیپلم افتخار به بازی تسخیر گران و غزال زرین به بوکه مبارزان کمپانی رسید.

بهترین بازی روایت پیشرفت: دیپلم افتخار برای بازی‌های سایه انتقام و دستاوردهای ملی ایران

جوایز بخش نگاه مردمی

بخش بهترین بازی روزرسانی: دیپلم افتخار برای بازی سفر جنگالی ۲

بهترین بازی مورد انتظار: دیپلم افتخار از آن بازی آخرین نفس و غزال زرین از آن فرمانده مقاومت نبرد امرلی شد.

بهترین بازی حوزه مقاومت: دو دیپلم افتخار به بازی‌های شکارچی ۲ انهدام منافقین و شکست داعش رسید.

بهترین بازی خانواده محور: دیپلم افتخار بازی سرآشپز

و بهترین بازی فرهنگ بنیان به انتخاب شورای فرهنگ عمومی: دیپلم افتخار فرمانده مقاومت نبرد امرلی

بازی ویژه به انتخاب دبیر جشنواره

تقدیرنامه اول به دلیل پرداختن به بازی برخط رایانه‌ای به استودیو سورنا گیمز اهدا شد.

تقدیرنامه دوم به دلیل پرداختن به بازی برخط رایانه‌ای به بازی واکنش سریع اهدا شد.

بهترین بازی اقتباسی: اهدای تقدیرنامه به بازی ۴۴۱۰ روزی بی‌آه

جایزه بازی سال

غزال زرین بهترین بازی سال: سفیر عشق

اولین دیپلم افتخار: امپراتورهای قلابی

دومین دیپلم افتخار: کانال سکوت ۱

مهران شخصیت اصلی سفیر عشق

درباره بازی «سفیر عشق» که به عنوان برترین بازی سال انتخاب شد باید گفت این بازی را مؤسسه فرهنگی منادیان بصیرت مهدی جعفری جوزانی ساخته است و روی رایانه قابلیت بازی دارد. سبک آن ماجراجویی اکشن است.

بازی «سفیر عشق» یک بازی اکشن شمشیری سوم شخص است. مخاطب در این بازی، سسیر خدادهای تاریخی را از منظر شخصیت جوانی ایرانی با نام «مهران» بی می‌گیرد. در روند این بازی، علاوه بر بیان قصه مهران، تابستان گرم کوفه سال ۶۱ هجری قمری روایت می‌شود و بازیکن در این بازی با استفاده از سلاح‌های متنوعی مانند شمشیر، خنجر، سپر و کمان و همچنین تکنیک‌های مختلف همچون مخفی کاری، اسب سواری، حل معما و... باید مراحل را طی کند و دشمنان را که شامل چندین دسته (خنجر به دست، شمشیرزن، نیزه و سپر و...) با عملکرد و میزان مقاومت متفاوت هستند، از بین برد. بیش از ۵۰ دقیقه صحنه سینمایی، موسیقی حماسی اختصاصی، همکاری با دوبله‌های نام آشنا و همچنین استفاده از دهها هزار انیمیشن دستی و موشن کیچر از دیگر ویژگی‌های بازی «سفیر عشق» است.