

۱۳۹۴/۱۲/۱۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

MAR 08 2016

سه شنبه ۱۸
اسفند

۱۳۳۵
۶

اذان صبح ۵:۰۱ طلوع آفتاب ۶:۲۵ اذان ظهر ۱۲:۱۵ اذان مغرب ۱۸:۲۴

قیمت ایزمبادلہ ای (ریال)		
▼ ۱	۳۰۲۰۱	دلار
▲ ۸۹	۳۳۲۷۷	یورو
▲ ۱۵۴	۴۳۰۵۴	پوند
▲ ۱۵۵	۲۶۷۰۸	صدین
-	۸۲۲۳	درهم امارات
▲ ۲۳	۳۰۳۸۷	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۱۵	دلار
۳۷۷۷	یورو
۴۹۰۰	پوند
۳۰۸۰	صدین
۹۳۷	درهم امارات
۱۱۹۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۳۷۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۱۶۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۲۳۰۰۰	نیم سکه
۲۸۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	فضاسازی مناسب برای استعدادیابی نسل جوان	ایران
۶	هدف اصلی بازی های رایانه ای تغییر سبک زندگی است	چون
۷	بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	آسیا
۸	بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	خوبان
روزنامه آسیا (۲)		
۸	تغییر سبک زندگی هدف اصلی بازی های رایانه ای	خبر
۹	سرنوشت یک قهرمان: معرفی بهترین های سبک نقش آفرینی در سالی که گذشت	دیجیاتو
۱۰	اولین تیزر از فیلم مستند «ماجرای بازی سازی مستقل در ایران» منتشر شد	گیمس
۱۰	هدف اصلی بازی های رایانه ای تغییر سبک زندگی است	جهان آنلاین
۱۱	لیست نامزد های بهترین بازی های سال ۹۴ از نگاه دنیای بازی	دنیای بازی
۱۲	نظرسنجی بهترین بازی های سال ۹۴ از نگاه کاربران دنیای بازی	دنیای بازی
۱۵	ساخت بازی رایانه ای " شکار ریات " توسط دانش آموز زاهدانی	خبرگزاری سبک
۱۵	نیروی هوایی ارتش از «حمله به اچ ۳» رونمایی می کند	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۱۵	هدیه دجالانه مسئولان به گیرمهای ایرانی	خبرگزاری قرآنی جهان International Quran News Agency
۱۷	نیروی هوایی ارتش از «حمله به اچ ۳» رونمایی می کند	بشما نیوز
۱۸	نیروی هوایی ارتش از «حمله به اچ ۳» رونمایی می کند	artna
۱۸	ده برتر بازی هایی که باید فیلم سینمایی آن ها ساخته شود	دنیای بازی
۱۸	بودجه دولتی بازی های رایانه ای صفر است/ جشنواره عمار می تواند بازی را جریان ساز کند	خبرگزاری فارس

تعداد محتوا : ۲۱



پایگاه خبری

روزنامه

خبرگزاری

۹

۹

۳



نگاهی به برگزاری نخستین

جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای جوانان:

فضاسازی مناسب برای استعدادیابی نسل جوان

حمیرا علیی

مهلت داشتند آثار خود را برای جشنواره ارسال کنند. پس از اتمام این مهلت، داوران جشنواره روند بررسی و ارزیابی آثار ارسال شده را آغاز کردند. در نهایت مراسم اختتامیه این جشنواره در مجموعه ورزشی انقلاب برگزار شد و از برگزارندگان که همگی سنی میان ۱۷ تا نهایتاً ۲۵ داشتند تقدیر شد.

■ استعدادیابی جوانان خلاق بازی ساز

خانم جمالی مشاور معاون ساماندهی امور جوانان در جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای در گفت‌وگو با ایران جوان می‌گوید: پیشنهاد این برنامه توسط دبیر فدراسیون ورزش‌های الکترونیک آسیا به معاونت جوانان وزارت ورزش ارائه شد با این رویکرد که بازی‌های رایانه‌ای صرف پر کردن اوقات فراغت نیست و ورزش نیز جزئی از این بازی‌های محسوب می‌شود. نیز اینکه بازی‌های رایانه‌ای ابزار فرهنگی بسیار قوی است که دنیای غرب خیلی از منویات و استراتژی‌های خود را از طریق همین بازی‌ها به کشورهای مقصد انعکاس می‌دهد. لذا وزارت ورزش و جوانان با برگزاری چنین جشنواره‌ای هم بعد ورزش را مد نظر قرار داده است و هم بعد فرهنگ و جوانان را.

وی با اشاره به اینکه گروه‌های سنی مختلف در ژانرهای گوناگون درگیر بازی‌های رایانه‌ای هستند نیاز به برگزاری جشنواره‌ها را مهم می‌خواند و می‌گوید: برگزاری جشنواره‌های مختلف در این باره می‌تواند در ارتقای سطح دانش و ارسال فرهنگ کمک کند.

این کارشناس در خصوص عنوان جشنواره با پسوند «جوانان» توضیح می‌دهد: بنیادهایی هستند که به طور تخصصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای عمل

بازی‌های رایانه‌ای اکنون به موضوعی معمولی برای بسیاری از ما تبدیل شده است، آن قدر که بواسطه حضور گوشی‌های هوشمند تلفن‌های

همراه، هر کدام از ما با چندین و چند بازی آشنایی داریم. گاه وقتی که قرار است از محیط اطراف دور شویم، یا خود را سرگرم کنیم، زمانی برای بازی وقت می‌گذاریم. با این حال بازی‌های رایانه‌ای تنها به همین سرگرم شدن و وقت گذراندن محدود نمی‌شود. سویه دیگر موضوع به صنعتی‌ار تباط دارد که اکنون در دنیا رو به گسترش است و بسیاری مشغول در آمدزایی از طریق آن هستند. در گذشته غالباً تولید بازی‌های رایانه‌ای در انحصار شرکت‌های بزرگ بود و کمتر بازی ساز مستقلی یافت می‌شد که خود را درگیر ساخت بازی کند. ولی در ده سال اخیر با رفع انحصار از تکنولوژی ساخت بازی، افرادی که علاقه وافری به بازی‌های رایانه‌ای داشتند بتدریج وارد این عرصه شدند و بازی‌هایی را تولید کردند که در مواردی چه بسا از محصول کار بازی سازان بزرگ موفق تر بوده‌اند.

در کشور مانیز بازی سازان مستقل در سال‌های اخیر خوش درخشیده‌اند و آثار قابل توجهی را روانه بازارهای داخلی و جهانی کرده‌اند که نشان می‌دهد جوانان ایرانی همچنان اگر بخواهند می‌توانند. در همین راستا و برای قدردانی از این جوانان، وزارت ورزش و جوانان با همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای جوانان را طراحی کردند که امسال نخستین دوره آن برگزار شده است.

متقاضیان شرکت در این دوره تا آخر مرداد ماه



جوان و بازی‌های رایانه‌ای در فضای مجازی بود. جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای جوان در دو بخش استانی و ملی برپا شد و شامل مسابقات تولید محتوا در زمینه ساخت بازی‌های ایرانی رایانه‌ای، ارائه ایده ساخت بازی، مقالات درباره ساخت بازی و بخش بین‌الملل بود و بخش مسابقات خلیج فارس که به بازی‌های رایانه اختصاص داشت.

در بخش تولید محتوا ۳۱۵ شرکت کننده حقیقی و حقوقی از کل کشور حضور یافتند و در بخش مسابقات فرهنگی هنری جام خلیج فارس نیز ۴۵۰۰ نفر در هفت بازی خارجی و دو بازی ایرانی به نام‌های ارتش‌های زمینی و گلدن کاپ به رقابت پرداختند.

به طور کلی می‌توان مهم‌ترین اهداف جشنواره را ایجاد زمینه برای رشد و شکوفایی خلاقیت‌های دانشجویان و دانش‌آموزان در صنعت سرگرمی و بازی، ارتقا و رشد کمی و کیفی تولیدات و نمایش توانمندی‌های متخصصان و هنرمندان ایرانی، گسترش صنعت بازی‌سازی و معرفی بازی‌های تولید داخل و ایجاد بازار فروش، ایجاد فضای رقابت علمی، فنی، فرهنگی و هنری میان جوانان فعال در عرصه بازی‌های رایانه‌ای و شناخت استعدادها و ساماندهی گیم‌های ایرانی و ایجاد ارتباط و همکاری مستمر مسئولان حوزه جوانان و علاقه‌مندان بازی برشمرد.

دبیر کل فدراسیون ورزش‌های الکترونیک آسیا در توضیح بخش تولید محتوا می‌گوید: برای نخستین بار بود که ما بخشی را تحت عنوان تولید محتوا به رقابت گذاشتیم، در این بخش محوریت موضوعات مرتبط با امور جوانان شامل اوقات فراغت، مشارکت اجتماعی جوانان، ازدواج، سبک زندگی ایرانی، اسلامی در عصر رسانه و فنون مذاکره مد نظر قرار داده شد.

شاورانی ادامه می‌دهد: در دوران پسانتحریم فضا برای تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای افزایش می‌یابد و با توجه به اهمیت فدراسیون ورزش الکترونیک می‌توانیم با تولیدکنندگان جهانی نیز تعاملاتی داشته باشیم. هدف ما این است که در جهت پتانسیل سرمایه‌گذاری داخلی، جذب سرمایه‌گذاری خارجی و شناساندن تولیدات داخلی به خارج تلاش کنیم. این کار دشوار است ولی با توجه به اهمیت موضوع، لازم است به صورت قانونمند در سطح بین‌المللی عمل کنیم.

وی با اشاره به نقش سازمان‌های مردم‌نهاد در برگزاری جشنواره بیان می‌کند: بدون کمک سازمان‌های مردم‌نهاد جشنواره‌ای در این سطح قابلیت اجرایی نداشت لذا با توجه به استقبال جوانان و همکاری خوب سازمان‌های مردم‌نهاد استانی و ملی در صدد این هستیم که در سال‌های بعد بیشتر کار

می‌کنند و در آنها شرکت‌های مختلف به رقابت می‌پردازند و کار ارائه می‌دهند اما ما در این جشنواره با ایجاد محدودیت سنی برای جوانان آماتور نیز فضا ایجاد کردیم که در بخش محتوا ایده‌های خود را ارائه دهند. به هر ترتیب جوانانی هستند که به این حوزه علاقه مندند و صاحب ایده و خلاقیت که می‌توانند به ارتقای بازی‌های رایانه‌ای کمک کنند در نتیجه ما برای افراد شرکت‌کننده محدودیت سنی قرار دادیم تا فضای بیشتری در اختیار نیروهای جوان و خلاق قرار گیرد، با وجود این استقبال خوبی از جشنواره شد و میانگین افراد شرکت‌کننده حدود ۱۷ تا ۲۵ سال بود. جمالی مشاور معاونت امور جوانان برنامه آینده جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای جوان را این طور بیان می‌کند: برای سال بعد می‌خواهیم این جشنواره به عنوان یک برند برای وزارت ورزش و جوانان ثبت شود و از جمله اهدافمان این است که اولاً نقش ورزش در بازی‌سازی را پررنگ کنیم و ثانیاً اینکه شرکت‌کنندگان بازی‌هایی را طراحی کنند که هنر مذاکره را به بازی‌کننده بیاموزد. به عبارت دیگر توانمندسازی بازیکنان بازی برای مذاکره از مهم‌ترین محتواهایی است که می‌خواهیم بازی‌سازان به آن بپردازند.

وی البته از بدعت این جشنواره نیز می‌گوید: عرف این شده است که تاصحیت از بازی رایانه‌ای به میان می‌آید همه گیم‌ها (بازیکنان) را پسر بدانند حال آنکه خیلی از گیم‌ها دختر هستند اما در ایران تاکنون فضایی برای بازی دادن آنها وجود نداشت که مادر این جشنواره از دختران جوان نیز بازیکنان داشتیم و حتی برگزیده هم شدند.

جمالی با اشاره به استقبال جوانان از جشنواره تأکید می‌کند: با توجه به اقبال زیاد جوانان به حوزه بازی‌های رایانه‌ای غفلت از آن شایسته نیست چه با وجود جمعیت جوان و خلاق می‌توان فضاسازی درستی داشت تا تولیدکنندگان بازی منزوی نباشند. چه بسا در دنیا به بازی‌های رایانه‌ای با نام ورزش الکترونیک نگاه می‌شود اما در داخل به دلیل عدم توانمندسازی بازی‌سازان تنها بعد تخریبی بازی رایانه‌ای را بسزگ کرده‌ایم در حالی که اگر تولیدات با محوریت ورزش بومی‌سازی شود می‌توان امیدوار بود در این حوزه پیشرفت کنیم.

■ بازی‌های رایانه‌ای هم ورزش است هم تفریح

لقمان شاورانی دبیر جشنواره ملی بازی‌های رایانه جوانان نیز در گفت‌وگو با ایران جوان می‌گوید: این نخستین دوره است که بازی‌های رایانه‌ای با عنوان جوانان برگزار شده و هدف اصلی پرداختن به موضوع



نسبت به ایجاد حرکت ملی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای می‌افزاید؛ طی چند سال گذشته بسیاری از متخصصان در حوزه بازی‌های رایانه‌ای که بازی‌های در خوری تولید کرده بودند به دلیل نبود بستر مناسب از کشور خارج شدند.

وی در خصوص تأثیر برگزاری این جشنواره‌ها می‌گوید: جشنواره‌هایی از این دست موجب ایجاد انگیزش در جوانان می‌شود، نیز اینکه مسئولان به فکر ساماندهی قانون در این حوزه می‌افتند. حمایت از بازی‌سازان، یافتن بازارهای داخلی و جهانی برای رشد و پیشرفت در این حوزه، خلاقیت و بومی‌سازی بازی‌ها از دیگر اثرات برگزاری جشنواره هاست.

آزاد در خصوص موانع پیشرفت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای تأکید می‌کند: در مسیر پیشرفت حلقه‌های مختلفی وجود دارد تا ما به صنعت بازی دست یابیم به طور مثال در در حوزه بازی‌های رایانه‌ای با یک مشکل مواجه هستیم زیرا به این بازی‌ها فقط به دید سرگرمی نگریسته می‌شود در حالی که بازی‌های رایانه‌ای یک هنر صنعت فرهنگی است که گردش مالی بالایی در سطح جهان دارد. در همین راستا قرار است در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به صورت یکپارچه ظرفیت‌های بازی‌ها را پوشش دهیم که اقدامی امیدوارکننده در این زمینه است. هدف استفاده از آن در جهت هماهنگی به منظور دیده شدن تولیدکنندگان و فعالان بازی‌های رایانه‌ای است.

وی البته با اشاره به نقش برنامه ریزان در وصل کردن حلقه‌های مختلف در مسیر رسیدن به صنعت بازی‌سازی در کشور می‌گوید: بازی‌های ایران در موقعیتی قرار دارد که باید دولت حمایت کند و حلقه‌های مختلف دست به دست هم دهند تا با توجه به گردش مالی سطح بازی‌های خود را در بازارهای جهانی توسعه دهیم.

آزاد البته معیار انتخاب برگزیدگان را در نظر گرفتن روحیات جوانان نه شرکت‌های خصوصی عنوان می‌کند.

را به سازمان‌های مردم‌نهاد بسپاریم و نقش دولتی را کم‌رنگ‌تر کنیم تا از این رهگذر رقابت‌ها بیشتر به سطوح بازی‌سازان مستقل کشیده شود.

دبیر جشنواره با اشاره به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در پر کردن اوقات فراغت جوانان می‌گوید: امروزه با گسترش فناوری‌های ارتباطی، موضوع بازی‌های رایانه‌ای از سطح سرگرمی و تفریح فراتر رفته و به عنوان ظرفیتی در پر کردن اوقات فراغت جوانان شناخته می‌شود به همین دلیل در سطوح عالی نظام و دولت و شورای عالی فضای مجازی به این مسأله به طور گسترده پرداخته می‌شود. همچنین طی جلساتی که با کمیسیون اوقات فراغت ستاد ساماندهی امور جوانان داشتیم امیدواریم گام‌های مؤثری در جهت تقویت بنیان‌های بازی‌های رایانه‌ای برداشته شود تا بتوانیم از این پتانسیل در بهبود وضعیت اوقات فراغت و اشتغال جوانان و کاهش آسیب‌های اجتماعی جوانان استفاده کنیم.

عبور مسیر صنعت بازی‌های رایانه‌ای از

فکر جوانان

حمزه آزاد رئیس هیأت داوران جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای جوانان در خصوص سطح برگزاری این مسابقات به ایران جوان می‌گوید: این جشنواره با حضور تیم‌های مختلف از ایران و کشورهای هند، آلمان، آمریکا و... در دو سطح ملی و بین‌المللی برگزار شد و بسیاری از بازی‌های خوب ملی در آن به نمایش درآمد. همچنین با توجه به اینکه محدودیت سن داشتیم و در این جشنواره آیتم جوانان را مد نظر گرفتیم باعث شد که فقط جوانان دیده شوند.

وی با اشاره به فضاسازی مناسب برای استعدادیابی جوانان بیان می‌کند: وقتی جشنواره‌ای مختص جوانان برگزار شود به دیده شدن و ایجاد انگیزه آنها منجر می‌شود. چه بسا امروز در حوزه بازی‌های موبایلی، بازی‌هایی داریم که چندین میلیون دانشمند دارند و توان رقابت در سطح بین‌المللی را دارند پس باید کاری کنیم که این استعدادها شکوفا شود.

رئیس هیأت داوران این جشنواره با ابراز امیدواری

کارشناس بازی‌های رایانه‌ای:

هدف اصلی بازی‌های رایانه‌ای تغییر سبک زندگی است

به حوزه بازی‌های رایانه‌ای پیمان کرد؛ امروز، رسانه بسیاری از مردم دنیا، بازی رایانه‌ای است به همین دلیل عمار ابزار خودش را درست تشخیص داده و بعد از سینما به سراغ بازی‌های رایانه‌ای آمده است اما باید بدانیم از این ابزار چگونه برای انتقال پیام خودمان و روشنگری در رابطه با مسائل تاب دینی استفاده کنیم. در همین راستا باید بعد از طراحی سناریو و بازی‌نامه‌های بومی به سراغ طراحی گیم پلی جدید برویم چرا که بسیاری از مردم دنیا از بازی‌های رایانه‌ای به شکل کنونی که اساس آن بر ترس، غارتگری، خشونت و مسائل غیراخلاقی است خسته و دلزده شده‌اند و به دنبال جایگزینی برای آن هستند. وی با اشاره به جستواره بازی‌های رایانه‌ای عمار تصریح کرد: عمار به دنبال تغییر فضا و ارائه حرفی جدید در این حوزه است و می‌تواند موضوعات به روز و زمین مانده مثل مسائل انقلاب اسلامی، پیداری اسلامی و... را که شرکت‌های غربی به صورت وارونه و تحریف شده معرفی می‌کنند، برای کشورهای مسلمان مطرح کند و رسانه قشر بزرگی در جهان باشد که از بازی‌های غربی خسته شده‌اند.

معرفی و ساخته شوند تا بتوانند اهداف خود را که همان خشونت و مسائل غیراخلاقی است، ترویج دهند. وی در همین رابطه تصریح کرد: مجموعه‌ای از این شرکت‌ها که بعضی از آن‌ها صهیونیستی هستند طی این سال‌ها بازی‌های ضداسلامی و ضدایرانی زیادی در دنیا ساختند. وی اذعان داشت: در بازی‌های غربی تلاش می‌شود علاوه بر موج اسلام‌هراسی و القای خشونت به کاربران با نشتر مسائل غیراخلاقی، سبک زندگی جامعه را هم تغییر دهند. حاجی‌هاشمی در بخش دیگری از سخنانش درباره ورود جستواره عمار

به مرز ۳۰ سال رسیده است و این نشان می‌دهد علاوه بر جوان‌ها، قشر میانسال و کهنسال نیز به بازی‌های رایانه‌ای روی آورده‌اند و اگر می‌خواهیم حرف خود را در این فضا منتشر کنیم باید همه افراد درگیر این حوزه را در نظر بگیریم. حاجی‌هاشمی در رابطه با ضرورت تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور گفت: ما باید سبک و شیوه جدیدی از بازی‌ها را از لحاظ سناریو و گیم پلی (طراحی بازی) تولید کنیم چرا که شرکت‌های حاضر در لایه گیم دنیا یعنی مجموعه ESA نمی‌خواهند بازی‌هایی با الگوهای اسلامی در دنیا

بک کارشناس بازی‌های رایانه‌ای معتقد است لایه گیم دنیا نمی‌خواهد بازی‌هایی با الگوی اسلامی طراحی شود و ما باید به تولید بازی‌هایی بپردازیم که شیوه و سبک زندگی ایرانی-اسلامی را ترویج کنیم. به گزارش مهر، محمدامین حاجی‌هاشمی کارشناس بازی‌های رایانه‌ای، در ارتباط با صنعت بازی‌سازی گفت: بازی‌های رایانه‌ای از دهه ۱۹۹۰ آغاز شد و تا سال ۲۰۱۰ به اوج خود رسید؛ این صنعت، در سال‌های اخیر، دوران بلوغ خود را پشت سر گذاشته است و پس از مسیر تئوری بازی‌های ویدیویی از سال ۲۰۱۰ به بعد، دور جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای ظهور کرده است. این کارشناس بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرده تغییر و تحولات در این حوزه، از سرعت بالایی برخوردار است به طوری که طی ۲۰ سال اخیر بعد از بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای، بازی‌های موبایلی هم با به این عرصه گذاشتند. وی با اشاره به این که امروز در دنیا بازی‌های رایانه‌ای جای سینما را گرفته‌اند، ادامه داد: متوسط سن کاربران بازی‌های رایانه‌ای در غرب،



بازی «ارتش‌های فرازمینی» بین‌المللی شد

بازی «ارتش‌های فرازمینی» به‌عنوان یکی از بهترین بازی‌های ایرانی، پس از مدت‌ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم‌اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش‌های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین‌المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه‌ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به‌دلیل تحریم‌ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی‌سازان ایرانی به‌صورت مستقیم خودداری می‌کردند. بازی ارتش‌های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده‌های دور اتفاق می‌افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی‌های نسخه بین‌المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت‌ها فعال نشده بود.



بازی «ارتش‌های فرازمینی» بین‌المللی شد

بازی «ارتش‌های فرازمینی» به‌عنوان یکی از بهترین بازی‌های ایرانی، پس از مدت‌ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم‌اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، استودیو راسپینا، سازنده بازی ارتش‌های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین‌المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه‌ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم‌ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی‌سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می‌کردند.

تغییر سبک زندگی هدف اصلی بازی‌های رایانه‌ای



مهر: یک کارشناس بازی‌های رایانه‌ای معتقد است: ما باید به تولید بازی‌هایی بپردازیم که شیوه و سبک زندگی

ایرانی- اسلامی را ترویج می‌کنند. محمدمبین حاجی‌هاشمی با بیان این‌که امروز در دنیا بازی‌های رایانه‌ای جای سینما را گرفته، گفت: متوسط سن کاربران بازی‌های رایانه‌ای در غرب، به مرز ۳۰ سال رسیده است.

او افزود: ما باید سبک جدیدی از بازی‌ها را از لحاظ سناریو و طراحی بازی تولید کنیم، چراکه شرکت‌های حاضر در لابی گیم دنیا نمی‌خواهند بازی‌هایی با الگوهای اسلامی معرفی و ساخته شوند.

سرنوشت یک قهرمان؛ معرفی بهترین های سبک نقش آفرینی در سالی که گذشت (۲۰۱۴-۲۰۱۵)

یکی از بزرگترین تفاوت های بازی های ویدیویی با فیلم ها به قابلیت کنترل شخصیت اصلی باز می گردد. به عبارت دیگر، در آثار هنر هشتم می توانید از دید کاراکتر داستان را ادامه داده و خودتان سرنوشت او را رقم بزنید؛ سرنوشتی که می تواند به هويت یک منطقه، کشور یا حتی دوره ختم شود.

اما در این بین برخی آثار یا را فراتر گذاشته و با ارائه داستانی غیر خطی، تصمیمات مهم را بر عهده بازیکن می گذارند تا نقش اصلی در نحوه شکل گیری داستان را خودش ایفا کند. اگر بخواهیم برای بازی های یاد شده محدوده ای تعیین کنیم، بدون شک بسیاری از عناوین نقش آفرینی [Role Playing Game یا به اختصار RPG] در آن قرار خواهند داشت که با یک گیم پلی غنی، ده ها ساعت بازیکن را درگیر خودشان می کنند.

شاید برایتان جالب باشد بدانید به اعتقاد برخی طرفداران، عناوین نقش آفرینی بسیار بیشتر از آثار دیگر سبک ها، المان های سرگرم کننده دارند. قبول این حرف را برعهده خودتان می گذاریم ولی در این حد بدانید که به واسطه جذابیت ویژگی های نقش آفرینی، مانند شخصی سازی، شاهد حضور گسترده آنان در سبک های دیگر نیز هستیم.

خیلی مقدمه را طولانی نمی کنیم و با همین صحبت ها به سراغ معرفی بهترین های سبک نقش آفرینی در سال ۱۳۹۴ می رویم. اگر خواهان ساعت ها تجربه دلنشین و جدید روی تلفن های هوشمند خود هستید، عناوین یاد شده در زیر می توانند بهترین گزینه برای شما باشند.

Chaos Ring ۳

بدون شک اسکوتر اینکس را می توان یکی از سردمداران سبک نقش آفرینی ژاپنی [JRPG] قلمداد کرد. با توجه به پیشرفت بازی های موبایل، شرکت مورد بحث تصمیم گرفت تا حضور بیشتری در بازار تلفن های هوشمند داشته باشد. بدین ترتیب شاهد عناوین موفق زیادی از آنان روی تلفن های همراه بودیم که یکی از آنان سری Chaos Ring است. در نسخه سوم بازی کنترل شخصیت هایی را خواهید که قصد دارند به سیاره ای با نام Marble Blue بروند.

برای توضیح گیم پلی بازی باید گفت مبارزات در عناوین نقش آفرینی ژاپنی به صورت نوبتی انجام می شوند. به عبارت دیگر، در این گونه عناوین کنترل گروهی از شخصیت ها، در Chaos Ring پنج کاراکتر، را داشته و به هر کدام در میدان نبرد دستوراتی می دهید تا به دشمن حمله کنند سپس نوبت به حریف می رسد. شاید برای درک بهتر این موضوع بتوان شطرنج را مثال زد.

Chaos Ring III قیمت: ۱۹.۹۹ دلار سازنده: Media.Vision سیستم عامل: iOS و اندروید حجم: ۱۵۲۰ / ۲۳۰۰ مگابایت دانلوداپ استورگوگل پلی

Transistor

پس از عرضه موفقیت آمیز عنوان Bastion، استودیو Supergiant Games تصمیم گرفت به دنبال ایده های جدید خود رفته و باز هم تجربه ای متفاوت را در صنعت سرگرمی به ارمغان بیاورد. بنابراین آنان در سال ۲۰۱۴ عنوان بعدیشان با نام Transistor را منتشر کردند که توانست با بازخورد بسیار مثبت منتقدان مواجه شده و جوایز زیادی را نیز از آن خود نمود. امسال با انتشار بازی برای iOS، دارندگان دیوایس های اپل نیز فرصت تجربه این شاهکار را به دست آوردند. ترانزیستور روایت گر شخصیتی با نام Red است؛ خواننده ای مشهور در شهر Cloudbank که به واسطه مشکلاتی صدای خود را از دست داده.

اکنون وی باید به کمک شمشیری سخن گو، که راوی بازی است، به جنگ با دشمنان پرداخته و از راز این اتفاق مرموز پرده بردارد. داستان احساسی و بی نظیر ترانزیستور به تنهایی می تواند هر فردی را مجذوب کند اما در کنار این مورد، موسیقی بی نظیر و طراحی هنری عالی را نیز اضافه کنید تا متوجه شوید چه شاهکاری را از دست داده اید. اگر به دیوایس با سیستم عامل iOS دسترسی ندارید، تجربه بازی روی پی سی به شدت توصیه می گردد.

Transistor قیمت: ۹.۹۹ دلار سازنده: Supergiant Games سیستم عامل: iOS حجم: ۱۸۴۰ مگابایت دانلوداپ استور

Loot & Legends

ممکن است با دیدن عکس اول پست با خود بگویید این تاس ها چه ارتباطی به بازی های نقش آفرینی دارند. در توضیحات Loot & Legends می خواهیم پرده از این راز مخوف برداریم! سبک نقش آفرینی ریشه در بازی های تخته ای و نوشتاری قدیمی دارد که در آنان باید با یک سری مهره های شبیه شخصیت ها، قوانینی مشخص و تاس ها مسابقه می دادید. با این توضیحات به سراغ Loot & Legends می رویم.

جدیدترین ساخته استودیو DropForge Limited نیز تقریباً از همین سیستم پیروی می کند. میدان نبرد بازی تخته ای است که در آن شخصیت های مبارز رو به رو هم قرار می گیرند. سپس با استفاده از کارت هایی که دارید به سربازها دستور می دهید تا چه نوع حملاتی را انجام دهند. با پیشروی هر چه بیشتر نیز می توانید کاراکترهای خود را شخصی سازی کنید. البته به یاد داشته باشید که برای انجام بازی نیازمند اینترنت خواهید بود.

Loot & Legends قیمت: رایگان سازنده: DropForge Games سیستم عامل: iOS و اندروید حجم: ۶۶۶ / ۲۴ مگابایت دانلوداپ استورگوگل پلی

Attack the Light

چه قدر سریال و انیمیشن های غربی را دنبال می کنید؟ تاکنون نام Steven Universe به گوشتان خورده؛ انیمیشنی بامزه و موفق که در آن استیون با دوستان خود برای نجات دنیا و شکست دشمنان دست به یک ماجراجویی عجیب می زند. با توجه به محبوبیت بالای این اثر، Cartoon Network تصمیم گرفت تا یک بازی ویدیویی بر اساس داستان شخصیت استیون بسازد. بدین ترتیب شاهد انتشار Attack the Light روی تلفن های هوشمند بودیم.

این بار نیز باید با استیون و دوستانش به نجات دنیا بپردازید. گیم پلی بازی همانند نقش آفرینی های ژاپنی به صورت نوبتی انجام می شود. به عبارت دیگر ابتدا با شخصیت های خود به دشمنان حمله کرده و سپس نوبت حریف می رسد تا در پایان یکی از گروه ها شکست بخورد. مشابه دیگر آثار این سبک، قابلیت ارتقا کاراکترهای بازی را نیز دارید. وجود یک گیم پلی جذاب، طراحی هنری بی نظیر و بسیاری نکات مثبت دیگر باعث شد تا Attack the Light در هنگام انتشار نقدهای بسیار خوبی را دریافت نموده و به سرعت محبوب شود.

Attack the Light قیمت: ۲.۹۹ دلار سازنده: Cartoon Network سیستم عامل: iOS و اندروید حجم: ۲۱۲ / ۱۷۶ مگابایت دانلوداپ استورگوگل پلی

Dust: An Elysian Tail

نمی خواهیم طرفداری بی مورد از سیستم عاملی بکنیم اما همیشه عناوینی برای iOS منتشر می شوند که حسرت تجربه آنان روی اندروید یا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ویندوز فون بر دل طرفداران می ماند. Dust: An Elysian Tail بدون ذره ای تردید در جرگه بازی های یاد شده قرار دارد. بازی روایت گر دنیایی تخیلی از حیوانات است که در آن کاراکتری با نام Dust سعی می کند گذشته خود را به یاد بیاورد.

گیم پلی Dust: An Elysian Tail در یک فضای دو بعدی اتفاق افتاده و بازیکن با پیشروی هر چه بیشتر می تواند شخصیت اصلی را ارتقا داده یا آیتم های جدیدی برایش بخرد. وجود سیستم مبارزات جذاب، طراحی دلربا محیط و انیمیشن های زیبا باعث شده تا شاهد Dust: An Elysian Tail در لیست باشیم. البته نباید از موسیقی بی نظیر عنوان مورد بحث هم غافل شویم. همانند ترانزیستور، اگر دارای دیوایسی با سیستم عامل iOS نیستید، می توانید روی پلتفرم های دیگر بازی را تجربه نمایید.

Dust: An Elysian Tail قیمت: ۵.۹۹ دلار سازنده: Humble Hearts سیستم عامل: iOS حجم: ۶۳۴ مگابایت داتلوداپ استور Final Fantasy V

کنفرانس E3 شرکت سونی در سال گذشته لحظات دراماتیک بسیاری زیادی را برای طرفداران صنعت گیمینگ به وجود آورد. یکی از این لحظه ها، معرفی ریمیک [بازسازی] عنوان بسیار محبوب Final Fantasy VII بود که ابتدا سال ۱۹۹۷ برای پلی استیشن ۱ عرضه شد اما نکته اینجاست که تا انتشار بازی در ۲۰۱۷ خیلی زمان مانده، پس بازیکنان چگونه می توانند تحمل کنند؟

اسکوتر انیکس با انتشار نسخه موبایل سعی نمود تا مرهمی بر دل هواداران باشد. داستان بازی روایت گر شخصیتی به نام کلود است که با دوستان خود سعی در توقف شرکتهای با نام شیرا، به علت استفاده بیش از حد در انرژی سیاه، را دارد. تا اینجا که آمدیم بد نیست انیمیشن زیبای Final Fantasy VII: Advent Children (البته اگر ندیده اید) هم پیشنهاد دهیم. داستان این پویانمایی پس از اتفاقات بازی روایت می شود.

Final Fantasy VII قیمت: ۱۵.۳۰ دلار سازنده: Square Enix سیستم عامل: iOS حجم: ۱۶۲۰ مگابایت داتلوداپ استور



اولین تیزر از فیلم مستند «ماجرای بازی سازی مستقل در ایران» منتشر شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۷)

ساخت اولین فیلم مستند در حوزه بازی های ویدئویی کشورمان با نام «در بهشت احتمالات از دست رفته: ماجرای بازی سازی مستقل در ایران» به اتمام رسید. این فیلم بلند مستند به کارگردانی «متین ایزدی» با هدف نشان دادن وضعیت بازی سازان مستقل ایران ساخته شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روند تولید این فیلم مستند از اواخر سال ۹۳ آغاز و به تازگی یعنی اواخر سال ۹۴ به اتمام رسیده است. متین ایزدی درباره این اثر گفت: در این فیلم به سه قشر بازی ساز مستقل پرداخته ایم؛ اول آن هایی که با سودای بازی سازی وارد می شوند و رویای شان این است که به تنهایی بازی هایی در سطح جهانی بسازند. دوم بازی سازانی که چند بار تجربه کسب کرده و فهمیده اند که بازی سازی مستقل اصلا کار آسانی نیست و احتمال شکست بسیار بالاست. قشر سوم نیز بازی سازان مستقلی هستند که بازی های موفق ساخته اند و با حقیقت ماجرا روبرو شده اند؛ این دسته ی آخر، درس های بزرگی برای تازه واردان دارند.

ایزدی ادامه داد: در انتظار دریافت مجوزهای لازم از معاونت سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، جهت اکران این فیلم هستیم و پیش بینی می کنیم که اوایل سال اولین اکران را داشته باشیم.

جهت تماشای این تیزر کلیک کنید



کارشناس بازی های رایانه ای: هدف اصلی بازی های رایانه ای تغییر سبک زندگی است (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۷)

یک کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است لایه گیم دنیا نمی خواهد بازی هایی با الگوی اسلامی طراحی شود و ما باید به تولید بازی هایی بپردازیم که شیوه و سبک زندگی ایرانی- اسلامی را ترویج کنیم.

یک کارشناس بازی های رایانه ای معتقد است لایه گیم دنیا نمی خواهد بازی هایی با الگوی اسلامی طراحی شود و ما باید به تولید بازی هایی بپردازیم که شیوه و سبک زندگی ایرانی- اسلامی را ترویج کنیم.

به گزارش مهر، محمد امین حاجی هاشمی کارشناس بازی های رایانه ای، در ارتباط با صنعت بازی سازی گفت: بازی های رایانه ای از دهه ۱۹۹۰ آغاز شد و تا سال ۲۰۱۰ به اوج خود رسید؛ این صنعت، در سال های اخیر، دوران بلوغ خود را پشت سر گذاشته است و پس از سیر نزولی بازی های ویدئویی از سال ۲۰۱۰ به بعد دور جدیدی از بازی های رایانه ای ظهور کرده است. این کارشناس بازی های رایانه ای عنوان کرد: تغییر و تحولات در این حوزه، از سرعت بالایی برخوردار است به طوری که طی ۲۰ سال اخیر بعد از بازی های ویدئویی و رایانه ای، بازی های موبایلی هم پا به این عرصه گذاشتند. وی با اشاره به این که امروز در دنیا بازی های رایانه ای جای سینما را گرفته اند، ادامه داد: متوسط سن کاربران بازی های رایانه ای در غرب، به مرز ۳۰ سال رسیده است و این نشان می دهد علاوه بر جوان ها، قشر میانسالی و کهنسال نیز به بازی های رایانه ای روی آورده اند و اگر می خواهیم حرف خود را در این فضا منتشر کنیم باید همه افراد درگیر این حوزه را در نظر بگیریم. حاجی هاشمی در رابطه با ضرورت تولید بازی های رایانه ای در کشور گفت: ما باید سبک و شیوه جدیدی از بازی ها را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از لحاظ سناریو و گیم پلی (طراحی بازی) تولید کنیم چراکه شرکت های حاضر در لایه گیم دنیا یعنی مجموعه ESA نمی خواهند بازی هایی با الگوهای اسلامی در دنیا معرفی و ساخته شوند تا بتوانند اهداف خود را که همان خشونت و مسائل غیراخلاقی است، ترویج دهند. وی در همین رابطه تصریح کرد: مجموعه ای از این شرکت ها که بعضی از آن ها صهیونیستی هستند طی این سال ها بازی های ضد اسلامی و ضد ایرانی زیادی در دنیا ساختند. وی اذعان داشت: در بازی های غربی تلاش می شود علاوه بر موج اسلام هراسی و القای خشونت به کاربران با نشر مسائل غیراخلاقی، سبک زندگی جامعه را هم تغییر دهند. حاجی هاشمی در بخش دیگری از سخنانش درباره ورود جشنواره عمار به حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: امروز، رسانه بسیاری از مردم دنیا، بازی رایانه ای است به همین دلیل عمار ابزار خودش را درست تشخیص داده و بعد از سینما به سراغ بازی های رایانه ای آمده است اما باید بدانیم از این ابزار چگونه برای انتقال پیام خودمان و روشنگری در رابطه با مسائل ناب دینی استفاده کنیم. در همین راستا باید بعد از طراحی سناریو و بازی نامه های بومی به سراغ طراحی گیم پلی جدید برویم چرا که بسیاری از مردم دنیا از بازی های رایانه ای به شکل کنونی که اساس آن بر ترس، غارتگری، خشونت و مسائل غیراخلاقی است خسته و دلزده شده اند و به دنبال جایگزینی برای آن هستند. وی با اشاره به جشنواره بازی های رایانه ای عمار تصریح کرد: عمار به دنبال تغییر فضا و ارائه حرفی جدید در این حوزه است و می تواند موضوعات به روز و زمین مانده مثل مسائل انقلاب اسلامی، بیداری اسلامی و... را که شرکت های غربی به صورت وارونه و تحریف شده معرفی می کنند، برای کشورهای مسلمان مطرح کند و رسانه قشر بزرگی در جهان باشد که از بازی های غربی خسته شده اند.



لیست نامزد های بهترین بازی های سال ۹۴ از نگاه دنیای بازی (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

به روزهای پایانی سال ۹۴ رسیده ایم. سالی که به هر جهت برای ما ایرانیان سال خوبی بود و با این که انتظار نمی رفت، برای گیمرها هم سال خوب و پرکاری بود. با این که می توان بزرگان امسال را پایین تر از حدانتظارها پیدا کرد، و از اتفاقات ناخوش آیندی که در این سال افتادند نمی شود ناراحت نبود، اما با توجه به تعدد و تکثر عناوین سالی را پشت سر گذاشتیم که برای همه ی گیمرها با هر سلیقه ای یک بازی وجود داشت.

به هر حال شما هم مثل ما امسال را بی بازی سر نکرده اید. حالا که این سال به غروب نزدیک شده است، کنار هم جمع شده و بهترین بازی های سال را انتخاب می کنیم. ساز و کار انتخاب بهترین بازی های سال ۹۴ این بار البته اندکی با گذشته فرق دارد. در ادامه لیست بخش های انتخابی توسط دنیای بازی را مشاهده می کنید که تعداد پنج بازی در هر بخش برای رقابت نهایی انتخاب شده اند. تحریریه ی دنیای بازی در حال بررسی و گفتگو برای انتخاب بهترین بازی در هر بخش از بین پنج بازی انتخاب شده هستند و بنا داریم روز ۲۵ اسفند ماه بهترین ها را معرفی کنیم. اما مشابه سال های گذشته و طبق سیاستی که سایت دنیای بازی پیش گرفته است، همه ی این لیست برای مشخص شدن بهترین بازی ها از نظر کاربران دنیای بازی نیز به نظرسنجی گذاشته می شود. در نتیجه در پایان سال بهترین بازی ها از نگاه تحریریه ی دنیای بازی و نیز بهترین بازی ها از نگاه کاربران سایت را خواهیم داشت. که در دو لیست جداگانه منتشر می شوند. باید دید نظر ما چقدر به نظر شما نزدیک است!

شما از همین لحظه می توانید به این صفحه مراجعه کرده و بهترین بازی ها را در هر رشته انتخاب کنید. لطفا دقت کنید که فقط تا صبح روز ۲۵ اسفند برای شرکت در این نظرسنجی ها فرصت دارید.

اما امسال برای شما یک چالش دیگر هم در نظر گرفته ایم. همه ی کاربران دنیای بازی می توانند در رشته های مشخص شده بهترین بازی از نگاه دنیای بازی را پیش بینی کنند. ما با همکاری مازستا - که معرف حضور همه تان هست- برای کسانی که بیشترین پیش بینی درست را انجام داده اند جوایزی در نظر گرفته ایم. که اطلاعات بیشتر در مورد این جوایز را در روزهای آتی منتشر می کنیم. لطفا توجه داشته باشید که در این بخش، شما نباید نظر خود را در مورد بهترین بازی هر بخش اعلام کنید، بلکه باید بهترین بازی از نظر دنیای بازی را پیش بینی کنید. می خواهیم ببینیم با توجه به نقدها و مطالبی که امسال در دنیای بازی خواندید و با نگاه تحریریه ی ما آشنا شدید، چقدر سلیقه ی ما دستتان آمده و می توانید ذهن ما را بخوانید یا نه! [من قول می دهم بهترین های ۹۴ از نگاه دنیای بازی بیشتر از آن چه فکر می کنید غیرقابل پیش بینی باشد]

در ادامه لیست نامزدهای بهترین بازی های سال ۹۴ از نگاه دنیای بازی را مشاهده می کنید: راهنمای لیست: نقش=بخش های فنی و جایی؛ آبی=بخش های اصلی؛

بهترین محتوای ساخته ی طرفداران: GTA V Mod: Back to the Future GTA V: Police Mod Script Fallout ۴: Atom Bomb
 Bloodborne: The Old Hunters Baby Half-Life ۲: Prospekt Portal Stories: Mel
 Cities: Skylines After Dark Civilization: Beyond Earth Destiny: The Taken King The Witcher ۳: Hearts of
 Stone بهترین طراحی هنری در بازی The Witness Rise of the Tomb Raider The Witness
 Camilla Luddington - Lara Croft (Rise of the Tomb Raider) Mark Hamill - The
 Unravel بهترین اجرا/صداپیشگی
 Joker (Batman Arkham Knight) Victoria Atkin - Evie Frye (Assassin's Creed Syndicate) Doug Cockle -
 Geralt (The Witcher ۳) Stephen Russell - Nick Valentine (Fallout ۴)
 Life is Strange Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Rise of the Tomb Raider The Order: ۱۸۸۶ Star Wars
 Batman Arkham Knight Fallout ۴ Tales from the Borderlands The
 Battlefront بهترین کارگردانی سینمایی/داستانی
 Witcher ۳: Wild Hunt Until Dawn
 Austin Wintory - Assassin's Creed Syndicate Koji
 Witcher ۳: Wild Hunt
 Kondo - Super Mario Maker Toby Fox - Undertale Marcin Przybyłowicz - The Witcher ۳: Wild Hunt
 Bethesda Games (ادامه دارد ...)

Destiny: (ادامه خبر ...) Studios CD Projekt RED Colossal Order Monolith Soft Nintendo بهترین بازی چند نفره ی آنلاین
 The Taken King Halo ۵: Guardians Hearthstone: Heroes of Warcraft Rocket League Splatoon بهترین بازی
 خانوادگی Disney Infinity ۳.۰ Lego Dimensions Skylanders SuperChargers Splatoon Super Mario Maker بهترین
 Dominations Fallout Shelter Lara Croft Go Assassin's Creed Identity Monster Hunter ۴ بازی موبایل/کنسول دستی
 Ultimate بهترین بازی مستقل Axiom Verge Her Story SOMA The Beginner's Guide Undertale
 Grey Goo Heroes of the Storm Invisible بازی استراتژی ShadowBlade: Reload موتوروی هشت خوان بهترین بازی
 FIFA ۱۶ Forza Motorsport ۶ NBA ۲K ۱۶ Inc. StarCraft II: Legacy of the Void XCOM ۲ بهترین بازی ورزشی/ورزشی
 Dead Or Alive ۵ Last Round OlliOlli۲: Welcome to Olliwood Pro Evolution Soccer ۲۰۱۶ بهترین بازی مبارزه ای
 Bloodborne Dragon Ball Xenoverse Mortal Kombat XRising Thunder Street Fighter V بهترین بازی نقش آفرینی
 Batman Arkham Knight Far Cry Primal Just Cause ۳ Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Rise of the Tomb Raider
 Fallout ۴ Halo ۵: Guardians Splatoon Star Wars Battlefront Tom Clancy's Rainbow Six: The بهترین بازی تیراندازی
 Bloodborne Fallout ۴ Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Super Mario Maker The Siege بهترین بازی سال
 Witcher ۳: Wild Hunt توضیحات:

این لیست در تحریریه ی دنیای بازی و بعد از گفتگو و تبادل نظر با همه ی اعضا تهیه شده و قابل تغییر نیست. تمام تلاشمان را کرده ایم که همه ی بازی هایی که تا تاریخ ۱۴ اسفندماه عرضه شده اند را در این لیست بگنجانیم. طبیعتا بازی هایی که بعد از این تاریخ عرضه می شوند را در زمره ی بازی های سال ۹۵ قرار می دهیم. لیست بر اساس حروف الفبا مرتب شده است و از بین ۵ بازی انتخاب شده در هر بخش، فقط ۱ بازی به عنوان بهترین بازی برگزیده خواهد شد.



نظرسنجی بهترین بازی های سال ۹۴ از نگاه کاربران دنیای بازی (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

لطفا با استفاده از نظرسنجی های ایجاد شده، برای هر رشته به بهترین بازی از نظر خودتان رای بدهید. هر کاربر می تواند فقط یک بار رای خود را ثبت کند. لطفا دست به دامان راهکارهای غیر معمول برای بالا بردن بازی موردعلاقه تان در نظرسنجی نشوید چون لولا کار غیراخلاقی و دور از شایسته برای شماست و دوما حتی اگر فرضا بتوانید در مدت زمان کمی که دارید تغییر خاصی در نظرسنجی ایجاد کنید، ما متوجه می شویم. یادتان باشد فقط تا صبح روز سه شنبه ۲۵ اسفندماه فرصت دارید تا در نظرسنجی ها شرکت کنید. بعد از آن نظرسنجی ها به صورت خودکار غیرفعال می شوند. بدیهتا نتیجه ی نظرسنجی همان موقع مشخص است.

بهترین محتوای ساخته ی طرفداران

۴: Atom Bomb Baby با ۲ رای - ۶۷٪

Portal Stories: Mel با ۱ رای - ۳۳٪

GTA V Mod: Back to the Future با ۰ رای - ۰٪

GTA V: Police Mod Script با ۰ رای - ۰٪

Half-Life ۲: Propekt با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۳

ارسال رای

... Loading

بهترین بسته ی گسترش دهنده/دی ال سی

The Witcher ۳: Hearts of Stone با ۳ رای - ۵۰٪

Bloodborne: The Old Hunters با ۲ رای - ۳۳٪

Destiny: The Taken King با ۱ رای - ۱۷٪

Cities: Skylines After Dark با ۰ رای - ۰٪

Civilization: Beyond Earth با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۶

ارسال رای

... Loading

بهترین طراحی هنری در بازی

Bloodborne با ۳ رای - ۵۰٪

Ori and the Blind Forrest با ۳ رای - ۵۰٪(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) Rise of the Tomb Raider با ۰ رای - ۰٪

The Witness با ۰ رای - ۰٪

Unravel با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۶

ارسال رای

... Loading

بهترین اجرا/صنایعگی

(Mark Hamill - The Joker) Batman Arkham Knight با ۳ رای - ۶۰٪

(Doug Cockle - Geralt) The Witcher ۳ با ۲ رای - ۴۰٪

(Camilla Luddington - Lara Croft) Rise of the Tomb Raider با ۰ رای - ۰٪

(Victoria Atkin - Evie Frye) Assassin's Creed Syndicate با ۰ رای - ۰٪

(Stephen Russell - Nick Valentine) Fallout ۴ با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۵

ارسال رای

... Loading

بهترین گرافیک/موشن کیچر و دست آورد فنی جدید

The Order: ۱۸۸۶ با ۴ رای - ۶۷٪

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain با ۱ رای - ۱۷٪

Rise of the Tomb Raider با ۱ رای - ۱۷٪

Life is Strange با ۰ رای - ۰٪

Star Wars: Battlefront با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۶

ارسال رای

... Loading

بهترین کارگردانی سینمایی/اداستانی

The Witcher ۳: Wild Hunt با ۳ رای - ۵۰٪

Batman Arkham Knight با ۲ رای - ۳۳٪

Until Dawn با ۱ رای - ۱۷٪

Fallout ۴ با ۰ رای - ۰٪

Tales from the Borderlands با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۶

ارسال رای

... Loading

بهترین آهنگ سازی بازی

Marcin Przybyłowicz - The Witcher ۳: Wild Hunt با ۳ رای - ۶۰٪

Austin Wintory - Assassin's Creed Syndicate با ۱ رای - ۲۰٪

Jessica Curry - Everybody's Gone to the Rapture با ۱ رای - ۲۰٪

Koji Kondo - Super Mario Maker با ۰ رای - ۰٪

Toby Fox - Undertale با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۵

ارسال رای

... Loading

بهترین استودیوی بازی سازی

CDProjekt RED با ۴ رای - ۸۰٪

Bethesda Games Studios با ۱ رای - ۲۰٪

Colossal Order با ۰ رای - ۰٪

Monolith Soft با ۰ رای - ۰٪

Nintendo با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۵ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ارسال رای)

... Loading

بهترین بازی چندتفره ی آنلاین

Hearthstone: Heroes of Warcraft با ۲ رای - ۳۳٪

Rocket League با ۲ رای - ۳۳٪

Destiny: The Taken King با ۱ رای - ۱۷٪

Splatoon با ۱ رای - ۱۷٪

Halo 5: Guardians با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۶

ارسال رای

... Loading

بهترین بازی خانوادگی

Splatoon با ۲ رای - ۵۰٪

Disney Infinity ۳.۰ با ۱ رای - ۲۵٪

Super Mario Maker با ۱ رای - ۲۵٪

Lego Dimensions با ۰ رای - ۰٪

Skylanders SuperChargers با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۴

ارسال رای

... Loading

بهترین بازی موبایل کنسول دستی

Fallout Shelter با ۲ رای - ۶۷٪

Lara Croft Go با ۱ رای - ۳۳٪

Dominations با ۰ رای - ۰٪

Assassin's Creed Identity با ۰ رای - ۰٪

Monster Hunter 4 Ultimate با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۳

ارسال رای

... Loading

بهترین بازی مستقل

Undertale با ۳ رای - ۷۵٪

SOMA با ۱ رای - ۲۵٪

Axiom Verge با ۰ رای - ۰٪

Her Story با ۰ رای - ۰٪

The Beginner's Guide با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۴

ارسال رای

... Loading

بهترین بازی ایرانی

Shadow Blade: Reload با ۲ رای - ۱۰۰٪

بال های تاریک با ۰ رای - ۰٪

سبقت با ۰ رای - ۰٪

موتوری با ۰ رای - ۰٪

هشت خوان با ۰ رای - ۰٪

تعداد شرکت کنندگان: ۲

ارسال رای

... Loading

نظرسنجی بخش های اصلی در صفحه بعد...

ساخت بازی رایانه ای " شکار ربات " توسط دانش آموز زاهدانی (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

دانش آموز زاهدانی در طرح جشنواره نوجوان خوارزمی موفق به ساخت بازی رایانه ای تحت عنوان شکار ربات شد.

به گزارش خبر نگار خیر گزاری بسیج علی مقدم دانش آموز پایه نهم دبیرستان رزمجو مقدم تاحیه یک زاهدان طراح و برنامه نویس بازی رایانه ای تحت عنوانک شکار ربات " است وی این طرح خود را در جشنواره خوارزمی در سال تحصیلی ۹۴-۹۵ ارائه نمود و توانست مقام استانی را کسب نماید و به عقیده داوران به مرحله کشوری نیز راه خواهد یافت.

علی مقدم در نحوه ساخت این بازی رایانه ای در گفتگو با خبر نگار ما گفت: من این بازی را با استفاده از نرم افزار unity ساخته ام و از زبان برنامه نویسی شارپ استفاده کرده ام مدل ها را با استفاده از نرم افزار maya ۲۰۱۴ و rd max ۲۰۱۴ ساخته ام texture را هم از اینترنت دانلود کرده ام البته بعضی از آن ها را خودم ساخته ام (با استفاده از دوربین texture می سازم)

نیروی هوایی ارتش از «حمله به اج ۳» رونمایی می کند (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی «شکارچی» که در مرکز بازی های رایانه اداره عقیدتی سیاسی این یگان در حال طراحی است بازدید کرد.

به گزارش ایسنا، امیر سرتیپ خلبان علیرضا برخوردار جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز با بیان اینکه هدف از ساخت این بازی ها اشاعه فرهنگ ایثار و مقاومت در بین نسل جدید است گفت: خوشحالم که با استفاده از تخصص سربازان وظیفه بتوانیم از این طریق به اشاعه فرهنگ اسلامی کمک کنیم و در این مسیر قدم برداریم.

وی ادامه داد: همانطور که دشمنان در آن سوی مرزها از طریق فضای مجازی جوانان و نوجوانان ما را هدف قرار داده اند، ما نیز باید بتوانیم با برنامه ریزی صحیح و اقدام به موقع پاسخ آنها را بدهیم.

به گزارش ایسنا، مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی از اوایل سال ۹۴ با بهره گیری از تخصص کارکنان وظیفه و مدیریت و نظارت معاونت تبلیغات و روابط عمومی نهجا راه اندازی شد، این مرکز نسبت به ساخت بازی های رایانه ای اقدام کرده که اولین محصول آن تحت عنوان «حمله به اج ۳» آماده بهره برداری و رونمایی است.

این مرکز اخیرا در جدیدترین محصول خود به منظور ترویج فرهنگ مبارزه با تروریسم در بین کودکان و نوجوانان اقدام به ساخت بازی ۲ بعدی «شکارچی» به سبک پازل و در بیش از ۶۰ مرحله ویژه پلتفرم های PC و اندروید کرده است که این محصول به زودی از طریق شبکه بازار ارائه خواهد شد.

هدیه دجالانه مسئولان به گیمرهای ایرانی (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

گروه فضای مجازی: قرار بود درب را باز نکنیم اما دجال از طریق بازی ویدیویی سهیونستی «Metal Gear Solid 5» وارد خانه های ایرانیان شده است. آیا مسئولان خیر از این بازی دارند؟

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتنا)، همه ما از کودکی آموخته ایم که اگر یک روز دجال با مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی درب خانه مان را زد درب را به رویش باز نکنیم، اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده است و توانسته وارد خانه ها شود و در حال شست و شوی فکری جوانان و فرزندان مان است! بله سهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی ویدیویی وارد خانه های ما کرده اند!

در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم «Nuclear» آتمی» از یک بازی ویدیویی به نام «Metal Gear Solid 5» کنجکاو به تحلیل و محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدیم و همین امر باعث شد تا متوجه شویم این بازی با محتوای درون خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و سهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای ظهور آرماگدون توسط شخصیت پر طرفدار بازی ویدیویی هستند! این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در میان جوانان جهان طرفدار شده است. البته این جمله مبنی بر اینکه می گفتند «دجال به دنبال جوانان است که ارتش خود را از آنان تشکیل دهد یعنی چه!!» الان مصداق می یابد.

به نظر برخی از هموطنان دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن خواندن سهیونیست ها نیز از تعصب بی جا نشأت می گیرد، اما اگر خیال بود سهیونیست ها این همه هزینه نمی کردند تا بازی ای با این محتوا تولید کنند و افکار جوانان را برای جنگ آتمی آماده کنند و اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای هم که باشند و حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک معتقد جهان نیز حاضر نیستند جوانان و فرزندان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شان اینچنین توسط صهیونیست ها شستشوی مغزی شوند.

البته امیدواریم مسئولان حوزه گیم بیشتر به اهمیت بازی های رایانه ای پی ببرند؛ چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی ها و محصولات روی بیاورند و در صورتی که جلوی چنین بازی هایی گرفته نشود و اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای به عمل نیاید، طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقات شومی که دشمنان انتظارش را دارند و برای آن سرمایه گذاری های کلان کرده اند به وقوع خواهد پیوست و ما فقط در لحظه آخر متوجه می شویم و تنها نظاره گر نابودی فرهنگ مان هستیم؛ زمانی که کار از کار گذشته و تنها می توان نظاره گر بود!!!

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

تصویر (۱) چشم راست ندارد / بر پیشانی خود نشانه ای از کفر دارد / موهای مجعد دارد / صورت قرمز و خونین دارد و آتش به همراه دارد چیزی در چشم اوست که گویی آمیخته به خون است

سوار بر مرکب سفید می شود / کاراکتر اصلی سوار بر اسب سفید در مناطق بیابانی خاورمیانه می تازد

فریبکار / یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری می باشد و بر بازی راست اش آرم روپاه دارد!

لشکرگیری از بین جوانان باو در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد / کاراکتر اصلی به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً نوجوان و جوان هستند محبوب و پرطرفدار شده است که گویی حلال تمام مشکلات و منجی دنیاست گویی همچون ستاره ای در دل تاریکی می درخشد!

برای جذب و نفوذ از جاذبه های جنسی استفاده می کند

سرنوشتش به منطقه خاورمیانه گره خورده / در دیالوگ های بازی به انقلاب اسلامی ایران، عراق، مصر، افغانستان، لبنان و اسرائیل و تیر و تحولات منطقه به وضوح اشاره می شود.

مشخصات منفی بازی:

کودک سرراهی است / ادعای پیامبری می کند (پیامبر دروغین) / پلید و ضد دین است / سرنوشتش به آخرالزمان و روز رستاخیز مربوط می شود / در متن آهنگ به وضوح این ها اشاره شده است! همچنین این قسمت از بازی طوری به پایان می رسد که کاراکتر داستان و لشکریانش برای جنگی بزرگتر آماده می شوند!

حضرت علی (علیه السلام) از پیامبر اکرم (ص) نقل می کند که فرمود: پیش از قیامت ۱۰ امر حتمی واقع می شود که خروج سفیانی و دجال از امور حتمیه ای است که اتفاق می افتد.

خروج سفیانی: پیش از ظهور مردی از نسل ابوسفیان در منطقه شام خروج می کند و با تظاهر به دینداری گروه زیادی از مسلمانان را می فریبد و به گرد خود می آورد و بخش گسترده ای از سرزمین های اسلام را به تصرف خویش در می آورد و بر مناطق پنجگانه شام، حُصص، فلسطین، اردن و قنسرین (نام شهری در نزدیکی حلب) و منطقه عراقی سیطره می یابد و در کوفه و نجف به قتل عام شیعیان می پردازد و برای کشتن و یافتن آنان جایزه تعیین می کند آنگاه که از ظهور امام زمان (عج) باخبر می شود با سپاهی گران به جنگ وی می رود که در منطقه بیداد (بین مکه و مدینه) با سپاه امام (ع) برخورد می کند که داعش نشانه این خروج است!

خروج دجال: دجال فردی است که در آخر الزمان خروج می کند. در مورد دجال نظریه های متعددی طرح شده است، مثلاً گروهی آن را فردی نامیده اند و دسته ای آن را جریانی می دانند و نه شخص معین. همچنین شعر در مورد شخصیت اصلی بازی (رییس بزرگ) است.

شعر آهنگ بازی:

Standing on the edge of the crater — ایستاده در لبه دهانه آتشفشان

L like the prophetsonc e said — مانند پیامبران یک بار گفت

and the ashes are all cold now — و خاکسترشان در حال حاضر همگی سرد است

No more bullets and the embers are dead — نه هیچ گلوله ای بیشتر و خاکسترهای سوخته مرده اند

Whispers in the airtell the tales — زمزمه های پخش شده در هوا داستانی را روایت می کنند

Of the brothers gone — از برادران رفته

Desolation, devastation — ویرانی، خرابی

What a mess we made, when it all went wrong — چه اقتضای به بار آوردیم ، زمانی که همه در غفلت بودند

Watching from the edge of the circus — تماشا از لبه حلقه سیرک

For the games to begin — برای آغاز بازی

Gladiatorsdraw their swords — گلاادیاتورها شمشیر خود را می کشند

Form their ranks for Armageddon — تشکیل صفوف خود برای روز رستاخیز (ارماگدون)

I'm nuclear — من اتمی ام

I'm wild — من وحشی ام

I'm breaking up inside — من خرد شده ام به درون

heart of broken glass — یک قلب از خرده شیشه

Defiled — پلید نجس

Deep inside — از درون عمیق و ژرف

The a bandoned child — یک کودک رها شده

Standing on the edge of the underworld — ایستاده بر لبه دنیای زیر خاک (دنیای مردگان) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... Looking at the abyss —نگاهی به پرتگاه
 And I'm hoping for some miracle —و امیدوارم به بعضی معجزات
 To breakout to escape from all this —برای شکستن باید فرار کرد از تمام اینها
 Whispers in the air tell the tales —زمزمه های پخش شده در هوا داستانی را روایت میکنند
 Of a life that's gone —یک زندگی که از دست رفته
 Desolation, devastation —ویرانی، خرابی
 What a mess we made, when it all went wrong —چه اقتضای به بار آوردیم، زمانی که همه در غفلت بودند
 I'm nuclear —من اتمی ام
 I'm wild —من وحشی ام
 I'm breaking up inside —من خرد شده ام به درون
 heart of broken glass —یک قلب از خرده شیشه
 Defiled —پلید نجس
 Deep inside —از درون عمیق و ژرف
 The abandoned child —یک کودک رها شده

یکی دیگر از نکات قابل توجه در شعر متن آهنگ این است که چرا متن شعر به اتمی بودن، وحشی بودن و ناپاک بودن تأکید دارد؟! به این دلیل که رژیم صهیونیستی با اعتقاد به آرمانگدون، ممکن است در آینده با بمب اتمی به ایران و کشورهای اسلامی حمله اتمی کنند و باعث مرگ میلیون ها نفر شوند و می خواهد از قبل ذهنیت جوانان دنیا را آماده کند و قباحات آنرا از بین ببرد!



جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی «شکارچی» که در مرکز بازی های رایانه اداره عقیدتی سیاسی این یگان در حال طراحی است بازدید کرد. نیروی هوایی ارتش از «حمله به اچ ۳» رونمایی می کند (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی «شکارچی» که در مرکز بازی های رایانه اداره عقیدتی سیاسی این یگان در حال طراحی است بازدید کرد.

به گزارش ایسنا، امیر سرتیپ خلبان علیرضا برخوردار جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز با بیان اینکه هدف از ساخت این بازی ها اشاعه فرهنگ ایثار و مقاومت در بین نسل جدید است گفت: خوشحالم که با استفاده از تخصص سربازان وظیفه بتوانیم از این طریق به اشاعه فرهنگ اسلامی کمک کنیم و در این مسیر قدم برداریم.

وی ادامه داد: همانطور که دشمنان در آن سوی مرزها از طریق فضای مجازی جوانان و نوجوانان ما را هدف قرار داده اند، ما نیز باید بتوانیم با برنامه ریزی صحیح و اقدام به موقع پاسخ آنها را بدهیم.

به گزارش ایسنا، مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی از اوایل سال ۹۴ با بهره گیری از تخصص کارکنان وظیفه و مدیریت و نظارت معاونت تبلیغات و روابط عمومی نهجا راه اندازی شد، این مرکز نسبت به ساخت بازی های رایانه ای اقدام کرده که اولین محصول آن تحت عنوان «حمله به اچ ۳» آماده بهره برداری و رونمایی است.

این مرکز اخیراً در جدیدترین محصول خود به منظور ترویج فرهنگ مبارزه با تروریسم در بین کودکان و نوجوانان اقدام به ساخت بازی ۲ بعدی «شکارچی» به سبک پازل و در بیش از ۶۰ مرحله ویژه پلتفرم های PC و اندروید کرده است که این محصول به زودی از طریق شبکه بازار ارائه خواهد شد.

انتهای پیام

نیروی هوایی ارتش از «حمله به اج ۳» رونمایی می‌کند (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

ارتش:

جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی «شکارچی» که در مرکز بازی های رایانه اداره عقیدتی سیاسی این یگان در حال طراحی است بازدید کرد.

به گزارش «آرتنا»، امیر سرتیب خلیان علیرضا برخوردار جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز با بیان اینکه هدف از ساخت این بازی ها اشاعه فرهنگ ایثار و مقاومت در بین نسل جدید است گفت: خوشحالیم که با استفاده از تخصص سربازان وظیفه بتوانیم از این طریق به اشاعه فرهنگ اسلامی کمک کنیم و در این مسیر قدم برداریم.

وی ادامه داد: همانطور که دشمنان در آن سوی مرزها از طریق فضای مجازی جوانان و نوجوانان ما را هدف قرار داده اند، ما نیز باید بتوانیم با برنامه ریزی صحیح و اقدام به موقع پاسخ آنها را بدهیم.

مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی از اوایل سال ۹۴ با بهره گیری از تخصص کارکنان وظیفه و مدیریت و نظارت معاونت تبلیغات و روابط عمومی نهاجا راه اندازی شد. این مرکز نسبت به ساخت بازی های رایانه ای اقدام کرده که اولین محصول آن تحت عنوان «حمله به اج ۳» آماده بهره برداری و رونمایی است.

این مرکز اخیرا در جدیدترین محصول خود به منظور ترویج فرهنگ مبارزه با تروریسم در بین کودکان و نوجوانان اقدام به ساخت بازی ۲ بعدی «شکارچی» به سبک پازل و در بیش از ۶۰ مرحله ویژه پلتفرم های PC و اندروید کرده است که این محصول به زودی از طریق شبکه بازار ارائه خواهد شد.

ده برتر بازی هایی که باید فیلم سینمایی آن ها ساخته شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

بازی دیگر با سری جذاب ده برترهای دنیای بازی در خدمت شما هستیم. موضوع این هفته ی ده برتر پتانسیل بازی های ویدئویی را برای تبدیل شدن به فیلم سینمایی هدف قرار داده است. تا به امروز بازی های زیادی به فیلم سینمایی تبدیل شده اند که برخی از آن ها موفق و برخی دیگر ناموفق بوده اند. احتمالا همه ی ما فیلم های ارزشمند سایلنت هیل و رزیدنت اوپل را دیده ایم فیلم هایی که علاوه بر گیرها، نظر بقیه ی دنیای سینما را هم به خود جلب کردند. در این بین اثر دیگری هم به چشم می خورد مانند تومب ریدر، هیتمن، مکس پین، مجموعه های سریالی هیلو، وارکرفت و یا حتی انیمیشن فینال فانتزی: نجات کودکان و شاهکار خیره کننده ی اخیر مدمکس.

در این مقاله قصد داریم از بین بازی هایی که فیلم آن ها ساخته نشده است و یا ساخت فیلم آن ها تایید نشده است ده عنوان با پتانسیل بالا برای تبدیل شدن به فیلم سینمایی را معرفی کنیم.

جا دارد که قبل از ارائه ی لیست اعلام کنیم بازی هایی مانند آنجارتد، آخرین ما، باران سنگین، مس افکت، ویچر و چندین عنوان دیگر برای ساخته شدن تایید شده اند و به همین دلیل در این لیست جای ندارند.

توجه: ما فرض را بر این گذاشته ایم که فیلم هایی که ساخته می شوند و در لیست ما هستند به بهترین نحو ممکن ساخته شوند و نه اینکه به تجربه ای تلخ برای یک بازی تبدیل شوند.

ادامه در صفحه بعد

۳۲

بودجه دولتی بازی های رایانه ای صفر است / جشنواره عمار می تواند بازی را جریان ساز کند (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، عماد رحمانی در سال ۱۳۸۶ با تاسیس شرکت رساتا کوپر به صورت جدی وارد عرصه بازی های رایانه ای شد و تاکنون تولید انبوهی همچون «پرواز دوران»، «قتل در کوچه های تهران» و «سال های سیاه» را در پرونده کاری خود دارد.

رحمانی در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی فارس گفت: قصد داشتیم آن محتوایی را که با آن علاقه مند بودیم در بستری جدید به مخاطب عرضه بکنیم. رحمانی افزود: دوست دارم اثری که به عنوان کارگردان و مدیر پروژه تولید می کنیم حرفی برای گفتن داشته باشد و البته این حرف، همیشه سیاسی نیست، سعی کردیم در هر بازی مثل «مسیر عشق» که درباره عملیات والفجر مقدماتی است، حرکت و حرف برای گفتن داشته باشیم و برای این کار از اساتید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... دانشگاه استفاده می کنیم.

این بازی ساز، در بخش دیگری از سخنانش با بیان اینکه بازی های رایانه ای در قدم بعدی سینما و رسانه هشتم است، تصریح کرد: بازی رایانه ای به دلیل تعاملی که بین کاراکتر، بیننده و محتوا به وجود می آورد، رسانه ای فراتر از سینما است، در سینما به صورت نرمال، مخاطب در قالب یک ساعت و نیم موضوعی را دریافت می کند اما در بازی، خود مخاطب، روندسازی و نقش آفرینی می کند و این مسئله در آینده خیلی جدی تر می شود.

وی بیان کرد: بازی های رایانه ای به زودی به ابزاری که در تمامی حوزه ها حرف اول را می زند، تبدیل می شود، همچنان که الان، در حوزه شبیه سازهای نظامی، انتقال محتوا و حتی در حوزه تهاجم های نرم، بازی های رایانه ای اولویت دارند.

رحماتی درباره وضعیت صنعت بازی در کشور، خاطر نشان کرد: در ایران شروع خوبی در بازی های رایانه ای داشتیم اما هر قدر جلوتر رفتیم متأسفانه ضعیف تر شدیم.

سازنده بازی «سال های سیاه» ادامه داد: سال ۱۳۸۶ که بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان نهاد متولی این صنعت تأسیس شد، دارای بودجه مستقل بود و به خوبی کار می کرد اما در ادامه متأسفانه نگاه های حمایتی کم رنگ شد تا جایی که امسال هیچ بودجه مشخصی برای صنعت بازی های رایانه ای تعیین نشده است و در حوزه های مختلف بی توجهی مسئولان کشورمان باعث شده است که این صنعت نتواند خودش را شکل بدهد و آن کارکرد ساختاری را که در خارج از کشور دارد، ایفا کند.

وی افزود: به جای اینکه بازی ایرانی با فرهنگ بومی خودمان، جریان ساز بشود، بازی های خارجی در ایران جریان سازی می کنند و تأسف برانگیزتر این است که بازی سازهای داخلی از هیچ گونه حمایت دولتی برخوردار نیستند و از طرفی به دلیل عدم قانون کپی رایت، بازار رقابتی وجود ندارد و به صورت گسترده، بازی های خارجی در بازار پیدا می شود.

این فعال حوزه بازی های رایانه ای با انتقاد از بی توجهی مسئولان نسبت به بازی سازهای انقلابی و متعهد، گفت: متأسفانه فعالان این عرصه از چند جهت تحت فشار هستند، یعنی ما برای بیان محتوای مان هیچ حمایتی نمی شویم و بازی سازانی که می توانند شکل دهنده یک جریان باشند، در گوشه رینگ افتاده و ضربات متعددی می خورند.

سازنده «پرواز دوران» تصریح کرد: از مخاطبی ضربه می خوریم که گمان می کند کسی که بازی انقلابی تولید می کند از پول بیت المال میلیاردها تومان به دست آورده است.

رحماتی در مورد شبکه توزیع محصولات این حوزه گفت: در گذشته، از طریق ناشرهایی که فعالیت می کردند، آثار را می توانستیم توزیع کنیم، اما متأسفانه در حال حاضر، به خاطر سیاست های جدید و برداشته شدن هولوگرام، بازی های غیرمجاز خارجی، عدم برخورد با ناشران غیرمجاز و... توزیع محصول و نشر به حالت مردمگی افتاده است.

وی با بیان اینکه حضور جشنواره عمار در حوزه بازی های رایانه ای حضوری فرخنده است، افزود: در فضایی که متأسفانه مسئولان فرهنگی و حتی صدا و سیما، این حوزه را جدی نمی گیرند، ورود جشنواره مردمی عمار که مقبولیت خوبی در بین مردم دارد، می تواند بازی را از صرف سرگرمی به ابزاری جریان ساز تبدیل کند.

این بازی ساز خاطر نشان کرد: اگر عمار به بازی هایی که محتوا محور و فضا ساز هستند، توجه کند، مطمئناً مردم اعتمادشان به بازی های ایرانی بیشتر می شود و با معرفی و استفاده از برند عمار و فضا سازی که صورت می گیرد، کمک مناسبی هم به بازار بخش می شود.

رحماتی که بازی سازی را از شهر کاشان شروع کرده است، با انتقاد از تمرکز همه مسائل در تهران، اظهار داشت: در مقایسه با سال های ابتدایی شروع این صنعت، شهرستان ها هم به دلیل وجود اینترنت پر سرعت، فضا سازی و حمل و نقل مناسب، بهتر دیده می شوند گرچه هنوز با تهران قابل مقایسه نیستند.

وی با اظهار امیدواری نسبت به بهبود شرایط بازی سازی ادامه داد: اگر کسی اثر خوبی تولید بکند، زمانی که حضور جشنواره ای مثل عمار را داشته باشیم، کارش می تواند دیده شود و اگر این جشنواره با قدرت حرکت کند قطعاً تاثیر گذار می شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۴/۱۲/۱۸

