

۱۳۹۴/۱۲/۱۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سازمان

MAR 07 2016

دوشنبه ۱۷
اسفند

م
ر
گ

اذان صبح ۵:۰۳ طلوع آفتاب ۶:۲۶ اذان ظهر ۱۲:۱۵ اذان مغرب ۱۸:۲۳

قیمت ایز مبادله ای (ریال)		
▲ ۲	۳۰۲۰۲	دلار
▼ ۶۷	۳۳۱۸۸	یورو
▼ ۷۶	۴۲۹۰۰	پوند
▲ ۹	۲۶۵۵۳	صدین
-	۸۲۲۳	درهم امارات
▼ ۴۵	۳۰۳۶۴	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۳۳	دلار
۳۷۸۳	یورو
۴۹۰۵	پوند
۳۱۰۰	صدین
۹۴۳	درهم امارات
۱۲۰۵	لیر ترکیه

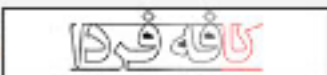
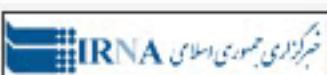
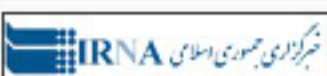
قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۳۷۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۱۲۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۲۳۰۰۰	نیم سکه
۲۸۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	اقبال درخشان در طالع بازی های موبایلی	فرصت امروز
۴	نسخه دوم اعتیاد به بازی های موبایلی	منتظر صبح
۵	عرضه ارتش های فرا زمینی در بازار جهانی	فنا ۹۰۰۰
۶	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	آسیا
۶	بازی های رایانه ای را به بازی نگیریم	فرا سخن
۱۱	اقبال درخشان در طالع بازی های موبایلی	فرصت
۱۳	بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	خبرگزاری دانشگاه قزوین
۱۳	«ارتش های فرازمینی» ایران هم بین المللی شد	مرکز خبرگزاری
۱۳	اقبال درخشان در طالع بازی های موبایلی	اقتصاد آنلاین
۱۵	یک بازی ایرانی بین المللی شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۵	یک بازی ایرانی بین المللی شد	بشگاه خبرنگاران
۱۵	یک بازی ایرانی بین المللی شد	شفاف
۱۶	یک بازی ایرانی بین المللی شد	بانکداری ایران
۱۶	توانمند کردن مخاطب، مقابل بازی های رایانه ای نامناسب، کلید است	خبرگزاری برنا
۱۷	بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	ایران
۱۷	یک بازی ایرانی بین المللی شد	آژانس خبری خاورستان و خوزستان
۱۷	«ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۱۷	«ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	شمانیوز
۱۸	یک بازی ایرانی بین المللی شد	ستاره

۱۸	«ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	بولتن سایت خبری تعلیمی
۱۸	بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی	سایت خبری و فرهنگی
۱۹	بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	پایگاه خبری هنر honarnews.com
۱۹	بازی های رایانه ای "حمله به اچ ۳" و "شکارچی" رونمایی می شود	سایت خبری و فرهنگی
۱۹	بازی ارتش های فرازمینی در فروشگاه استیم عرضه شد	کافه فکری
۲۰	بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی	خبرگزاری و تلویزیون ایران ISNA
۲۰	بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای دو بعدی شکارچی	سایت خبری و فرهنگی
۲۱	امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی بازدید کرد	پادشاه خبرنگاران
۲۱	بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی	ایران خبرگزاری کاران
۲۱	بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	گامی وبسایت آموزش و پرورش و محاسبات
۲۲	بازی های رایانه ای "حمله به اچ ۳" و "شکارچی" رونمایی می شود	پشتیبان
۲۲	بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای دو بعدی شکارچی	پشتیبان
۲۲	توانمند کردن مخاطب، مقابل بازی های رایانه ای نامناسب، کلید است	artna
۲۳	قرار گرفتن بازی ارتش های فرازمینی در فهرست فروش ناشر بین المللی	کشاورز نیوز
۲۳	قرار گرفتن بازی ارتش های فرازمینی در فهرست فروش ناشر بین المللی	آب انجی
۲۴	قرار گرفتن بازی ارتش های فرازمینی در فهرست فروش ناشر بین المللی	آب انجی
۲۴	«ارتش های فرازمینی» بین المللی شد	خبر اقتصادی kuboniglobal.com
۲۴	بازی ارتش های فرازمینی بین المللی شد	رسالت
۲۵	دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است	خبرگزاری و تلویزیون
۲۵	بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای دو بعدی شکارچی	سایت خبری و فرهنگی
۲۶	هدف اصلی بازی های رایانه ای تغییر سبک زندگی است	خبرگزاری مهر

۲۶	آشنایی با سبک فرار از اتاق در بازی های ویدیویی- کامپیوتری	
۲۷	دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است	
۲۷	نفوذ دجال به جامعه با یک بازی رایانه ای	
۲۸	نفوذ دجال به جامعه با یک بازی رایانه ای	
۲۹	برگزاری چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در کاشان	
۲۹	فهرست جدیدترین بازی هایی که در این هفته به بازار عرضه می شوند (به روزرسانی 94/12/17)	
۳۰	بازی هایی که در این هفته منتشر می شوند	
۳۱	چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار می شود	
۳۱	ساخت و تولید بازی رایانه ای Way Forward توسط بازی سازان زنجانی	
۳۲	برگزاری چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در کاشان	
۳۲	برگزاری چهارمین دوره مسابقه های ملی بازی سازی رایانه ای در کاشان	
۳۲	نفوذ دجال به جامعه با یک بازی رایانه ای	
۳۳	نفوذ دجال به ججامعه با یک بازی رایانه ای	
۳۴	مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد کاشان برگزار می شود	
۳۴	دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است	
۳۵	چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان	

تعداد محتوا : ۵۸



روزنامه

۷

پایگاه خبری

۳۰

خبرگزاری

۲۱



مدیران ارشد یک شرکت تولیدکننده گیرهای ویدئویی در گفت‌وگو با «فرصت امروز» اظهار کردند:

اقبال در خشان در طالع بازی‌های موبایلی

محمد ممتازپور

anoosh.m1984@gmail.com



پهروز اجاقیان

خلاقانه با یک هزینه کم می‌تواند به صورت کاملاً جذابی ارائه شود و بدون اینکه متکی به سخت‌افزار گران قیمت یا امکانات خاصی باشد، مخاطبان را جذب خود کند. به همین دلیل بازی‌سازان ایرانی می‌توانند به خوبی در این عرصه فعالیت کنند.

سرمایه‌گذاری برای ساخت یک بازی تلفن همراه چگونه است؟ و یک پروژه چقدر هزینه برای تولیدکنندگان دارد؟

کیوش کنی: سرمایه‌گذاری برای ساخت یک بازی موبایلی بستگی به بزرگی پروژه دارد و ممکن است برای بازی‌های ساده‌تر کمتر از ۱۰ میلیون تومان و برای پروژه‌های بزرگ‌تر میلیاردها باشد اما اگر بخواهیم رقم میانگین برای ساخت هر بازی را در نظر بگیریم باید گفت که با چند صد میلیون تومان می‌توان بازی‌های نسبتاً خوب موبایلی ساخت. از طرفی زمان و تعداد افرادی که روی یک پروژه کار می‌کنند نیز بسته به بزرگی پروژه متغیر است. مثلاً برای ساخت بازی‌های کوچک و ساده معمولاً با دو تا سه نیروی انسانی زمانی در حدود ۲ تا ۴ ماه لازم است. برای پروژه‌های بزرگ نیز تیم‌های متشکل از چند ده نفر و مدت زمانی بین ۱۲ تا ۲۴ ماه کاملاً طبیعی است.

کمک‌های دولتی به بازی‌سازان چگونه بوده و آیا برای این صنعت کافی است؟

پهروز اجاقیان: دولت چه از لحاظ حمایت‌های مادی و چه غیرمادی باید کمک‌های بیشتری به بازی‌سازان کند و من فکر می‌کنم باید زیرساخت‌های لازم برای توسعه صنعت بازی فراهم شود که این زیرساخت‌ها هم می‌تواند از جنبه آموزشی و فرهنگ‌سازی و هم از جنبه زیرساخت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری باشد.

صنعت بازی‌سازی داخلی طی چند سال گذشته رشد زیادی داشته و آن‌طور که گفته می‌شود در حال حاضر بیش از ۳۰۰ شرکت در این زمینه فعالیت می‌کنند. گرچه تعداد شرکت‌های فعال بسیار پایین‌تر از این رقم است اما آمارها بیانگر آن است که کشور ما پتانسیل فراوانی برای رشد و درآمدزایی از تولیدات بازی‌های بومی دارد. با رشد روزافزون گوشی‌های هوشمند و فراگیر شدن آنها در جهان، بازی‌سازان دنیا علاقه وافری به تولید مبتنی بر تلفن همراه پیدا کرده‌اند و آمارها نیز نشان می‌دهد که آینده صنعت بازی در دستان بازی‌سازانی است که دور کنسول‌ها و رایانه‌ها را خط بکشند و چشم به تولیدات موبایلی داشته باشند. از سوی دیگر بازی‌های تلفن همراه سرمایه زیادی برای تولید نیاز ندارند و در مقابل مخاطبان بسیار زیادی دارند که باعث شده کارشناسان بازی‌های کوچک موبایلی را پراقبال بدانند و چشم‌انداز روشنی را برای آن پیش‌بینی کنند. عدم نیاز به تجهیزات پیشرفته و هزینه بالای تولید، باعث شده تا بازی‌سازان ایرانی نیز به این بخش علاقه زیادی نشان دهند و آن‌طور که شاهد هستیم تولیدات ایرانی در بازار داخلی رشد بسیار خوبی داشته و توانسته‌اند به خوبی با نمونه‌های خارجی رقابت کنند. به همین دلیل تصمیم گرفتیم تا طی یک نشست صمیمی پای صحبت‌های پهروز اجاقیان مدیرعامل شرکت فناوران آروند پاسارگاد و کیوش کنی مدیر ارشد بازرگانی این شرکت بنشینیم تا از ناگفته‌های این صنعت و مشکلات پیش روی فعالان این بخش و شرکت‌های خصوصی فعال در این عرصه بشنویم.

به نظر تان وضعیت بازی‌سازان رایانه‌ای در کشور ما چگونه است؟ و آیا توان رقابت با خارجی‌ها را داریم؟

پهروز اجاقیان: طی چند سال اخیر باتوجه به رشد روز افزون بازار موبایل فرصت‌هایی پیش روی بازی‌سازان ایرانی قرار گرفته است. هم‌زمان با عصر بازی‌های موبایلی، روند بازی‌سازی و برنامه‌نویسی برای پلتفرم‌های اندروید و iOS در داخل کشور آغاز شد و برخلاف اینکه صنعت بازی‌سازی داخلی در بخش کنسول و رایانه‌ها یک شکاف ۲۰ ساله با بازی‌های خارجی دارد، اما خوشبختانه تا به حال ایرانی‌ها در حوزه تلفن همراه تقریباً هم‌زمان با دنیا پا به عرصه گذاشته و قدم به قدم با خارجی‌ها پیش رفته‌اند. از سوی دیگر در بخش بازی‌های موبایل، یک ایده



سید سعیدی، مدیرعامل انجمن ملی توسعه بازی‌ها

چرا بازی‌های تلفن همراه آینده خوبی در پیش دارند؟

کیانوش کنی: در حال حاضر بازی‌های تلفن همراه به بزرگ‌ترین بخش صنعت بازی در جهان تبدیل شده‌اند به‌طوری که براساس آخرین آمار این بخش با درآمدی ۳۵ میلیارد دلاری در سال ۲۰۱۵، علاوه بر اختصاص ۸۵ درصد از کل درآمدهای فروشگاه‌های AppStore اپل و GooglePlay گوگل، بیش از ۴۰ درصد بازار صنعت بازی از نظر میزان درآمد را نیز به خود اختصاص داده است و پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۲۰ درآمد این بخش به حدود ۷۵ میلیارد دلار برسد. این در حالی است که بخش‌های دیگر صنعت بازی نظیر بازی‌های آنلاین و بازی‌های کنسول‌های خانگی و دستی، طی چند سال اخیر روند نزولی داشته و پیش‌بینی می‌شود همچنان به روند نزولی خود در سال‌های آتی ادامه دهند. از طرف دیگر در سال ۲۰۱۵ تعداد یک میلیارد و ۷۶۰ میلیون نفر با تلفن‌های همراه خود بازی کرده‌اند و به همین دلیل این بخش جذابیت زیادی برای بازی‌سازان پیدا کرده است و با توجه به روند رو به رشد تعداد دارندگان گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها، این عدد در پنج سال آینده بیش از دو و نیم برابر خواهد شد.

بهروز اجاقیان: از سوی دیگر برخی از محدودیت‌ها در بخش بازی‌های موبایلی حذف شده‌اند و بازی‌سازان هزینه کمتری را برای ساخت و انتشار یک بازی صرف می‌کنند، به همین دلیل بازی‌سازان داخلی نیز توان ورود به این بخش را دارند و از این رو بازار برای بازی‌سازان ما هم جذاب است. به همین دلیل شرکت ما در حال حاضر روی ساخت بازی‌های موبایلی تمرکز کرده است. در حال حاضر آروند استودیو در حال ساخت چند پروژه بزرگ است که برخی از این پروژه‌ها مراحل پایانی خود را طی می‌کنند و امیدواریم تا چند ماه دیگر وارد بازار شوند.

شرکت شما از کی فعالیت خود را آغاز کرده و آیا

قصد حضور پررنگ‌تری در بازارهای خارجی دارد؟

بهروز اجاقیان: شرکت ما با سرمایه‌گذاری شاخه، سرمایه‌گذاری خطرپذیر گروه مالی پاسارگاد (شناسا) فعالیت خود را به‌طور رسمی از ابتدای سال ۹۴ آغاز کرده که در توسعه و طراحی بازی‌های تلفن همراه به‌طور تخصصی با هدف استفاده از پتانسیل بازار داخلی و خارجی شکل گرفت و تصمیم این است که توانایی این را داریم که علاوه بر مخاطب داخلی می‌توانیم مخاطبان خارجی را نیز تحت تأثیر قرار دهیم و تاکنون سه محصول با نام‌های «خوش رکاب»، «جدول مدرن» و «۱۰۰ درصد» را در بازار داخلی منتشر کرده‌ایم.

در بحث آموزش واقعا باید دولت به‌طور جدی وارد شود تا دانشجویان مهارت‌های لازم را در دوره‌های تخصصی کسب کنند. در زمینه فرهنگ‌سازی و رسانه هم باید گفت که پیشرفت‌های خوبی طی سال‌های گذشته داشته‌ایم اما باز هم نیازمند تغییرات هستیم و لازم است این فرهنگ در جامعه شکل بگیرد که به این صنعت به چشم سرگرمی مناسب نگاه شود. در حال حاضر کمک‌های مالی که از سوی دولت به بازی‌سازان ارائه می‌شود به‌شدت مبتنی بر زمان و طی مراحل اداری و کاغذ بازی‌های فراوانی است که این روند به‌ویژه برای شرکت‌های کوچک مشکل است. به نظر می‌رسد که تبلیغات بازی‌های ایرانی بسیار کم است، علت آن چیست و آیا راهکاری برای آن در نظر گرفته شده است؟

کیانوش کنی: تبلیغات شرکت‌های بازی‌سازی بیشتر به‌طور دیجیتال و در فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی است چون تبلیغات محیطی نظیر بنرها و بیلبوردها در سطح شهر یا تیزرهای تلویزیونی هزینه‌های بالایی دارد که با توجه به درآمد شرکت‌ها، به صرفه نیست؛ ضمن آن که به‌دلیل ماهیت دیجیتالی بودن محصولات ما، اکثر شرکت‌های فعال سعی می‌کنند در فضای مجازی تبلیغات خود را گسترش دهند.

لغو تحریم‌ها چه تأثیری بر صنعت بازی‌سازی ما خواهد داشت؟

کیانوش کنی: لغو تحریم‌ها با توجه به هموار شدن موانع برای حضور در بازارهای جهانی، فرصت مناسبی را پیش روی بازی‌سازان ایرانی قرار می‌دهد و کمک می‌کند بتوانند سهمی از بازار بسیار بزرگ جهانی در این حوزه کسب کنند.



نسخه دوم اعتیاد به بازی‌های موبایلی

معرفی و بررسی کِلَش رویال، ساخته جدید تولیدکننده بازی محبوب کِلَش آو کلنز

این کمپانی خلاق شود. بازی کِلَش رویال که در اسمش نیز به عنوان کِلَش آو کلنز شبیه است، یک بازی آنلاین بوده که اصل بازی بر میزهای رودرو اما با شیوه‌ای متفاوت و صد البته جذاب استوار است.

کلیت این بازی از کِلَش آو کلنز ساده‌تر بوده و به خصوص اگر از کاربران سوپر سل باشید،

بدل شود. دیگر طرفداران بسیار زیاد این بازی را همه می‌شناسند و البته از مزایا و معایب آن نیز تا حد زیادی با خبر هستند. حال سوپر سل، این بار اقدام به عرضه عنوانی کرده است که به رغم مستقل بودن، به دلیل شباهت‌هایی که در کاراکترها و المان‌های بازی با کِلَش آو کلنز دارد، می‌تواند تبدیل به یک عنوان موفق دیگر برای

سوپر سل به طور قطع یکی از بزرگ‌ترین سازندگان بازی‌های موبایل است که حتی می‌توان به آن عنوان لقب برترین را نیز داد. زمانی که این کمپانی عنوانی چون کِلَش آو کلنز را معرفی کرد، شاید خودش نیز پیش‌بینی نمی‌کرد که در مدت زمانی نسبتاً کوتاه، این بازی به یکی از پر درآمدترین عنوان‌های تاریخ پلتفرم‌های موبایلی

خواهد شد. باید کارت‌ها را اصلی‌ترین عنصر بازی دانست که هم در حمله و هم در دفاع شما را یاری می‌کنند. هر کارت نمایانگر یک نوع خاص از نیرو است، می‌تواند آرچر، دراگون یا پکا باشد یا تنها تیرهای کمان یا گلوله‌های آتش! توانایی این کارت‌ها که با استفاده از هر کدام، نیروی مورد نظرش در بازی رها می‌شود، با یکدیگر متفاوت بوده اما اکثریت به صورت همزمان توانایی دفاع و حمله را دارند. درست مانند کلش آو کلنز، هر نیرویی نقاط قوت و ضعف خودش را دارد اما چون در اینجا شما باید در همان لحظه استراتژی بازی خود را تعیین کنید، پس دست‌تان در انتخاب نیروها و مدل حمله بازتر است و قاعدتا بسته به حرکات حریف‌تان، می‌توانید تاکتیک خود را عوض کنید.

۳ | در ابتدای بازی کارت‌های کمی برای شما قابل دسترسی است که به تدریج و جلو رفتن در بازی، عنوانین بیشتری باز می‌شوند. هر نیرو را می‌توانید با مقداری گلد (طلا) و البته کارت‌های زیر مجموعه‌اش که باید به یک حد نصاب مشخص برسند، آپدیت کنید. در واقع همین بخش است که در آمد اصلی سوپرسل را رقم خواهد زد. برای به‌دست آوردن طلا و همچنین کارت‌هایی که برای آپدیت کردن نیروها نیاز است، شما به صندوقچه‌هایی نیاز دارید که پس از هر پیروزی به شما تعلق گرفته و درون آن به صورت رندوم، آیتم‌های مختلفی وجود دارد. از طلا گرفته تا چم و کارت نیروهای مختلف که برای آپدیت به آن نیازمند هستید. البته برای باز کردن هر صندوقچه مدت زمان مشخصی نیاز است، حالا ممکن است به ساعت باشد و حتی هشت ساعت و شما مجبور هستید یا منتظر بمانید یا با خرج کردن جم، آنها را زودتر باز کنید.

خیلی سریع آن را فرا خواهید گرفت. شما در این بازی با کارت‌هایشان که هر کدام نمادی از یک نیرو است، به جنگ با حریف رویه روی خود می‌روید. حریف هم درست مانند شما دارای یک سری کارت است که باید به صورت آنلاین، از آنها استفاده کند و این استراتژی شما در نحوه استفاده از کارت‌هاست که فرد پیروز را تعیین می‌کند. به گزارش آی‌تی‌رسان، برای ساختن نیرو شما به الکسیر نیاز دارید که تقریباً در هر سه ثانیه یکی ساخته شده و سقف آن در شروع بازی برای هر بازیکن ۱۰ عدد است که بیشتر هم نمی‌شود و برای همین باید زودتر از آن استفاده کنید تا هدر نرود. هر کارت که نمایانگر یک نیروی دفاعی یا حمله‌ای است، بسته به توان و قدرتش، میزان مشخصی از الکسیرها را مصرف می‌کند و برای همین شما باید با استفاده صحیح از نیروها، تلاش کنید تا حریف را به عقب برانید.

۲ | هر فرد دارای سه پایگاه است که قلعه وسط به نوعی هوم تاون شما محسوب شده و در صورت تسخیر توسط حریف، شکست خواهید خورد. البته مبارزه هم دارای زمان سه دقیقه‌ای بوده و اگر کسی موفق به تسخیر خانه اصلی (وسطی) حریفش نشود، آن کسی که قلعه‌های بیشتری را خراب کرده باشد، برنده بازی می‌شود. اگر هم در پایان زمان شما مساوی باشید، ۶۰ ثانیه دیگر زمان داده می‌شود که مانند قانون گل طلایی است و هر فردی که موفق شوید اولین امتیاز را بگیرید، برنده خواهد شد. در اینجا به جای ستاره، به شما نماد تاج تعلق می‌گیرد که به ازای خراب کردن هر قلعه، یکی را دریافت کرده و در صورتی که قلعه اصلی را خراب کنید، هر سه تاج را برنده می‌شوید. بدیهی است که هر فردی بتواند سریع‌تر هوم تاون اصلی را خراب کند، برنده بازی شده و ادامه زمان نبرد متوقف

عرضه ارتش‌های فرازمینی در بازار جهانی

فناوران - بازی «ارتش‌های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی‌های ایرانی، پس از مدت‌ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی همچون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است. استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش‌های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین‌المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حایز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جیبهای نگرفته در حالی که پیش از این و به دلیل تحریمها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی‌سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می‌کردند.

با بررسی نتایج پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران برترین بازی‌سازان ایرانی مشخص شدند

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره نایب)
آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقلوند
به دلیل کسب جوایز در حوزه‌های تخصصی
مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار
نگرفته‌اند.
لازم به یادآوری است که جامع‌ترین گزارش
از پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای
تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد که
شامل کامل‌ترین تحلیل‌ها، اسرار و لاف‌ها از
این جشنواره است.

صدا و موسیقی
پیام آزادی (۲ جایزه)
آیدین رادگیا (۲ جایزه)
مدیریت ساخت بازی
امیرحسین فصیحی (۲ جایزه)
محمد مه‌مهری به‌فرهاد (۲ جایزه)
حوزه‌های متنوع
ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۲ بازی)
امید صادقلوند (۴ جایزه برای ۲ بازی)
داوران
سیدعلی سیخااف (۴ دوره نایب)

تعداد جوایز آورده شده است.
بازی‌نامه و داستان‌نویسی
مشین ایزدی (۲ جایزه)
میلاد پنگدار (۲ جایزه)
طراحی بازی
شهاب کشاورز (۲ جایزه)
فنی
سجاد بیگ‌جانی (۲ جایزه)
هنری و گرافیک
سپید دانش‌اشرافی (۳ جایزه)
فاطمه کشفی (۳ جایزه)

با بررسی جامع‌ترین گزارش از جشنواره
بازی‌های رایانه‌ای تهران که توسط واحد
پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر
شد، می‌توان برترین بازی‌سازان ایران در
حوزه‌های مختلف تخصصی را انتخاب کرد.
این افراد بیشترین جوایز را در دوره‌های
مختلف جشنواره کسب کرده‌اند.
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های
رایانه‌ای، این ۱۴ نفر تاکنون موفق‌ترین
بازی‌سازان در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای
تهران بوده‌اند که در ادامه نام آنها به‌همراه



بازی‌های رایانه‌ای را به بازی نگیریم (۱۳۹۳-۹۴/۱۲/۱۷)

به گزارش خبرنگار فرهنگی فراسخن، مشکلات و دردهای بازی‌سازان رایانه‌ای که یکی دو تا نیست، از اسم بازی بگیرد تا مشکلات تبلیغ این بازی‌ها. یکی می‌گفت کسی حوزه بازی‌های رایانه‌ای را جدی نمی‌گیرد و هر وقت صحبت بازی می‌شود، بسیاری از مردم به یاد لی لی و قایم باشک و خاله بازی می‌افتند. دیگری از حمایت نشدن بازی‌سازان می‌گفت و سراغ آن دسته از بازی‌سازانی را می‌گرفت که در گذشته‌ای نه چندان دور در جشنواره‌هایی افتخار آفریدند و سیم‌غ بلورین را از آن خود کردند ولی حالا به خاک سیاه نشسته‌اند.

یک بازی‌ساز از شهرداری و صدا و سیما گله می‌کرد و می‌گفت بازی‌های رایانه‌ای را در کنار پوشک و چیپس هم تبلیغ کنید. دیگری از ظرفیت بازی‌سازان ایرانی سخن گفت که در کشوری زندگی می‌کنیم که ۲ هزار بازی ایرانی تولید می‌شود و حتی می‌توانیم در ۱۰ سال آینده با بازی‌های اروپایی رقابت کنیم.

همین بازی‌ساز خودباوری مسئولان را در این حوزه مهم‌ترین نکته دانست و از تولید بازی ایرانی با تماد خارجی انتقاد کرد. از تحریم سخن نمی‌گویم که جمهوری اسلامی ایران جزو پنج کشور تحریم آی تی و های تک دنیا است که از ابتدای انقلاب این تحریم وجود داشته و ارتباطی هم با تحریم‌های اخیر ندارد.

این سخنان بخشی از نظرات و نکاتی بود که تعدادی از کارشناسان و مسئولان بازی‌های رایانه‌ای بود تا جایگاه و نقش دولت در صنعت بازی‌های رایانه‌ای و راه‌های حمایت از این بازی‌ها را بررسی کنند.

هادی کافی سخنگوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سید محمدعلی سید حسینی معاون پژوهش این بنیاد، مهدی حسینی بلوچی کارشناس حقوقی بازی‌های رایانه‌ای، بابک کرباسی بازی‌ساز و هادی جعفری رئیس کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای، از حاضران این میزگرد بودند.

● بازی‌های رایانه‌ای را به بازی نگیریم

هادی جعفری رئیس کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای گفت: بازی‌سازی در کشور ما بسیار مظلوم است و در سال‌های اخیر اتفاقاتی افتاد که جوانان زیادی وارد این عرصه شدند ولی دچار مشکلات بزرگی شدند و از کار خود پشیمان شدند که ای کاش به جای بازی‌سازی به کاری دیگر می‌پرداختند.

وی تأکید کرد: مهم‌ترین خواسته من به عنوان یک بازی‌ساز و نه نماینده بازی‌سازان این است که دولت و مسئولان نظام به صورت صادقانه و شفاف اعلام کنند که آیا در ایران بازی‌های رایانه‌ای می‌خواهند یا نه. چون برخی معتقدند اعلام حمایت از بازی‌سازان فقط یک تبلیغ است و مشکلات آن دامنگیر بازی‌سازان می‌شود.

جعفری از ضرورت اهمیت دادن به بازی‌های رایانه‌ای سخن گفت و با اشاره به دیدار سال گذشته اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی با رهبر معظم انقلاب گفت: مقام معظم رهبری به صراحت خواستار حمایت از بازی‌های رایانه‌ای مفید ایرانی شدند.

وی افزود: بسیاری از بازی‌سازان به این دعوت رهبر معظم انقلاب لبیک گفتند که البته مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی نیز در این زمینه برگرفته از دغدغه‌های رهبر انقلاب درباره بازی‌های رایانه‌ای بود.

● سدی که در مقابل بازی‌های ایرانی قرار دارد

رئیس کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی رایانه‌ای گفت: با توجه به نوب بودن صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته به طور طبیعی نقاط ضعفی در حوزه تولید وجود دارد که این نقاط ضعف لازم‌ه هر صنعت نوپایی است.

وی تأکید کرد: بنابر این بازی‌سازان می‌توانند بازخوردهای محصولات خود را ببینند و به اصلاح معایب آن بپردازند و این موضوع نیازمند یک چرخه کامل است. بنا بر این زمانی که یک تیم بازی‌ساز پس از چند سال برای رقابت با بازی‌های خارجی به بازار می‌رسد، نباید ماه‌ها و سال‌ها در انتظار پخش آن باشد.

جعفری افزود: در چنین زمانی است که چرخه تولید بازی ناقص می‌شود و این تولید در چند سال آینده پخش خواهد شد و لذا در دنیای پر رقابت امروز که هر روز محصولی جدید تولید می‌شود، بازی‌های ایرانی از زمان خود عقب می‌ماند، در حالی که در زمان تولید اینگونه نبوده، بلکه فرصت توزیع نداشته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است وی با بیان این که بازی های رایانه ای در عرصه پخش و نشر به صورت جدی دیده نمی شوند، اضافه کرد: تمام فروشگاه ها پر از بازی های قاچاق خارجی است که اگر مقابله ای نیز انجام شود، به گونه ای است که باعث دلسردی توزیع کنندگان بازی هاست و لذا جایگاه پخش را از دست می دهیم و لذا نباید برای مقابله با بازی های قاچاق شبکه پخش را از دست بدهیم.

●● ایران نامزد بهترین بازی های مستقل جهان

این بازی ساز از افتخارات همردیفان خود نیز سخن گفت و اظهار داشت: در سال هایی شاهد موفقیت بازی های ایرانی بوده ایم به گونه ای که برخی از این بازی ها مانند بازی پروانه توانستند با بازی های خارجی رقابت کنند و در نمایشگاه فرانسه جزو نامزدهای بهترین بازی مستقل جهان شدند و افتخاری بزرگ برای ایران داشت.

وی افزود: بازی شبگرد یا بازی ارتش های فرازمینی در عرصه های بین المللی خوب درخشیدند ولی متأسفانه بازی های ایرانی با سد پخش روبرو هستند که منجر به ساخت بازی های کوچک یا ساخت بازی هایی با نمادهای مورد قبول کشورهای خارجی می شود. جعفری تأکید کرد که مهمترین مشکل در این حوزه، مساله پخش و نشر است که میان تولید و توزیع فاصله می اندازد و مجموعه نهاد حاکمیتی باید به این مساله توجه کند ولی باید قبول کنیم که حمایت از بازی سازان در قوانین دیده نشده و یا اگر دیده شده اجرایی نشده است. وی اضافه کرد: اسامی دولت و مجلس شورای اسلامی یک بار جدیدی را بر دوش بازی های ایرانی اضافه کردند. یعنی علاوه بر این که هولوگرام حمایتی را از روی بازی ها برداشتند، بازی سازان باید بابت هر بازی ایرانی ۵۰۰ هزار ریال طبق مصوبه مجلس شورای اسلامی به خزانه واریز کنند.

●● وضعیت صنعت فرهنگی گیم در ایران

بابک کرباسی به عنوان بازی ساز از شکل گیری صنعت بازی سازی در سال های اخیر در برخی کشورها مانند فنلاند یا برزیل سخن گفت که اراده دولت های این کشورها برای توسعه این صنعت فرهنگی شکل گرفت و در ایران نیز باید حاکمیت و دولت اراده ای جدی برای صنعت فرهنگی گیم داشته باشد. وی با اشاره به صنعت بومی، اخلاق بومی و قانون کپی رایت در ایران از تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و استقلال آن به عنوان یک نکته مثبت یاد کرد و گفت: ولی موضوع این است که چرا این صنعت را کسی نمی خواهد.

کرباسی افزود: مدتی معاونت سینمایی و مدتی نیز مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی عهده دار بازی های رایانه ای شدند و سپس این مسئولیت به بنیاد بازی های رایانه ای محول شد ولی این بنیاد قدرت اجرایی در دستگاه ها ندارد. این کارشناس رسانه از دولت خواست تا همانگونه که از صنعت نمایش خانوادگی حمایت کرد و به آن پر و بال داد، در تقویت و حمایت از این صنعت نیز نقشی پررنگتر داشته باشد. چون نقش مردم در حوزه بازی ها بعد از نقش دولت قرار دارد و نقش تولیدکنندگان نیز بعد از دولت است.

وی افزود: دولت نیز تاکنون به چشم صنعت به این بازی ها نگاه نکرده و پس از تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختیارات این بنیاد در دو دوره دولت قبلی و دولت جدید، تفویض شد و اگرچه این بنیاد بزرگتر شده ولی هنوز یک ردیف بودجه ملی ندارد.

●● بازی های رایانه ای دغدغه ملی نیست

هادی کافی سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بزرگترین مشکل صنعت بازی های رایانه ای این است که هنوز به یک دغدغه ملی تبدیل نشده و نگاه برخی به بازی به عنوان مطلبی بی اهمیت، نگاه تجاری و یا نگاه ورزشی است.

وی افزود: البته قانون در این زمینه مشخص است ولی در اجرا اینگونه نیست و برای این که این بازی ها به جایگاه واقعی خود برسد و به یک دغدغه ملی تبدیل شود، باید نگاه تصمیم گیرندگان یا تصمیم سازان اصلاح شود. یعنی صدا و سیما برای تبلیغ بازی خارجی هیچ هزینه ای را دریافت نمی کند ولی وقتی صحبت از تبلیغ یک بازی داخلی می شود، درخواست پول می کنند.

وی نگاه شهرداری تهران به بازی های رایانه ای ایرانی را یک نگاه تجاری دانست و گفت: اگر بازی های رایانه ای یک دغدغه ملی باشد، نیازمند یک بودجه ملی نیز خواهد بود.

کافی اضافه کرد: سرمایه گذاری باید در توزیع بیشتر باشد تا در تولید. چون سودآوری ابتدا در توزیع است ولی با توجه به اینکه بیش از ۱۸ و نیم میلیون مخاطب بازی های رایانه ای به بازی های خارجی ارزان عادت کرده اند، کاری نمی توان انجام داد.

وی از وزارت ورزش و جوانان نیز گلایه کرد که چرا با تشکیل یک انجمن تلاش می کند تا این مخاطبان را با یک نگاه غیر فرهنگی رهبری کند و فقط به فکر درآمد زایی باشد و لذا برای بازی خارجی سرمایه گذاری می کند و توجهی به جریان سازی برای مخاطبان بازی ندارد که از ۲ درصد مصرف بازی داخلی به ۵ درصد برسد.

سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از ضرورت های جریان سازی، حمایت و نظارت یا صیانت از بازی های رایانه ای به عنوان سه اتفاق در حاکمیت اشاره کرد و گفت: تاکنون کارهای خوبی در بنیاد انجام شده ولی نمی تواند چرخ های این صنعت را بچرخاند.

وی افزود: حوزه نظارت باید میان بازی سازان رقابت ایجاد کند و رقابت یعنی ایجاد نسبی میان قیمت و کیفیت و لذا وقتی بازی داخلی به اروپا عرضه می شود، بهتر به فروش می رسد چون یک ششم قیمت و یک ششم قیمت را دارد.

کافی با اشاره به ضرورت نظارت در این زمینه از وجود یک چرخه سودآوری به دلیل رعایت نشدن قانون کپی رایت سخن گفت و افزود: اگر این قانون در کشور رعایت شود، ناشران بازی های رایانه ای به صنعت کپی کردن تکیه نمی کنند بلکه به حمایت از بازی ایرانی می پردازند تا به سودآوری دست یابند و زمانی که این روند ایجاد شود، می توان پس از سال ها انتظار داشت که صنعت بازی رایانه ای شکل گیرد.

وی افزود: حوزه حمایت دولت و حاکمیت از صنعت گیم در گام های اولیه به تولد شرکت ها و تولیدکنندگان منجر شد ولی به دلیل عدم اختصاص بودجه و عدم حمایت از بنیاد، نیازمند اصلاح ساختارهای قانونی هستیم تا حداقل حمایت نهادهای دیگر را از تولید صنعت بازی انجام دهد.

●● محتوای بازی در کشور بی ارزش است

جعفری از فراوانی بازی های خارجی انتقاد کرد و گفت: متأسفانه در کشور با گروهی روبرو هستیم که عادت نکرده اند تا بابت محتوا و اطلاعات، هزینه ای پرداخت کنند. یعنی محتوا در کشور ما بی ارزش است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: به همین دلیل برخی افراد بازی ۶۰ دلاری را به راحتی دلتود کرده و هزاران نسخه از آن را پخش می کنند ولی وقتی خواسته می شود که ۱۰ هزار ریال بابت محتوای یک بازی ایرانی پرداخت کنند، اعتراض کرده و می گویند که بازی های خارجی را مجانی دریافت می کنند.

وی تمرکز بر روی قانون کپی رایت را بی فایده دانست و گفت: کپی رایت مخالفان قدرتمندی دارد و نباید صنعت بازی را معطل کپی رایت کرد و می توان با قوانین دیگر کار را جلو برد و من معتقدم بازی ایرانی باید در کنار بازی خارجی دیده شود تا بتواند رقابت کند.

رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای همچنین به نقش دولت در این زمینه اشاره کرد و گفت: خرید بازی ایرانی کافی نیست و اگر بازی برای مسئولان یک دغدغه ملی است، باید در کنار آن از حمایت تبلیغاتی حاکمیت اعم از شهرداری، رسانه ملی، روزنامه ها و ها برخوردار باشیم.

وی افزود: تابلوهای تبلیغی شهرداری پر از تبلیغات خارجی است ولی شهرداری حاضر نیست چند تابلو را در اختیار بازی های ایرانی قرار دهد و اگر این کار صورت گیرد، توزیع کننده بازی های رایانه ای دلگرم می شود و به صورت مجانی در جامعه مخاطب شناخته می شود.

این بازی ساز همچنین از پلمب فروشگاه هایی که بازی های خارجی توزیع می کنند، به عنوان آخرین مرحله یاد کرد و گفت: تکرار این کار باعث می شود تا جایگاه توزیع کننده از میان برود.

●● حضور سالانه ۱۰۰ بازی در جشنواره بازی ها

کرباسی با اشاره به ظرفیت های بازی سازان ایرانی گفت: در سال ۹۲ در حدود ۱۸ و نیم میلیون مخاطب در کشور وجود داشت که با توجه به گرایش مردم به بازی های موبایلی این تعداد افزایش پیدا کرده و لذا میزان تاثیرگذاری این رسانه و بازی های رایانه ای بالاست.

وی افزود: توانمندی ورود ما به این حوزه رسانه ای بالاست و با توجه به استعدادهای کشور در جشنواره های پنج ساله گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در تهران برگزار شد، به طور متوسط هر سال ۷۰ بازی ساز ۱۰۸ مسابقه را به جشنواره فرستاده اند.

این بازی ساز از به صرفه بودن این صنعت از نظر اقتصادی و میزان تاثیرگذاری آن سخن گفت و افزود: این هنر و صنعت از نظر اقتصادی با ساخت یک فیلم سینمایی و یا یک قطعه موسیقی قابل مقایسه نیست.

●● بازار توزیع دیجیتال بازی ها گسترش یابد

وی از دو راه حل برای جایگزین کردن کپی رایت گفت و پیشنهاد کرد تا مخاطب را بیمه کنند و در ادامه گفت: برای اقتصادی بودن تولید بازی های رایانه ای لازم است تا بازار توزیع دیجیتال بازی ها گسترش یابد.

کرباسی افزود: در بازارهای موبایلی قانون کپی رایت عملاً رعایت می شود و به سمتی می روند تا بازی های خارجی نیز به صورت مستقیم عرضه شود و هم اکنون این اتفاق در بازار دیجیتال و حداقل موبایل افتاده و لذا بازی سازها به راحتی و بدون واسطه می توانند به سود متناسب دست پیدا کنند و خود را در این بازار محک بزنند.

وی همچنین حرکت به سمت خصوصی سازی علمی این حرکت را ضروری دانست و گفت: همانگونه که ۱۰ سال پیش در صنعت سینما فقط یک بنیاد اقدام به تولید فیلم می کرد ولی اکنون اینگونه نیست و هم و غم مسوولان به فیلم ایرانی بوده و لذا امروز بسیاری از مشکلات در این حوزه کمتر دیده می شود و در حوزه بازی نیز باید این کار صورت گیرد.

این بازی ساز همچنین گفت: در آن زمان برای فروش فیلم های نمایش خانگی، با کمک صندوق حمایت از مصرف کنندگان معاونت سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی یارانه فرهنگی پرداخت می شد و پس از چند سال این حوزه بهبود یافت.

وی خواستار وضع مالیات مستقیم برای محصولات داخلی شد تا از خریداران گرفته شود و به صندوق حمایتی واریز شود ولی اکنون اداره مالیات این حوزه را که معاف از مالیات است به عنوان یک منبع درآمد را می بیند و خواستار مالیات است.

●● منتظر بازی های زرد باشید

کرباسی در میان سخنان خود به رسانه ها هشدار داد تا آمادگی ورود بازی های زرد خارجی را داشته باشند که به زودی در بازارهای خارج از کشور آغاز می شود. وی افزود: هرچند این بازی ها در خارج از کشور ارائه می شود ولی بازار ایران نیز از این بازی ها در امان نخواهد بود.

این بازی ساز تاکید کرد: صنعت اقتصادی دنیا به سمت سرگرمی سوق می یابد و بعضی از این سرگرمی ها با اتفاقات منفی روبروست.

●● ایران یکی از پنج کشور تحریم آی تی است

سخنگوی بنیاد بازی های ملی رایانه ای گفت: کشور ما جزو پنج کشور تحریم آی تی و های تک دنیاست که از ابتدای انقلاب این تحریم وجود دارد و ارتباطی هم با تحریم های اخیر ندارد.

وی افزود: ما همچنان در حوزه نرم افزاری نمی توانیم خرید کنیم و هیچ کاری نمی توانیم انجام دهیم و اگر اتفاقی بیافتد بسیاری از موتورهای نرم افزاری به دلیل تشابه «های تک» به ما تعلق نمی گیرد.

●● آفتی که بازی سازان را تهدید می کند

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که آمار دقیقی از تعداد بازی ها و بازی سازان وجود ندارد، اظهار داشت: تاکنون ۵۲۱ بازی به جشنواره بازی ها فرستاده شده که می توان گفت این تعداد از بازی ها نیمی از بازی های ساخته شده است.

وی افزود: بازی سازان به صورت انفرادی یا به صورت گروهی در حوزه دانش آموزی، دانشجویی و شرکتی به ساخت بازی می پردازند که این آمار نشانگر ظرفیت بالای کشور ما در این حوزه است و تأسیس بنیاد ملی رایانه ای باعث وجود این تعداد بازی ساز شده و گرته این تعداد نیز را نشان میدهد.

سیدحسینی تاکید کرد: اگر به صنعت بازی سازی توجه نکنیم، بازی سازان با تأسیس شرکت های خارجی بازی های خود را در دیگر کشورها توزیع می کنند. وی با اشاره به ویژگی بازی های ایرانی گفت: مزیت ما این است که با استفاده از ظرفیت بازی سازان می توانیم این صنعت را در کشورهای منطقه و در سطح جهان مطرح کنیم و امیدوارم در اوایل سال آینده بتوانیم آماری از تعداد بازی های ساخته شده و میزان بازی سازان ایرانی ارائه کنیم.

●● حیطة امنیتی برای بازی های داخلی ایجاد شود

بلوچی کارشناس حقوقی با اشاره به مشکلات قانون کپی رایت گفت: ما به کنوانسیون های مختلف بین المللی نیاز داریم تا با پیوستن به این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنوانسیون ها تولید کنندگان خارجی بتوانند محصولات خود را ارائه کنند و از طرف دیگر لازم است تا یک حیطه امنیتی را برای بازی های داخلی ایجاد کنیم.

وی افزود: اگر نمی توانیم کپی رایت را برای بازی های خارجی اعمال کنیم ولی می توانیم عوارضی را به نفع تولیدکننده داخلی بگیریم.

●● تولید بازی های ایرانی خودباوری می خواهد

جعفری خواستار ایجاد یک موج رسانه ای از طریق روزنامه ها و مطبوعات برای حمایت از تولید بازی های رایانه ای شد و گفت: موج رسانه ای یعنی همانگونه که توانستیم با عزم مسئولان در مسائل قضایی، امنی و سلول های بنیادی افتخاراتی را ایجاد کنیم، اگر بخواهیم می توانیم در ۱۰ سال آینده درباره رقابت بازی های ایرانی با کشورهای اروپایی صحبت کنیم.

تاکید کرد: متقدم ما هنوز در این زمینه به خودباوری نرسیده ایم. چون هنوز به بازی سازان سفارش می کنند تا بازی هایی را بسازند که دارای نمادهای خارجی و بر اساس سبک زندگی اروپایی باشد و چنین بازی هایی را نمی توان ایرانی دانست، چون هیچ رنگ و بویی از فرهنگ ایرانی و اسلامی را ندارد و فقط در ایران تولید می شود.

جعفری افزود: دولت باید با جدیت این موضوع را دنبال کند و خیلی سخت است که یک بازیگر سال هایی از عمر خود را صرف ساخت بازی هایی کند که جایز جشنواره را درو کند ولی پس از هشت ماه انتظار مجبور شود طلاهای همسرش را بفروشد تا بتواند بدهی های خود را بپردازد.

وی افزود: این درد بازی ساز است. از بازی سازانی که بازی شب گرد و ارتش های فرازمینی را ساختند و در جشنواره بازی های رایانه ای افتخار آفریدند، سوال کنید که آیا وضعیتشان چگونه است و چرا شرکتشان منحل شده و پس از این همه تلاش به کارمندی روی آورده اند و چرا بسیاری از آنان به خاک سیاه نشستند.

●● صادرات ایران با بازی های رایانه ای

کرباسی با بیان این که کسی حوزه بازی های رایانه ای را جدی نمی گیرد، اظهار داشت: با توجه به این مساله می توانیم به جای بازی اسمی دیگر مانند سرگرمی روی آن بگذاریم. چون هر وقت صحبت بازی می شود، بسیاری به یاد لی لی و قایم باشک و خاله بازی می افتند و فکر می کنند اگر مسئولی بخواهد در این زمینه گزارش دهد سال بعد باید لو را جابجا کنند.

وی افزود: این حوزه به عنوان یک صنعت درآمدزا می تواند اقتصاد کشور را در صادرات غیرنفتی اصلاح کند.

این بازی ساز همچنین گفت: آنچه در حوزه بازی سازی در کشور اتفاق می افتد، صنعت نیست بلکه یک کار خودجوش و سلیقه ای است و نمی توان از تخبه های این صنعت توقع حاکمیتی داشت و تازمانی که دولت از تولید کننده، توزیع کننده و مصرف کننده برای پر کردن حفره اقتصادی این کشور در حوزه فرهنگی حمایت نکند، هیچ اتفاقی نمی افتد.

وی افزود: ما باید به صنعت بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت فرهنگی نگاه کنیم که دارای سند چشم انداز و نقشه فرهنگی باشد و مسئولان باید در اجرای طرح و سند ملی این صنعت که مصوب شده، تلاش کنند.

●● افزایش روند خروج بازی سازان از کشور

کرباسی در ادامه گفت: خروج بازی سازهای تخبه ایرانی در پنج سال گذشته خیلی زیاد بوده و آنان اکنون در نقاط مختلف جهان فعالیت می کنند و جالب است که این افراد می توانند در مهد تکنولوژی همین کارها را انجام دهند.

وی جایگاه تبوغ ایرانیان را در حوزه بازی های رایانه ای بسیار بالا دانست و گفت: فعالیت بازی سازان در خارج از کشور نشان از اعتماد بازی سازان ما دارد و لذا نگاه حاکمیتی لازم است و شاید شخص رئیس جمهوری باید انقلابی در این زمینه ایجاد کند.

●● بودجه: مشکل بزرگ تولید بازی های رایانه ای ایرانی

مهدی حسینی بلوچی، کارشناس حقوقی بنیاد بازی های رایانه ای، درباره مشکل های موجود بر سر راه تولید و گسترش بازی های رایانه ای ایرانی، گفت: بخشی از مشکل ها در بخش بازی های یارانه ای ایرانی، بر می گردد به بودجه: زمانی که بنیاد بازی های یارانه ای بر اساس دغدغه های شورای عالی انقلاب فرهنگی تأسیس شد، پس از تصویب مصوبه ها در سال ۱۳۸۵، اساسنامه یا سند مؤسس بنیاد تدوین شد که در آن، دستورالعمل ها و جزئیات صدور مجوزهای تولید و نظارت بخش های مختلف بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است. اما این اساسنامه که در ۱۰ سال گذشته تدوین شده، وظایفی را هم که در نظر گرفته، مربوط به ۱۰ سال گذشته است، درحالی که بازی های رایانه ای، مبحثی است که پیوسته در حال به روز شدن است. از این رو باید مصوبه های دیگری نیز در نظر گرفته شود که بخشی از آن می تواند در هیئت دولت یا نهادهای دیگر تصویب شود.

وی ادامه داد: مشکل های مربوط به حمایت از بازی های رایانه ای داخلی را باید در سه بخش دولت، قانون گذاری و قوه قضاییه جستجو کرد. اخیراً شورای عالی فضای مجازی به مقوله بازی های رایانه ای ورود پیدا کرده و مصوبه هایی هم در این زمینه دارد که می تواند کمک کند. اما مشکلی که وجود دارد، این است که در بخش قانون گذاری، همواره پاسکاری شده و این پاسکاری ها هیچ کمکی به ما نکرده است.

این کارشناس حقوقی افزود: در بخش دولت، وزارت ارشاد قانون های مختلفی دارد که می تواند سیاست گذاری های گوناگونی را اجرا کند. البته این را باید گفت که در دوره های مختلف این وزارتخانه، همواره از بنیاد بازی های رایانه ای رضایتمندی وجود داشته است. اگر می خواهند که بنیاد وظیفه اش را درست انجام دهد، باید هم دولت و هم مجلس، در بحث بودجه ما را کمک کنند تا تولیدکنندگان این بازی ها حمایت شوند.

حسینی بلوچی با اشاره به ناآشنایی قاضیان نسبت به مقوله بازی های رایانه ای، گفت: اما بحث دیگر مربوط می شود به قوه قضاییه و قانون هایی که می باید در زمینه بازی های رایانه ای اجرا شود. در این بخش باید ساز و کاری در نظر گرفته شود که قضات با مبحث فضای بازی های رایانه ای آشنا شوند، تا حکمی را که صادر می کنند، متناسب باشد با مقتضیات فضای گیم و بازی های رایانه ای.

●● آیا به راستی بازی رایانه ای ایرانی می خواهیم؟

سید محمدعلی سید حسینی، مدیر پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای، نیز با اشاره به اینکه باید در مرحله نخست، تکلیف دولت و حاکمیت با مبحث بازی های رایانه ای روشن شود، گفت: ما نخست باید مشخص کنیم که نگاهمان به به این صنعت - هنر - رسانه چیست. آیا نگاهمان متغایانه است یا راهبردی؟ آیا نگاهی جدی به بازی های رایانه ای داریم یا اینکه آن را صرفاً به چشم یک تفریح می بینیم؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: باید توجه داشت که به طور مثال، بازی این روزها محبوب «کلش آف کلنز» (Clash of clans) به دلیل بُندهای مختلفی که دارد، توانسته زندگی مصرف کنندگان را تحت تأثیر قرار دهد. بنابراین، اگر به صنعت - هنر - رسانه بازی های رایانه ای نگاه راهبردی داشته باشیم، باید چند وجه را در نظر بگیریم: یکی، حمایت از تولید بازی های ارزشمند رایانه ای در هر سه پلت فرم «کنسول»، «گوشی های هوشمند و تبلت» و «رایانه و لپ تاپ» است. دیگر چیزهایی را هم که باید در این زمینه در نظر بگیریم، عبارت است از: کمک به کسب و کار بازی ها؛ کنترل و نظارت بر بازی ها؛ قوانین حیطه بازی های رایانه ای؛ تدوین مجوزهای لازم برای تولید این بازی ها؛ توسعه پژوهش ها در این زمینه؛ بخش مدلوم بازی ها؛ سیاست گذاری ها و راهبردها و راهکارها در این باره؛ و نظارت بر محتوای بازی ها و ترویج الگوی مناسب.

سید حسینی ادامه داد: البته برای رسیدن به نقطه آرمانی و دلخواه، باید کارهای دیگری هم صورت گیرد، مثل برگزاری جشنواره ها و نمایشگاه هایی برای معرفی هرچه بیش تر بازی های رایانه ای.

●● در ساخت بازی های موبایلی پیشرفت کرده ایم

مدیر پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای گفت: صنعت بازی سازی داخلی ما چندان هم دست و پا بسته نیست؛ ما در حیطه بازی های موبایلی، در دو، سه سال اخیر بسیار پیشرفت کرده ایم. برای نمونه، اگر پنج بازی در تلفن همراه مخاطبان ایرانی نصب باشد، می توان گفت که از میان آن ها، دو بازی ایرانی است. ما در تولید بازی های کوچک موبایلی راحت تر می توانیم کار کنیم، چراکه فروش و سودآوری این دسته از بازی ها سریع تر و آسان تر است. از این رو می توان گفت که ما در بازی های موبایلی مزیت های بیش تری داریم. البته ما به دلایل گوناگون اقدام به ساخت بازی های کنسول نکرده ایم، اما در پلت فرم کامپیوتر (PC) بازی های گوناگونی تولید کرده ایم.

●● بازی های رایانه ای: محصولی استراتژیک

هادی کافی، سخنگوی بنیاد بازی های رایانه ای، نیز در این نشست با اشاره به اهمیت بالای بازی های رایانه ای در سطح جهان، گفت: یک محصول استراتژیک چند دهه است در دنیا به وجود آمده و کشورهایی مانند چین، فلاتند و آمریکا از این محصول استراتژیک، یعنی بازی های رایانه ای، توانسته اند بهره های فراوانی ببرند. به نظر من تاکنون بشر نتوانسته محصولی تولید کند که این قدر چندجانبه باشد؛ و کشورهایی در دنیا توانسته اند با برنامه ریزی و سازماندهی، سودهایی کلان از جنبه های گوناگون این محصول استراتژیک ببرند. در ایران نیز خوشبختانه چند سالی است که ایده بهره گیری از این محصول استراتژیک مطرح شده است.

●● با حلوا حلوا کردن، دهان شیرین نمی شود

●● هادی جعفری، رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای، هم با اعلام اینکه رسیدن به این هدف که بتوان بازی های متناسب با فرهنگ ایرانی و اسلامی تولید کرد، نیازمند مقدمه هایی است، گفت: ما باید بسته ای کامل را در نظر بگیریم که یکی از وجه های آن، نظارت است، حتی بر روی بازی های خارجی. اما قدم دوم این است که ما بتوانیم در کنار بازی های خارجی، بازی های داخلی را هم تولید کنیم تا مخاطب بتواند از آن بهره ببرد. اما رسیدن به این، نیازمند حمایت جدی دولت است و با حلوا حلوا کردن دهان شیرین نمی شود.

وی افزود: ما برای مقابله با یک بازی نامناسب خارجی، نباید تنها به ابزار پلیسی اکتفا کنیم، بلکه باید در مقابله با آن بازی خارجی، بازی تولید کنیم تا جایگزین محصول خارجی شود؛ اما برای این کار باید بودجه ای متناسب با نوع کار در اختیار تیم سازنده ایرانی قرار گیرد.

جعفری کلام خود را این طور پی گرفت: حال باید پرسید که آیا این کار صورت می گیرد؟ این درحالی است که بازی ساز ایرانی حتی چشم به این حمایت مالی نیز ندارد، بلکه او نیاز به حمایت دارد تا محصولی را که با هزینه شخصی ساخته، بتواند معرفی کند. اما چون حلقه گمشده ای به نام «توزیع» وجود دارد، زحمت تیم بازی ساز ایرانی که با کلی هزینه بازی را ساخته است، به هدر می رود؛ زیرا بین تولید و توزیع بازی های داخلی شکافی عمیق وجود دارد و به علت همین شکاف، تجربه تیم های بازی ساز ایرانی از بین می رود و تیم ها از هم می پاشند و بازی های آنان هم در زمان مناسب و به طور فراگیر به دست مخاطبان ایرانی نمی رسد.

●● دشمنان نمی خواسته اند به صنعت بازی دست یابیم

رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای ادامه داد: در کنار این ها باید این را در نظر داشت که هزینه تولید بازی رایانه ای بسیار بالا است و بازی در پلت فرم PC که بتواند مخاطب را جذب کند، هزینه ای بین ۱۰۰ تا ۳۰۰ میلیون تومان در پی خواهد داشت. البته باید توجه کرد که اگر بازی سازی، در قدم نخست جدی گرفته شود و دولت در این حوزه سرمایه گذاری کند و از شرکت ها حمایت کند، می توان ده ها برابر بیش تر از صنعت های دیگر شغل ایجاد کرد.

جعفری افزود: این را هم بگویم که دشمنان ما نمی خواسته اند ما به صنعت بازی دست یابیم و همان طور که ما در صنایع نظامی تحریم بودیم، در بازی های یارانه ای نیز تحریم بودیم؛ چراکه این صنعت نیز جزو صنعت های پیشرفته یا های تک است. اما با وجود این تحریم ها، بچه های ما بازی هایی ساخته اند که در سطح بین الملل هم برگزیده شده و جایزه گرفته است.

●● باید به دنبال جانشین هایی برای نبود کپی رایت باشیم

سید محمدعلی سید حسینی، مدیر پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای، ضمن اشاره به مشکل های ناشی از نبود قانون کپی رایت، گفت: اجرا شدن قانون کپی رایت، راه حل همه مشکل ها است، اما اگر بخواهیم تنها تمرکزمان را روی بحث کپی رایت بگذاریم، شاید مشکل تا ۵۰ سال آینده هم حل نشود. باید دید آیا راه حل هایی برای نبود کپی رایت وجود دارد یا خیر؟ اول باید دید که بازی های رایانه ای برای ما اهمیت دارد یا خیر؟ که با توجه به میزان بالای شیوع بازی های رایانه ای در میان مخاطبان ایرانی و نیز اثرگذاری بالای بازی های رایانه ای بر روی مخاطب، می توان گفت این بازی ها هم تأثیر و هم فراگیری بالایی دارند. وی ادامه داد: افزون بر این، پتانسیل ما هم برای ورود به این عرصه بالا است و در سال های اخیر، هر سال حدود ۱۰۰ اثر به جشنواره بازی های رایانه ای تهران فرستاده شده است.

سید حسینی گفت: تنظیم مصرف و اقتصادی کردن تولید بازی های داخلی، دو مشکل ما است در نبود قانون کپی رایت. در بحث تنظیم مصرف، ما باید به مخاطب این توانمندی را بدهیم که خود بتواند با فکر درست، بازی را انتخاب کند. برای اقتصادی کردن تولید هم می توان این راه حل را داد که باید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سازان ایرانی نیز به این بخش علاقه زیادی نشان دهند و آن طور که شاهد هستیم تولیدات ایرانی در بازار داخلی رشد بسیار خوبی داشته و توانسته اند به خوبی با نمونه های خارجی رقابت کنند.

به همین دلیل تصمیم گرفتیم تا طی یک نشست صمیمی پای صحبت های بهروز اجاقیان مدیرعامل شرکت فناوران آرون پارسارگاد و کیانوش کتی مدیر ارشد بازرگانی این شرکت بنشینیم تا از تاکتیک های این صنعت و مشکلات پیش روی فعالان این بخش و شرکت های خصوصی فعال در این عرصه بشنویم.

به نظر تان وضعیت بازی سازان رایانه ای در کشور ما چگونه است؟ و آیا توان رقابت با خارجی ها را داریم؟
بهروز اجاقیان: طی چند سال اخیر باتوجه به رشد روز افزون بازار موبایل فرصت هایی پیش روی بازی سازان ایرانی قرار گرفته است. همزمان با عصر بازی های موبایلی، روند بازی سازی و برنامه نویسی برای پلتفرم های اندروید و iOS در داخل کشور آغاز شد و برخلاف اینکه صنعت بازی سازی داخلی در بخش کنسول و رایانه ها یک شکاف ۲۰ ساله با بازی های خارجی دارد، اما کوشبختانه تا به حال ایرانی ها در حوزه تلفن همراه تقریباً همزمان با دنیا پا به عرصه گذاشته و قدم به قدم با خارجی ها پیش رفته اند. از سوی دیگر در بخش بازی های موبایل، یک ایده خلاقانه با یک هزینه کم می تواند به صورت کاملاً جذابی ارائه شود و بدون اینکه متکی به سخت افزار گران قیمت یا امکانات خاصی باشد، مخاطبان را جذب خود کند. به همین دلیل بازی سازان ایرانی می توانند به خوبی در این عرصه فعالیت کنند.

سرمایه گذاری برای ساخت یک بازی تلفن همراه چگونه است؟ و یک پروژه چقدر هزینه برای تولیدکنندگان دارد؟
کیانوش کتی: سرمایه گذاری برای ساخت یک بازی موبایلی بستگی به بزرگی پروژه دارد و ممکن است برای بازی های ساده تر کمتر از ۱۰ میلیون تومان و برای پروژه های بزرگ تر میلیاردی باشد اما اگر بخواهیم رقم میانگین برای ساخت هر بازی را در نظر بگیریم باید گفت که با چند صد میلیون تومان می توان بازی های نسبتاً خوب موبایلی ساخت. از طرفی زمان و تعداد افرادی که روی یک پروژه کار می کنند نیز بسته به بزرگی پروژه متغیر است، مثلاً برای ساخت بازی های کوچک و ساده معمولاً با دو تا سه نیروی انسانی زمانی در حدود ۲ تا ۴ ماه لازم است. برای پروژه های بزرگ نیز تیم های متشکل از چند ده نفر و مدت زمانی بین ۱۲ تا ۲۴ ماه کاملاً طبیعی است.

کمک های دولتی به بازی سازان چگونه بوده و آیا برای این صنعت کافی است؟
بهروز اجاقیان: دولت چه از لحاظ حمایت های مادی و چه غیرمادی باید کمک های بیشتری به بازی سازان کند و من فکر می کنم باید زیرساخت های لازم برای توسعه صنعت بازی فراهم شود که این زیرساخت ها هم می تواند از جنبه آموزشی و فرهنگ سازی و هم از جنبه زیرساخت های سخت افزاری و نرم افزاری باشد. در بحث آموزش واقعا باید دولت به طور جدی وارد شود تا دانشجویان مهارت های لازم را در دوره های تخصصی کسب کنند.

در زمینه فرهنگ سازی و رسانه هم باید گفت که پیشرفت های خوبی طی سال های گذشته داشته ایم اما بازهم نیازمند تغییرات هستیم و لازم است این فرهنگ در جامعه شکل بگیرد که به این صنعت به چشم سرگرمی مناسب نگاه شود. در حال حاضر کمک های مالی که از سوی دولت به بازی سازان ارائه می شود به شدت مبتنی بر زمان و طی مراحل اداری و کاغذ بازی های فراوانی است که این روند به ویژه برای شرکت های کوچک مشکل است.

به نظر می رسد که تبلیغات بازی های ایرانی بسیار کم است. علت آن چیست و آیا راهکاری برای آن در نظر گرفته شده است؟
کیانوش کتی: تبلیغات شرکت های بازی سازی بیشتر به طور دیجیتالی و در فضای مجازی و شبکه های اجتماعی است چون تبلیغات محیطی نظیر بنرها و بیلبردها در سطح شهر یا تیزرهای تلویزیونی هزینه های بالایی دارد که با توجه به درآمد شرکت ها، به صرفه نیست؛ ضمن آن که به دلیل ماهیت دیجیتالی بودن محصولات ما، اکثر شرکت های فعال سعی می کنند در فضای مجازی تبلیغات خود را گسترش دهند.

لغو تحریم ها چه تأثیری بر صنعت بازی سازی ما خواهد داشت؟
کیانوش کتی: لغو تحریم ها با توجه به هموار شدن موانع برای حضور در بازارهای جهانی، فرصت مناسبی را پیش روی بازی سازان ایرانی قرار می دهد و کمک می کند بتوانند سهمی از بازار بسیار بزرگ جهانی در این حوزه کسب کنند.

چرا بازی های تلفن همراه آینده خوبی در پیش دارند؟

کیانوش کتی: درحال حاضر بازی های تلفن همراه به بزرگ ترین بخش صنعت بازی در جهان تبدیل شده اند به طوری که براساس آخرین آمار این بخش با درآمدی ۳۵ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۵، علاوه بر اختصاص ۸۵ درصد از کل درآمدهای فروشگاه های App Store و Google Play، بیش از ۴۰ درصد بازار صنعت بازی از نظر میزان درآمد را نیز به خود اختصاص داده است و پیش بینی می شود تا سال ۲۰۲۰ درآمد این بخش به حدود ۷۵ میلیارد دلار برسد.

این در حالی است که بخش های دیگر صنعت بازی نظیر بازی های آنلاین و بازی های کنسول های خانگی و دستی، طی چند سال اخیر روند نزولی داشته و پیش بینی می شود همچنان به روند نزولی خود در سال های آتی ادامه دهند. از طرف دیگر در سال ۲۰۱۵ تعداد یک میلیارد و ۷۶۰ میلیون نفر با تلفن های همراه خود بازی کرده اند و به همین دلیل این بخش جذابیت زیادی برای بازی سازان پیدا کرده است و با توجه به روند رو به رشد تعداد دارندگان گوشی های هوشمند و تبلت ها، این عدد در پنج سال آینده بیش از دو و نیم برابر خواهد شد.

بهروز اجاقیان: از سوی دیگر برخی از محدودیت ها در بخش بازی های موبایلی حذف شده اند و بازی سازان هزینه کمتری را برای ساخت و انتشار یک بازی صرف می کنند، به همین دلیل بازی سازان داخلی نیز توان ورود به این بخش را دارند و از این رو بازار برای بازی سازان ما هم جذاب است. به همین دلیل شرکت ما در حال حاضر روی ساخت بازی های موبایلی تمرکز کرده است. در حال حاضر آرون استودیو در حال ساخت چند پروژه بزرگ است که برخی از این پروژه ها مراحل پایانی خود را طی می کنند و امیدواریم تا چند ماه دیگر وارد بازار شوند.

شرکت شما از کی فعالیت خود را آغاز کرده و آیا قصد حضور پررنگ تری در بازارهای خارجی دارید؟

بهروز اجاقیان: شرکت ما با سرمایه گذاری شاخه، سرمایه گذاری خطرپذیر گروه مالی پاسارگاد (شناسا) فعالیت خود را به طور رسمی از ابتدای سال ۹۴ آغاز کرده که در توسعه و طراحی بازی های تلفن همراه به طور تخصصی با هدف استفاده از پتانسیل بازار داخلی و خارجی شکل گرفت و تصوراتمان این است که توانایی این را داریم که علاوه بر مخاطب داخلی می توانیم مخاطبان خارجی را نیز تحت تأثیر قرار دهیم و تاکنون سه محصول با نام های «خوش رکاب»، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «جنول مدرن» و «۱۰۰ درصد» را در بازار داخلی منتشر کرده ایم.

ارتباط با کارشناس: anooshm1986@gmail.com

بازی های تلفن همراه به بزرگ ترین بخش صنعت بازی در جهان تبدیل شده به طوری که با درآمدی ۳۵ میلیارد دلاری در سال ۲۰۱۵، علاوه بر اختصاص ۸۵ درصد از کل درآمدهای فروشگاه های AppStore اپل و GooglePlay گوگل، بیش از ۴۰ درصد بازار صنعت بازی از نظر میزان درآمد را نیز به خود اختصاص داده است.



بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد (۱۱/۲۷-۱۴/۱۲/۹۴)

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.



«ارتش های فرازمینی» ایران هم بین المللی شد (۱۱/۲۷-۱۴/۱۲/۹۴)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است. بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.



مدیران ارشد شرکت تولید کننده گیم های ویدئویی اظهار کردند: اقبال درخشان در طالع بازی های موبایلی

(۱۱/۲۷-۱۴/۱۲/۹۴)

صنعت بازی سازی داخلی طی چند سال گذشته رشد زیادی داشته و آن طور که گفته می شود در حال حاضر بیش از ۳۰۰ شرکت در این زمینه فعالیت می کنند.

گرچه تعداد شرکت های فعال بسیار پایین تر از این رقم است اما آمارها بیانگر آن است که کشور ما پتانسیل فراوانی برای رشد و درآمدزایی از تولیدات بازی های بومی دارد. با رشد روزافزون گوشی های هوشمند و فراگیر شدن آنها در جهان، بازی سازان دنیا علاقه وافری به تولید مبتنی بر تلفن همراه پیدا کرده اند و آمار ها نیز نشان می دهد که آینده صنعت بازی در دستان بازی سازانی است که دور کنسول ها و رایانه ها را خط بکشند و چشم به تولیدات موبایلی داشته باشند. از سوی دیگر بازی های تلفن همراه سرمایه زیادی برای تولید نیاز ندارند و در مقابل مخاطبان بسیار زیادی دارند که باعث شده کارشناسان بازی های کوچک موبایلی را پراقبال بدانند و چشم انداز روشنی را برای آن پیش بینی کنند. عدم نیاز به تجهیزات پیشرفته و هزینه بالای تولید، باعث شده تا بازی سازان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایرانی نیز به این بخش علاقه زیادی نشان دهند و آن طور که شاهد هستیم تولیدات ایرانی در بازار داخلی رشد بسیار خوبی داشته و توانسته اند به خوبی با نمونه های خارجی رقابت کنند.

به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از فرصت امروز، به همین دلیل تصمیم گرفتیم تا طی یک نشست صمیمی پای صحبت های بهروز اجاقیان مدیرعامل شرکت فناوریان آرونید پاسارگاد و کیانوش کنی مدیر ارشد بازرگانی این شرکت بنشینیم تا از ناگفته های این صنعت و مشکلات پیش روی فعالان این بخش و شرکت های خصوصی فعال در این عرصه بشنویم.

به نظرتان وضعیت بازی سازان رایانه ای در کشور ما چگونه است؟ و آیا توان رقابت با خارجی ها را داریم؟

بهروز اجاقیان: طی چند سال اخیر باتوجه به رشد روز افزون بازار موبایل فرصت هایی پیش روی بازی سازان ایرانی قرار گرفته است. همزمان با عصر بازی های موبایلی، روند بازی سازی و برنامه نویسی برای پلتفرم های اندروید و iOS در داخل کشور آغاز شد و برخلاف اینکه صنعت بازی سازی داخلی در بخش کنسول و رایانه ها یک شکاف ۲۰ ساله با بازی های خارجی دارد، اما خوشبختانه تا به حال ایرانی ها در حوزه تلفن همراه تقریباً همزمان با دنیا پا به عرصه گذاشته و قدم به قدم با خارجی ها پیش رفته اند. از سوی دیگر در بخش بازی های موبایل، یک ایده خلاقانه با یک هزینه کم می تواند به صورت کاملاً جذابی ارائه شود و بدون اینکه متکی به سخت افزار گران قیمت یا امکانات خاصی باشد، مخاطبان را جذب خود کند. به همین دلیل بازی سازان ایرانی می توانند به خوبی در این عرصه فعالیت کنند.

سرمایه گذاری برای ساخت یک بازی تلفن همراه چگونه است؟ و یک پروژه چقدر هزینه برای تولیدکنندگان دارد؟

کیانوش کنی: سرمایه گذاری برای ساخت یک بازی موبایلی بستگی به بزرگی پروژه دارد و ممکن است برای بازی های ساده تر کمتر از ۱۰ میلیون تومان و برای پروژه های بزرگ تر میلیاردی باشد اما اگر بخواهیم رقم میانگین برای ساخت هر بازی را در نظر بگیریم باید گفت که با چند صد میلیون تومان می توان بازی های نسبتاً خوب موبایلی ساخت. از طرفی زمان و تعداد افرادی که روی یک پروژه کار می کنند نیز بسته به بزرگی پروژه متغیر است، مثلاً برای ساخت بازی های کوچک و ساده معمولاً با دو تا سه نیروی انسانی زمانی در حدود ۲ تا ۴ ماه لازم است. برای پروژه های بزرگ نیز تیم های متشکل از چند ده نفر و مدت زمانی بین ۱۲ تا ۲۴ ماه کاملاً طبیعی است.

کمک های دولتی به بازی سازان چگونه بوده و آیا برای این صنعت کافی است؟

بهروز اجاقیان: دولت چه از لحاظ حمایت های مادی و چه غیرمادی باید کمک های بیشتری به بازی سازان کند و من فکر می کنم باید زیرساخت های لازم برای توسعه صنعت بازی فراهم شود که این زیرساخت ها هم می تواند از جنبه آموزشی و فرهنگ سازی و هم از جنبه زیرساخت های سخت افزاری و نرم افزاری باشد. در بحث آموزش واقعا باید دولت به طور جدی وارد شود تا دانشجویان مهارت های لازم را در دوره های تخصصی کسب کنند.

در زمینه فرهنگ سازی و رسانه هم باید گفت که پیشرفت های خوبی طی سال های گذشته داشته ایم اما بازهم نیازمند تغییرات هستیم و لازم است این فرهنگ در جامعه شکل بگیرد که به این صنعت به چشم سرگرمی مناسب نگاه شود. در حال حاضر کمک های مالی که از سوی دولت به بازی سازان ارائه می شود به شدت مبتنی بر زمان و طی مراحل اداری و کاغذ بازی های فراوانی است که این روند به ویژه برای شرکت های کوچک مشکل است.

به نظر می رسد که تبلیغات بازی های ایرانی بسیار کم است. علت آن چیست و آیا راهکاری برای آن در نظر گرفته شده است؟

کیانوش کنی: تبلیغات شرکت های بازی سازی بیشتر به طور دیجیتالی و در فضای مجازی و شبکه های اجتماعی است چون تبلیغات محیطی نظیر بنرها و بیلبردها در سطح شهر یا تیزرهای تلویزیونی هزینه های بالایی دارد که با توجه به درآمد شرکت ها، به صرفه نیست؛ ضمن آن که به دلیل ماهیت دیجیتالی بودن محصولات ما، اکثر شرکت های فعال سعی می کنند در فضای مجازی تبلیغات خود را گسترش دهند.

لغو تحریم ها چه تأثیری بر صنعت بازی سازی ما خواهد داشت؟

کیانوش کنی: لغو تحریم ها با توجه به هموار شدن موانع برای حضور در بازارهای جهانی، فرصت مناسبی را پیش روی بازی سازان ایرانی قرار می دهد و کمک می کند بتوانند سهمی از بازار بسیار بزرگ جهانی در این حوزه کسب کنند.

چرا بازی های تلفن همراه آینده خوبی در پیش دارند؟

کیانوش کنی: درحال حاضر بازی های تلفن همراه به بزرگ ترین بخش صنعت بازی در جهان تبدیل شده اند به طوری که براساس آخرین آمار این بخش با درآمدی ۳۵ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۵، علاوه بر اختصاص ۸۵ درصد از کل درآمدهای فروشگاه های AppStore و GooglePlay، بیش از ۴۰ درصد بازار صنعت بازی از نظر میزان درآمد را نیز به خود اختصاص داده است و پیش بینی می شود تا سال ۲۰۲۰ درآمد این بخش به حدود ۷۵ میلیارد دلار برسد.

این در حالی است که بخش های دیگر صنعت بازی نظیر بازی های آنلاین و بازی های کنسول های خانگی و دستی، طی چند سال اخیر روند نزولی داشته و پیش بینی می شود همچنان به روند نزولی خود در سال های آتی ادامه دهند. از طرف دیگر در سال ۲۰۱۵ تعداد یک میلیارد و ۷۶۰ میلیون نفر با تلفن های همراه خود بازی کرده اند و به همین دلیل این بخش جذابیت زیادی برای بازی سازان پیدا کرده است و با توجه به روند رو به رشد تعداد دارندگان گوشی های هوشمند و تبلت ها، این عدد در پنج سال آینده بیش از دو و نیم برابر خواهد شد.

بهروز اجاقیان: از سوی دیگر برخی از محدودیت ها در بخش بازی های موبایلی حذف شده اند و بازی سازان هزینه کمتری را برای ساخت و انتشار یک بازی صرف می کنند، به همین دلیل بازی سازان داخلی نیز توان ورود به این بخش را دارند و از این رو بازار برای بازی سازان ما هم جذاب است. به همین دلیل شرکت ما در حال حاضر روی ساخت بازی های موبایلی تمرکز کرده است. در حال حاضر آرونید استودیو در حال ساخت چند پروژه بزرگ است که برخی از این پروژه ها مراحل پایانی خود را طی می کنند و امیدواریم تا چند ماه دیگر وارد بازار شوند.

شرکت شما از کی فعالیت خود را آغاز کرده و آیا قصد حضور پررنگ تری در بازارهای خارجی دارید؟

بهروز اجاقیان: شرکت ما با سرمایه گذاری شاخه، سرمایه گذاری خطرپذیر گروه مالی پاسارگاد (شناسا) فعالیت خود را به طور رسمی از ابتدای سال ۹۴ آغاز کرده که در توسعه و طراحی بازی های تلفن همراه به طور تخصصی با هدف استفاده از پتانسیل بازار داخلی و خارجی شکل گرفت و تصوراتمان این است که توانایی این را داریم که علاوه بر مخاطب داخلی می توانیم مخاطبان خارجی را نیز تحت تأثیر قرار دهیم و تاکنون سه محصول با نام های «خوش رکاب»، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «جدول مدرن» و «۱۰۰ درصد» را در بازار داخلی منتشر کرده است.



یک بازی ایرانی بین المللی شد (0911-4871719)

تهران- ایرنا- بازی «ارتش» های فزاینده به عنوان یکی از بهترین بازی های ایران، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد.

به گزارش روز یکشنبه گروه فرهنگی ایرنا، استودیو راسینا سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهیم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

بر اساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل محدودیت ها فعال نشده بود. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.



یک بازی ایرانی بین المللی شد (۱۳۹۷/۱۲/۱۲)

بازی «ارتش» های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایران، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان؛ استودیو راسینا سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

بر اساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چند نفره آنلاین بازی است که در نسخه

داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.



یک بازی ایرانی بین المللی شد (۱۳۹۷/۱۲/۱۵)

بازی «ارتش» های فرازمین» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد.

بازی «ارتش» های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد.

به گزارش ابرنا، استودیو «اسپینا سازنده بازی ارتش های فرازمین» مدتی پیش موفق شد با یک تاجر بنام الملل جهت انتشار بازی به تفاهیم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

ارتش های قرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است.

داخلی به دلیل وجود محدودیت‌ها فعال نشده بود این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

یک بازی ایرانی بین المللی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۷)

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد.

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. به گزارش ایرنا، استودیو راسینا سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند. ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. بر اساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فدا شدن بخش چند نفره آنلاین

در برنامه گفتگوی فرهنگی مطرح شد: توانمند کردن مخاطب، مقابل بازی های رایانه ای نامناسب، کلید است (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۷)

مشاور رئیس سازمان فناوری در برنامه «گفت و گوی فرهنگی» رادیو گفت و گو عنوان کرد: ترویج نسبی گرای برای پذیرش هرنوع فرهنگی به منظور جهانی شدن در لایه های زیرین اکثر این بازی ها تزریق شده است.

به گزارش خبرگزاری برنا، برنامه «گفت و گوی فرهنگی» با موضوع «دین هراسی در تولید بازی های رایانه ای» با حضور سید حسینی (معاون بنیاد بنیاد بازی های رایانه ای) و حمید شریف نیا (مشاور رئیس سازمان فناوری) روانه آنتن شد. شریف نیا در ابتدای این بحث گفت: از یک طرف نباید دچار این زیاده روی شویم که باور کنیم تمام بازی های رایانه ای ضد اخلاق و ضد دین هستند و از طرف دیگر نیز عده ای روی زنجیره های ارزش ما مانور می دهند و قطعاً باید منطقی در این خصوص صحبت کنیم. مشاور رئیس سازمان فناوری با اشاره به دیدگاه شرکت های بزرگ درباره بازی های رایانه ای عنوان کرد: در سیاست گذاری و عملکرد شرکت های چندملیتی با مسأله بازی های رایانه ای به صورت کنشگرانه برخورد می شود. در جلسات نظارت برای صدور مجوز، لایابالی گری و نسبی گرایی را در محتوای نمونه هایی از این بازی های رایانه ای مشاهده کردیم.

وی ادامه داد: ترویج نسبی گرایی برای پذیرش هرنوع فرهنگی به منظور جهانی شدن در لایه های زیرین اکثر این بازی ها تزریق شده است. این تزریق ها تنها برای هدف قراردادن باورها و اعتقادات ما نیست بلکه به دست آوردن ثروت و قدرت است و تنها راه موجود پرورش تسلی مطابق با منویات خودشان است. شریف نیا تأکید کرد: استحاله شخصیتی، بخشی از فرآیندی است که پایگاه های قدرت و ثروت برای رسیدن به اهداف خود در برنامه هایشان لحاظ می کنند. البته گاهی گیرنده پیام نیز در این رابطه نقش دارد و سبب پذیرش ظلم می شود. به تعبیر قرآن نیز ظالم و مظلوم به طور برابر در پذیرش ظلم مؤثرند؛ به عبارتی گیرنده پیام نتوانسته استیلای شخصی، مذهبی، دینی و اجتماعی خود را حفظ کند.

وی با بیان اینکه هرچه پیش تر می رویم مخاطب بیشتر با شخصیت بازی ها، همذات پنداری می کند، گفت: همه متفکران دنیا این دغدغه را برای بازی های رایانه ای دارند. یونسکو بحث سواد اطلاعاتی و رسانه ای را با ۱۲ مهارت مشخص با یکدیگر تلفیق کرده که یکی از این حوزه ها بازی است. در این حوزه متأسفانه منابع درست و تحلیل های واقعی در این خصوص صورت نگرفته است.

شریف نیا با اشاره به اینکه لایه ای از تعصب، در برخورد با این بازی ها، باعث شده جوانان کمتر به سمت تحلیل آن بروند، افزود: در این فضا نتوانستیم ما به ازا بگذاریم و در مخاطب نیز نتوانستیم سواد اطلاعاتی لازم را ایجاد کنیم که دچار استحاله شخصیتی نشود.

حسینی در ادامه درباره پیام های ضد دینی که از طریق بازی های رایانه ای به فرزندان منتقل می شود، عنوان کرد: بازی های رایانه ای مانند دیگر ابزارهای ارتباطی یک واسطه برای انتقال پیام محسوب می شود. ماهیت بازی های رایانه ای این موضوع را نمی رساند که بخواهند پیام های منفی منتقل کنند بلکه محتوا می تواند مثبت یا منفی باشد. بازی های رایانه ای به دلیل تعاملی بودن ظرفیت ویژه ای دارند.

وی درباره میسورهای ضد مذهب در بازی های رایانه ای بیان کرد: در اکثر بازی های رایانه ای آخرالزمانی، مسائل ضد مذهبی دیده می شود. آنها از ابزارهای مذهبی مثل کتاب مقدس انجیل و کمدی الهی دانه برای تبلیغات ضد مذهبی، انسان محوری (اومانیسم) استفاده می کنند.

حسینی درباره شرایط نشر بازی های رایانه ای گفت: به دلیل اینکه نشر بازی ها هم فیزیکی و هم دیجیتال است، محدودیت هایی برای کنترل بازار وجود دارد و برخی بازی ها از فیلترهای غیرمجاز به دست مخاطب می رسد. منبع اصلی سایت هایی هستند که این بازی ها را برای دانلود می گذارند و مهم توانمند کردن مخاطب مقابل این بازی هاست.



بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد.

ایران آنلاین / استودیو راسینا سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است. روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



یک بازی ایرانی بین المللی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

استودیو راسینا سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. بر اساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

منبع: ایرنا



«ارتش های فرازمینی» بین المللی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

بازی «ارتش های فرازمینی» پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد و اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش گروه دریافت خبر ایسنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.



بازی «ارتش های فرازمینی» پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد و اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است. «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

بازی «ارتش های فرازمینی» پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد و اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش گروه دریافت خبر ایسنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود. انتهای پیام



یک بازی ایرانی بین المللی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد

استودیو راسینا سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند. ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. بر اساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است. منبع: ایرنا



«ارتش های فرازمینی» بین المللی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

بازی «ارتش های فرازمینی» پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد و اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش بولتن نیوز، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند. بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.



بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

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

به گزارش سپح پرس، امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخور جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز که با حضور حجت الاسلام و المسلمین سیدیان انجام شد، 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 گفت: 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. شایان ذکر است، 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 تسبب به ساخت بازی های رایانه ای اقدام کرده که اولین محصول آن تحت عنوان «حمله به اچ (ادامه دارد ...)»



(ادامه خبر ...) 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.



بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد (۱۵۸۹۵-۱۵/۱۲/۱۳۹۴)

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش هنرنیوز و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند. بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاقی می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.

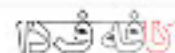


توسط مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی؛ بازی های رایانه ای "حمله به اچ ۳" و "شکارچی" رونمایی می شود (۱۵۸۹۵-۱۵/۱۲/۱۳۹۴)

اولین محصول مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی با عنوان "حمله به اچ ۳" آماده بهره برداری و رونمایی است.

به گزارش گروه فرهنگ و هنر دفاع پرس، مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی ارتش از اوایل سال ۹۴ با بهره گیری از تخصص کارکنان وظیفه، مدیریت و نظارت معاونت تبلیقات و روابط عمومی نهجا 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 جدیدترین محصول خود را 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. امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخور جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در حاشیه دیدار با عومل ساخت این بازی رایانه ای هدف از ساخت این بازی ها را اشاعه فرهنگ ایثار و مقاومت در بین نسل جدید عنوان کرد و گفت: خوشحالییم که با استفاده از تخصص سربازان وظیفه بتوانیم از این طریق به اشاعه فرهنگ اسلامی کمک کنیم و در این مسیر قدم برداریم. وی گفت: 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.



بازی ارتش های فرازمینی در فروشگاه استیم عرضه شد (۱۵۸۹۵-۱۵/۱۲/۱۳۹۴)

بازی ارتش های فرازمینی به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. عرضه این بازی از روز گذشته در فروشگاه استیم آغاز شده است.

استودیو بازی سازی راسینا، سازنده ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با Merge Games ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم برسد. نکته قابل توجه در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند. بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش مالتی پلیر آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود. شما می توانید تریلر و ویدئوی گیم پلی نسخه بین المللی این بازی را هم اکنون در این لینک تماشا نمایید.



بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی (۱۳۹۴-۱۲/۱۶)

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

به گزارش گروه دریافت خبر ایسا، امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخور جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز که با حضور حجت الاسلام و المسلمین سیدیان انجام شد، 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 گفت: 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 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 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.



بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای دو بعدی شکارچی (۱۳۹۴-۱۲/۱۶)

جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای دو بعدی "شکارچی" که در مرکز بازی های رایانه ای اداره عقیدتی سیاسی در حال ساختن است بازدید کرد.

به گزارش خبرنگار دفاعی امنیتی دفاع پرس به نقل از روابط عمومی نهجا، امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخور جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز که با حضور حجت الاسلام و المسلمین سیدیان انجام شد، 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 گفت: 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.

شایان ذکر است، 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 اخیرا در جدیدترین محصول خود به منظور ترویج فرهنگ مبارزه با تروریسم در بین کودکان و نوجوانان اقدام به ساخت بازی دو 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.



امیر برخوردار از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی بازدید کرد (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی بازدید کرد.

به گزارش حوزه دفاعی امنیتی گروه سیاسی باشگاه خبرنگاران جوان؛ امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخوردار جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز که با حضور حجت الاسلام والمسلمین سیدیان انجام شد، 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 گفت: 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.

شایان ذکر است، 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 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.



بازدید امیر برخوردار از روند ساخت بازی رایانه ای ۲ بعدی شکارچی (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

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

به گزارش ایلنا، امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخوردار جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز که با حضور حجت الاسلام والمسلمین سیدیان انجام شد، 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.

او گفت: 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 آن ها 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 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 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.



بازی «ارتش های فرازمینی» بین المللی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسپینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاقی می افتد. زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندمنظره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.



توسط مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی؛ بازی های رایانه ای "حمله به اج ۳" و "شکارچی" رونمایی می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

شهیدخبر(شهیدنیوز): اولین محصول مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی با عنوان "حمله به اج ۳" آماده بهره برداری و رونمایی است.

مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی ارتش از اوایل سال ۹۴ با بهره گیری از تخصص کارکنان وظیفه، مدیریت و نظارت معاونت تبلیغات و روابط عمومی نهجا 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 اخیراً جدیدترین محصول خود را 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. امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخور جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در حاشیه دیدار با عوامل ساخت این بازی رایانه ای هدف از ساخت این بازی ها را اشاعه فرهنگ ایثار و مقاومت در بین نسل جدید عنوان کرد و 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 گفت: 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.

دفاع پرس



بازدید امیر برخور از روند ساخت بازی رایانه ای دو بعدی "شکارچی" (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

شهیدخبر(شهیدنیوز): جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای دو بعدی "شکارچی" که در مرکز بازی های رایانه ای اداره عقیدتی سیاسی در حال ساختن است بازدید کرد.

به نقل از روابط عمومی نهجا، امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخور جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز که با حضور حجت الاسلام و المسلمین سیدیان انجام شد، 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 گفت: 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. شایان ذکر است، 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 اخیراً در جدیدترین محصول خود به منظور ترویج فرهنگ مبارزه با تروریسم در بین کودکان و نوجوانان اقدام به ساخت بازی دو 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.

دفاع پرس



توانمند کردن مخاطب، مقابل بازی های رایانه ای نامناسب، کلید است (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

آرتنا:

مشاور رئیس سازمان فناوری عنوان کرد: ترویج نسبی گرای برای پذیرش هرنوع فرهنگی به منظور جهانی شدن در لایه های زیرین اکثر این بازی ها تزریق شده است.

به گزارش «آرتنا» مشاور رئیس سازمان فناوری در برنامه "گفت و گوی فرهنگی" رادیو گفت و گو عنوان کرد: ترویج نسبی گرای برای پذیرش هرنوع فرهنگی به منظور جهانی شدن در لایه های زیرین اکثر این بازی ها تزریق شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برنامه "گفت و گوی فرهنگی" با موضوع «دین هراسی در تولید بازی های رایانه ای» با حضور سید حسینی (معاون بنیاد پژوهشی بنیاد بازی های رایانه ای) و حمید شریف نیا (مشاور رئیس سازمان فناوری) روانه آنتن شد.

شریف نیا در ابتدای این بحث گفت: از یک طرف نباید دچار این زیاده روی شویم که باور کنیم تمام بازی های رایانه ای ضد اخلاق و ضد دین هستند و از طرف دیگر نیز عده ای روی زنجیره های ارزش ما مانور می دهند و قطعاً باید منطقی در این خصوص صحبت کنیم.

مشاور رئیس سازمان فناوری با اشاره به دیدگاه شرکت های بزرگ درباره بازی های رایانه ای عنوان کرد: در سیاست گذاری و عملکرد شرکت های چندملیتی با مسأله بازی های رایانه ای به صورت کنشگرانه برخورد می شود. در جلسات نظارت برای صدور مجوز، لایابالی گری و نسبی گرایی را در محتوای نمونه هایی از این بازی های رایانه ای مشاهده کردیم.

وی ادامه داد: ترویج نسبی گرایی برای پذیرش هرنوع فرهنگی به منظور جهانی شدن در لایه های زیرین اکثر این بازی ها تزریق شده است. این تزریق ها تنها برای هدف قراردادن باورها و اعتقادات ما نیست بلکه به دست آوردن ثروت و قدرت است و تنها راه موجود پرورش نسلی مطابق با منویات خودشان است.

شریف نیا تأکید کرد: استحاله شخصیتی، بخشی از فرآیندی است که پایگاه های قدرت و ثروت برای رسیدن به اهداف خود در برنامه هایشان لحاظ می کنند البته گاهی گیرنده پیام نیز در این رابطه نقش دارد و سبب پذیرش ظلم می شود. به تعبیر قرآن نیز ظالم و مظلوم به طور برابر در پذیرش ظلم مؤثرند؛ به عبارتی گیرنده پیام نتوانسته استیلای شخصی، مذهبی، دینی و اجتماعی خود را حفظ کند.

وی با بیان اینکه هرچه پیش تر می رویم مخاطب بیشتر با شخصیت بازی ها، همذات پنداری می کند، گفت: همه متفکران دنیا این دغدغه را برای بازی های رایانه ای دارند. یوتسکو بحث سواد اطلاعاتی و رسانه ای را با ۱۲ مهارت مشخص با یکدیگر تلفیق کرده که یکی از این حوزه ها بازی است. در این حوزه متأسفانه منابع درست و تحلیل های واقعی در این خصوص صورت نگرفته است.

شریف نیا با اشاره به اینکه لایه ای از تعصب، در برخورد با این بازی ها، باعث شده جوانان کمتر به سمت تحلیل آن بروند، افزود: در این فضا توانستیم ما به ازای بگذاریم و در مخاطب نیز نتوانستیم سواد اطلاعاتی لازم را ایجاد کنیم که دچار استحاله شخصیتی نشود.

حسینی در ادامه درباره پیام های ضد دینی که از طریق بازی های رایانه ای به فرزندان منتقل می شود، عنوان کرد: بازی های رایانه ای مانند دیگر ابزارهای ارتباطی یک واسطه برای انتقال پیام محسوب می شود. ماهیت بازی های رایانه ای این موضوع را نمی رساند که بخواهند پیام های منفی منتقل کنند بلکه محتوا می تواند مثبت یا منفی باشد. بازی های رایانه ای به دلیل تعاملی بودن ظرفیت ویژه ای دارند.

وی درباره میسورهای ضد مذهب در بازی های رایانه ای بیان کرد: در اکثر بازی های رایانه ای آخرالزمانی، مسائل ضد مذهبی دیده می شود. آنها از ابزارهای مذهبی مثل کتاب مقدس انجیل و کمدی الهی دانه برای تبلیغات ضد مذهبی، انسان محوری (لومانیسم) استفاده می کنند.

حسینی درباره شرایط نشر بازی های رایانه ای گفت: به دلیل اینکه نشر بازی ها هم فیزیکی و هم دیجیتال است، محدودیت هایی برای کنترل بازار وجود دارد و برخی بازی ها از فیلترهای غیرمجاز به دست مخاطب می رسد. منبع اصلی سایت هایی هستند که این بازی ها را برای دانلود می گذارند و مهم توانمند کردن مخاطب مقابل این بازی هاست.

فایل برنامه "گفت و گوی فرهنگی" از سایت شبکه قابل دریافت است.

کشاورزنیوز

قرار گرفتن بازی ارتش های فرازمینی در فهرست فروش ناشر بین المللی (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۶)

کشاورزنیوز: فناوری اطلاعات < ارتباطات - بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است. به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد ...

الانجی۲۴

قرار گرفتن بازی ارتش های فرازمینی در فهرست فروش ناشر بین المللی (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۶)

فناوری اطلاعات < ارتباطات - بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.

۵۶۵۶



قرار گرفتن بازی ارتش های فرازمینی در فهرست فروش ناشر بین المللی (۱۳۹۴/۱۲/۱۶)

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است. از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.

۵۶۵۶



خبر اقتصادی



«ارتش های فرازمینی» بین المللی شد (۱۳۹۴/۱۲/۱۶)

بازی «ارتش های فرازمینی» پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد و اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

خبر اقتصادی - سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد.

نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.

بازی ارتش های فرازمینی یک بازی اکشن تیراندازی است که در آینده ای دور اتفاق می افتد، زمانی که منابع زمین به اتمام رسیده است.

از دیگر ویژگی های نسخه بین المللی، فعال شدن بخش چندنفره آنلاین بازی است که در نسخه داخلی به دلیل وجود محدودیت ها فعال نشده بود.



رسالت

بازی ارتش های فرازمینی بین المللی شد

بازی «ارتش های فرازمینی» به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی، پس از مدت ها انتظار در بازار جهانی منتشر شد. این بازی هم اکنون در شبکه جهانی استیم قابل خریداری است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو راسینا، سازنده بازی ارتش های فرازمینی مدتی پیش موفق شد با یک ناشر بین المللی جهت انتشار بازی به تفاهم دست یابد. نکته حائز اهمیت در این قرارداد این بود که ناشر در برابر ایرانی بودن بازی، جبهه ای نگرفت. در حالی که پیش از این و به دلیل تحریم ها، ناشران خارجی از عقد قرارداد با بازی سازان ایرانی به صورت مستقیم خودداری می کردند.



یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در گفت و گو با تسنیم: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال

نفوذ است (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در تشریح جزئیات یک بازی رایانه ای، گفت: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است.

شهاب میرزایی در گفت و گو با خبرنگار رسانه خبرگزاری تسنیم، در خصوص تحلیل محتوای یک بازی رایانه ای صهیونیستی، اظهار کرد: همه ما از کودکی آموختیم که اگر یک روز دجال با مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی در خانه مان را زد در راه رویش باز نکشیم اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده و توانسته وارد خانه ها شود، متأسفانه با این اقدام در حال شستشوی فکری جوانان ما است!

وی با اشاره به اینکه صهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی رایانه ای وارد فکر جوانان ما می کنند، افزود: بنده خود بازی ساز رایانه ای هستم و تولید چند بازی رایانه ای در حوزه دفاع مقدس و مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم را در کارنامه کاری خود دارم اما در مورد این بازی تا به حال به چنین موردی که با این موضوع و تا این اندازه هدفمند و با برنامه ریزی تولید شده باشد برخورد نکرده بودم.

این بازی ساز رایانه ای در این خصوص توضیح داد: بنده در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم "Nuclear" "آتمی" از یک بازی رایانه ای به نام "Metal Gear Solid ۵" کنجکاو به تحلیل محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدم و همین باعث شد پس از چند شبانه روز تلاش تیمی و بررسی، با در کنار هم قرار دادن جزئیات متوجه شویم این بازی با محتوای خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و صهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای آرمگدن توسط شخصیت پرتفردار بازی رایانه ای هستند. این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در بین جوانان جهان پرتفردار شده است. وی افزود: به نظر برخی از افراد دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن دانستن صهیونیست ها نیز از تعصب بیجا نشأت می گیرد، اما باید بگویم اگر خیال بود صهیونیست ها تا این اندازه برای آن هزینه نمی کردند. اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک نیز حاضر نیستند فرزندانشان اینچنین توسط صهیونیست ها شست و شوی مغزی شوند.

میرزایی خاطرنشان کرد: امیدوارم مسئولان محترم حوزه بازی های رایانه ای بیشتر به اهمیت این بازی ها پی ببرند چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی هایی روی بیاورند و در صورتی که اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای در این خصوص صورت نگیرد طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقاتی که دشمن برای آن سرمایه گذاری کلان کرده است، وی در تشریح جزئیات محتوایی این بازی توضیحاتی به شرح ذیل ارائه داد:

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

چشم راست ندارد، بر پیشانی خود نشانه ای از کفر و موهای مجعد دارد، صورت قرمز و خونی 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. یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری است و بر بازی راستش آرم روپاء دارد. او در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد و به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً نوجوان و جوان هستند محبوب و پرتفردار شده که گویی حلال تمام مشکلات و منجی دنیاست.

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



بازدید امیر برخوردار از روند ساخت بازی رایانه ای دو بعدی "شکارچی" (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

خبرگزاری میزان - جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش از مراحل ساخت بازی رایانه ای دو بعدی "شکارچی" که در مرکز بازی های رایانه ای اداره عقیدتی سیاسی در حال ساختن است بازدید کرد.

به گزارش گروه سیاسی خبرگزاری میزان، به نقل از روابط عمومی نهجا، امیر سرتیپ خلیان علیرضا برخوردار جانشین فرمانده نیروی هوایی ارتش در بازدید از این مرکز که با حضور حجت الاسلام و المسلمین سیدیان انجام شد، 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 و نلیفه بتوانیم از این طریق به اشاعه فرهنگ اسلامی کمک کنیم و در این مسیر قدم برداریم. وی گفت: 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.

شایان ذکر است، 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 آج 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 دو 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... انتهای پیام)



مجله خبرگزاری

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

محمد امین حاجی هاشمی کارشناس بازی های رایانه ای در گفتگو با خبرنگار مهر، در ارتباط با صنعت بازی سازی گفت: بازی های رایانه ای از دهه ۱۹۹۰ آغاز شد و تا سال ۲۰۱۰ به اوج خود رسیده؛ این صنعت، در سال های اخیر، دوران بلوغ خود را پشت سر گذاشته است و پس از سیر نزولی بازی های ویدیویی 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 بیست سال اخیر بعد از بازی های ویدیویی 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 میان سال و کهن سال نیز به بازی های رایانه ای روی آورده اند و اگر می خواهیم حرف خود را در این قضا 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 از لحاظ سناریو و گیم پلی (طراحی بازی) تولید کنیم چراکه شرکت های حاضر در لابی 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 غیر اخلاقی 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.

حاجی هاشمی با اشاره به این که باید موضوعات بیداری اسلامی را در بازی های ایرانی ترویج داد اذعان داشت: در بازی های غربی تلاش می شود علاوه بر موج اسلام هراسی و القای خشونت به کاربران با نشر مسائل غیر اخلاقی، سبک زندگی جامعه را هم تغییر دهند.

این کارشناس بازی های رایانه ای با بیان ظرفیت شرکت های ایده پرداز کشور در این حوزه، گفت: در ساخت بازی ها باید از شرکت ها و مجموعه های کوچک شروع کنیم، زیرا ایده های خوبی در این مجموعه ها شکل می گیرد که با جذب و حمایت از آن ها می توان به موفقیت های خوبی به خصوص در بازی های موبایلی رسید.

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 غیر اخلاقی 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 شدند.



HAMSHAFAT-IRANI

آشنایی با سبک فرار از اتاق در بازی های ویدیویی - کامپیوتری (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

ارتباطات - فضای سایبر - همشهری آنلاین - سجاد میرزامهدی تهرانی:

سبک فرار از اتاق (room escape) یا (Escape the room) یکی از زیر شاخه های سبک ماجراجویی با عناصر سبک معمایی است که در آن بازیکن در یک محوطه بسته قرار دارد و باید از این مکان فرار کند.

این دسته از بازی ها اکثراً به صورت رایگان در اینترنت و به صورت بازی مرورگر قابل بازی کردن می باشد اما بازی های پیشرفته تر که قابلیت اجراء شدن بر روی مرورگر را ندارند برای کنسول های بازی طراحی می شوند.

در این بازیهای اکثراً در محوطه ای که بازیکن قرار دارد معماهایی وجود دارد که بازیکن باید این معماها را حل کند. در بعضی از موارد در محل حضور بازیکن، درب هایی وجود دارد که قفل هستند و بازیکن باید راه خروجی را پیدا کند.

سبک فرار از اتاق دارای یک زیر شاخه به نام Real-life room escape games است.

آشنایی با گونه ها و سبک های بازی های ویدیویی - کامپیوتری

در این سبک بازیکن در یک اتاق یا یک محوطه بسته گیر افتاده است. اولین ایده این سبک متعلق به جان ویلسون است که این ایده خود را در طراحی بازی کنار درهای قفل (Behind Closed Doors) پیاده کرد. اولین اصطلاح فرار از اتاق مربوط به بازی MOTAS است که در سال ۲۰۰۱ منتشر شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بسیاری از بازی های فرار از اتاق از دید اول شخص طراحی می شوند و بازیکن می تواند محیط اطراف خود را با جابه جایی اشیاء تغییر دهد. معمولاً در این سبک به ندرت موسیقی و شخصیت های سیاهی لشکر (NPC) وجود دارد. در طول بازی بازیکن باید آیتم های مختلفی را جمع آوری کند تا با استفاده از آن ها بتواند مأموریهایی که در بازی وجود دارد را حل کند.



یک تولیدکننده بازی های رایانه ای: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در تشریح جزئیات یک بازی رایانه ای، گفت: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است.

به گزارش خبرگزاری بسیج، شهاب میرزایی در خصوص تحلیل محتوای یک بازی رایانه ای صهیونیستی، اظهار کرد: همه ما از کودکی آموختیم که اگر یک روز دجال یا مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی در خانه مان را زد در را به رویش باز نکنیم اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده و توانسته وارد خانه ها شود، متأسفانه با این اقدام در حال شستشوی فکری جوانان ما است!

وی با اشاره به اینکه صهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی رایانه ای وارد فکر جوانان ما می کنند افزود: بنده خود بازی ساز رایانه ای هستم و تولید چند بازی رایانه ای در حوزه دفاع مقدس و مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم را در کارنامه کاری خود دارم اما در مورد این بازی تا به حال به چنین موردی که با این موضوع و تا این اندازه هدفمند و با برنامه ریزی تولید شده باشد برخورد نکرده بودم.

این بازی ساز رایانه ای در این خصوص توضیح داد: بنده در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم "Nuclear" "اتمی" از یک بازی رایانه ای به نام "Metal Gear Solid 5" کنجکاو به تحلیل محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدم و همین باعث شد پس از چند شبانه روز تلاش تیمی و بررسی، با در کنار هم قرار دادن جزئیات متوجه شوم این بازی با محتوای خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و صهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای آرمگدن توسط شخصیت پرطرفدار بازی رایانه ای هستند. این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در بین جوانان جهان پرطرفدار شده است. وی افزود: به نظر برخی از افراد دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن دانستن صهیونیست ها نیز از تعصب بیجا نشأت می گیرد، اما باید بگویم اگر خیال بود صهیونیست ها تا این اندازه برای آن هزینه نمی کردند. اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک نیز حاضر نیستند فرزندانشان اینچنین توسط صهیونیست ها شست و شوی مغزی شوند.

میرزایی خاطرنشان کرد: امیدوارم مسئولان محترم حوزه بازی های رایانه ای بیشتر به اهمیت این بازی ها پی ببرند چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی هایی روی بیاورند و در صورتی که اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای در این خصوص صورت نگیرد طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقاتی که دشمن برای آن سرمایه گذاری کلان کرده است، وی در تشریح جزئیات محتوایی این بازی توضیحاتی به شرح ذیل ارائه داد:

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

چشم راست ندارد، بر پیشانی خود نشانه ای از کفر و موهای مجعد دارد، صورت قرمز و خونی 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. یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری است و بر بازوی راستش آرم روباه دارد. او در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد و به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً توجان و جوان هستند محبوب و پرطرفدار شده که گویی خلال تمام مشکلات و منجی دنیاست.

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



نفوذ دجال به جامعه با یک بازی رایانه ای (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در تشریح جزئیات یک بازی رایانه ای، گفت: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است.

به گزارش پایگاه خبری انصار حزب الله، شهاب میرزایی در گفت و گو با تسنیم، در خصوص تحلیل محتوای یک بازی رایانه ای صهیونیستی، اظهار کرد: همه ما از کودکی آموختیم که اگر یک روز دجال یا مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی در خانه مان را زد در را به رویش باز نکنیم اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده و توانسته وارد خانه ها شود، متأسفانه با این اقدام در حال شستشوی فکری جوانان ما است!

وی با اشاره به اینکه صهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی رایانه ای وارد فکر جوانان ما می کنند، افزود: بنده خود بازی ساز رایانه ای هستم و تولید چند بازی رایانه ای در حوزه دفاع مقدس و مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم را در کارنامه کاری خود دارم اما در مورد این بازی تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به حال به چنین موردی که با این موضوع و تا این اندازه هدفمند و با برنامه ریزی تولید شده باشد برخورد نکرده بودم. این بازی ساز رایانه ای در این خصوص توضیح داد: بنده در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم "Nuclear" اتمی از یک بازی رایانه ای به نام "Metal Gear Solid ۵" کنجگاو به تحلیل محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدم و همین باعث شد پس از چند شبانه روز تلاش تیمی و بررسی، با در کنار هم قرار دادن جزئیات متوجه شوم این بازی با محتوای خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و صهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای آرماگدون توسط شخصیت پرطرفدار بازی رایانه ای هستند. این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در بین جوانان جهان پرطرفدار شده است. وی افزود: به نظر برخی از افراد دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن دانستن صهیونیست ها نیز از تعصب بیجا نشأت می گیرد، اما باید بگویم اگر خیال بود صهیونیست ها تا این اندازه برای آن هزینه نمی کردند. اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک نیز حاضر نیستند فرزندانشان اینچنین توسط صهیونیست ها شست و شوی مغزی شوند.

میرزایی خاطرنشان کرد: امیدوارم مسئولان محترم حوزه بازی های رایانه ای بیشتر به اهمیت این بازی ها پی ببرند چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی هایی روی بیاورند و در صورتی که اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای در این خصوص صورت نگیرد طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقاتی که دشمن برای آن سرمایه گذاری کلان کرده است، وی در تشریح جزئیات محتوایی این بازی توضیحاتی به شرح ذیل ارائه داد:

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

چشم راست ندارد، بر پیشانی خود نشانه ای از کفر و موهایی مجعد دارد، صورت قرمز و خونین 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. یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری است و بر بازی راستش آرم روپناه دارد. او در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد و به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً توجوان و جوان هستند محبوب و پرطرفدار شده که گویی حلال تمام مشکلات و منجی دنیاست.

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



ساعت ۲۴

نفوذ دجال به جامعه با یک بازی رایانه ای (۱۳۹۴-۱۲/۱۷)

ساعت ۲۴- یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در تشریح جزئیات یک بازی رایانه ای، گفت: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است.

در خصوص تحلیل محتوای یک بازی رایانه ای صهیونیستی، اظهار کرد: همه ما از کودکی آموختیم که اگر یک روز دجال با مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی در خانه مان را زد در را به رویش باز نکنیم اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده و توانسته وارد خانه ها شود، متأسفانه با این اقدام در حال شستشوی فکری جوانان ما است!

وی با اشاره به اینکه صهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی رایانه ای وارد فکر جوانان ما می کنند، افزود: بنده خود بازی ساز رایانه ای هستم و تولید چند بازی رایانه ای در حوزه دفاع مقدس و مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم را در کارنامه کاری خود دارم اما در مورد این بازی تا به حال به چنین موردی که با این موضوع و تا این اندازه هدفمند و با برنامه ریزی تولید شده باشد برخورد نکرده بودم.

این بازی ساز رایانه ای در این خصوص توضیح داد: بنده در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم "Nuclear" اتمی از یک بازی رایانه ای به نام "Metal Gear Solid ۵" کنجگاو به تحلیل محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدم و همین باعث شد پس از چند شبانه روز تلاش تیمی و بررسی، با در کنار هم قرار دادن جزئیات متوجه شوم این بازی با محتوای خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و صهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای آرماگدون توسط شخصیت پرطرفدار بازی رایانه ای هستند. این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در بین جوانان جهان پرطرفدار شده است. وی افزود: به نظر برخی از افراد دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن دانستن صهیونیست ها نیز از تعصب بیجا نشأت می گیرد، اما باید بگویم اگر خیال بود صهیونیست ها تا این اندازه برای آن هزینه نمی کردند. اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک نیز حاضر نیستند فرزندانشان اینچنین توسط صهیونیست ها شست و شوی مغزی شوند.

میرزایی خاطرنشان کرد: امیدوارم مسئولان محترم حوزه بازی های رایانه ای بیشتر به اهمیت این بازی ها پی ببرند چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی هایی روی بیاورند و در صورتی که اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای در این خصوص صورت نگیرد طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقاتی که دشمن برای آن سرمایه گذاری کلان کرده است، وی در تشریح جزئیات محتوایی این بازی توضیحاتی به شرح ذیل ارائه داد:

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

چشم راست ندارد، بر پیشانی خود نشانه ای از کفر و موهایی مجعد دارد، صورت قرمز و خونین 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. یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری است و بر بازی راستش آرم روپناه دارد. او در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد و به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً توجوان و جوان هستند محبوب و پرطرفدار شده که گویی حلال تمام مشکلات و منجی دنیاست. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سرنوشتش به منطقه خاورمیانه گره خورده و در دیالوگ های بازی به انقلاب اسلامی ایران، عراق، مصر، افغانستان، لبنان، اسرائیل و تغییر و تحولات منطقه به وضوح اشاره می شود.

تسبیح

```
document.ready(function () { // be careful, it should be handled inside JS: salamat, saattr, shahriyar, etc. /)
*$(video).each(function () { var fl = $(this).is('[data-attrfile]') ? $(this).attr('data-attrfile') : $(this).find
('source:first').attr('src'); var img=$(this).is('[poster]') ? $(this).attr('poster'):null; jwplayer($(this).attr('id')).setup
({ file: fl, image: img, width: "100%", aspectratio: "۴:۳", }); }); * / var det = $("item-meta").detach();
;({ ; ("det.insertBefore("intro-text
```



برگزاری چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در کاشان (۱۳۹۴-۹۶/۱۲/۱۷)

به گزارش خبرگزاری فارس از کاشان، به نقل از روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی کاشان، سید اصغر خادم اظهار کرد: در این دوره از مسابقات ۲۷ تیم شرکت دارند که تیم ها موظفند با موضوعی که توسط هیئت داوران در آغاز مسابقه اعلام می شود یک بازی تولید کنند. وی ادامه داد: این مسابقات در سه بخش دانش آموزی، دانشجویی و آزاد بصورت ۴۸ ساعته برگزار می شود و نحوه داوری این مسابقات به صورت مستقیم در مراسم اختتامیه انجام می گیرد. این مسئول در پایان هدف از برگزاری این مسابقات را توانمندسازی و تولید بازی های کامپیوتری منطبق بر فرهنگ مذهبی و ملی ایران اسلامی دانست و متذکر شد: تا کنون دانشگاه آزاد اسلامی کاشان موفق شده است سه دوره این مسابقات را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کند.



فهرست جدیدترین بازی هایی که در این هفته به بازار عرضه می شوند (به روزرسانی ۹۴/۱۲/۱۷) (۱۳۹۴-۹۶/۱۲/۱۷)

هفته پیش رو به یقین در تاریخ صنعت بازی های رایانه ای ثبت خواهد شد، چرا که قرار است عناوین بزرگ و پرفرنداری همچون The Division، Samurai Warriors۴: Empires و Hitman در طول آن برای کنسول ها و رایانه های شخصی منتشر شوند.

اگر می خواهید از فهرست این بازی ها مطلع شوید، تا پایان این مطلب همراه ما باشید. بازی هایی که در طول این هفته، از ۷ الی ۱۳ مارس (۱۷ لغایت ۲۳ اسفند) روانه بازار خواهند شد، به شرح زیر می باشند:

مارس

(The Division (PC, PS۴, Xbox One
(Shardlight (PC) • The Culling (PC – Early Access
(Mind Zero (PC
(Kholat (PC, PS۴
(Action Henk (PS۴
(Alien Shooter (PS۳, PS۴
(Assault Android Cactus (PS۴
(Blast 'Em Bunnies (PS۴, Vita
(Casey Powell Lacrosse ۱۶ (PS۴
(Don't Die, Mr. Robot! (PS۴
(Pixel Hunter (Vita
(Rise of the Kasai (PS۳ Classic for PS۴
(Tetraminos (PS۴ •
(Whitetail Challenge (PS۳

مارس

(Dreii (PS۴, Vita
(Casey Powell Lacrosse ۱۶ (PC, Xbox One (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ۱۰ مارس)
 (The Guest (PC
 (Fire Emblem Fates: Revelations (rDS
 (Deathsmiles (PC
 ۱۱ مارس
 (Hitman (PC, PS*, Xbox One
 (Blast 'Em Bunnies (Xbox One
 (Stella Glow (rDS) (EU
 (Bus Simulator ۱۶ (PC) (EU
 (Samurai Warriors ۴: Empires (PS*) (EU
 (WWE ۲K۱۶ (PC



بازی هایی که در این هفته منتشر می شوند (۱۳۹۴-۰۴/۱۲/۱۷)

در هفته منتهی به ۱۳ مارس، شاهد عرضه بازی هایی خواهیم بود که شاید بتوان آنها را مورد انتظارترین بازی های امسال خواند. «دیویژن» گل سر سبد این عناوین است که ۸ مارس در دسترس کاربران قرار می گیرد. برای مشاهده لیست کامل با دنیای بازی و بازی هایی که در این هفته منتشر می شوند همراه شوید. فهرستی که در ادامه مشاهده خواهید کرد شامل بازی هایی است که برای پلتفرم های اکس باکس ون، پلی استیشن ۴، رایانه های شخصی و ... منتشر می شوند و به ترتیب تاریخ انتشار دسته بندی شده اند.

مارس
 (The Division (PC, PS*, Xbox One
 (Shardlight (PC
 (The Culling (PC – Early Access
 (Mind Zero (PC
 (Kholat (PC, PS*
 (Action Henk (PS*
 (Alien Shooter (PS*, PS*
 (Assault Android Cactus (PS*
 (Blast 'Em Bunnies (PS*, Vita
 (Casey Powell Lacrosse ۱۶ (PS*
 (Don't Die, Mr. Robot! (PS*
 (Pixel Hunter (Vita
 (Rise of the Kasai (PSr Classic for PS*
 (Tetraminos (PS*
 (Whitetail Challenge (PSr
 (Dreii (PS*, Vita ۱۱ مارس
 (Casey Powell Lacrosse ۱۶ (PC, Xbox One
 (The Guest (PC ۱۰ مارس
 (Fire Emblem Fates: Revelations (rDS
 (Deathsmiles (PC
 ۱۱ مارس
 (Hitman (PC, PS*, Xbox One
 (Blast 'Em Bunnies (Xbox One
 (Stella Glow (rDS) (EU
 (Bus Simulator ۱۶ (PC) (EU
 (Samurai Warriors ۴: Empires (PS*) (EU
 (WWE ۲K۱۶ (PC

قطعا دیویژن عنوانی است که بیشتر از دیگران خود نمایی می کند، اما با این حال نمی توان از عنوان های دیگری مانند «هیمن» چشم پوشی کرد. بازی دیگری که در این هفته شاهد انتشار آن خواهیم بود The Culling است که در سبک سری فیلم های «مسابقات عطش» (Hunger) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) Games عرضه خواهد شد و به صورت آنلاین خواهد بود.
این هفته بازیکنان رایانه های شخصی نیز بالاخره شاهد حضور بازی WWE ۲K۱۶ بر روی رایانه های خود خواهد بود.



چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار می شود (۱۳۹۴-۹۶/۱۲/۱۷)

مدیر روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان گفت: «چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از روز چهارشنبه ۱۹ اسفند در سالن سیده کاشانی این واحد برگزار می شود».

سید اصغر خادم در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری آنا، اظهار کرد: «در این دوره از مسابقات که ۲۷ تیم شرکت خواهند داشت، موظف هستند با موضوعی که از سوی هیات داوران در آغاز مسابقه اعلام می شود، یک بازی تولید کنند».
خادم افزود: «این مسابقات در سه بخش دانش آموزی، دانشجویی و آزاد به صورت ۴۸ ساعته برگزار می شود و نحوه داوری این مسابقات به صورت مستقیم در مراسم اختتامیه انجام خواهد گرفت».
وی هدف از برگزاری این مسابقات را توانمندسازی و تولید بازی های کامپیوتری منطبق بر فرهنگ مذهبی و ملی ایران اسلامی دانست که تاکنون دانشگاه آزاد اسلامی کاشان موفق شده است سه دوره این مسابقات را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کند.



ساخت و تولید بازی رایانه ای Way Forward توسط بازی سازان زنجان (۱۳۹۴-۹۶/۱۲/۱۷)

یک کارگردان و بازی نویس زنجانی گفت: بازی way forward، بازی به سبک آخرالزمانی است که توسط یک تیم زنجانی در حال ساخت بوده و درصد قابل توجهی از تولید خود را ملی کرده است.
مسمود قارداشخانی در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) منطقه زنجان، با بیان اینکه بازی way forward، یک بازی سبک آخرالزمانی است، گفت: داستان این بازی در سال ۱۵۶۷ هجری شمسی و زمانی اتفاق می افتد که به دلیل وقایعی که در مدار گردش زمین به دور خورشید افتاده، زمین دچار تغییرات زیست محیطی شده است.
وی افزود: از مهم ترین تغییرات زیست محیطی رخ داده در این بازی می توان به کمبود موادغذایی و شیوع بیماری های صعب العلاج اشاره کرد. همچنین در این میان مردم دچار دو دستگی شده و عده ای فرصت طلب زمام امور را به دست گرفته اند.
قارداشخانی با اشاره به اینکه بازی way forward توسط «انجمن آتریل ۴» که یکی از مطرح ترین انجمن های حال حاضر است ساخته می شود، ادامه داد: نمی توان زمان دقیق انتشار این بازی را اعلام کرد؛ چراکه هم اکنون فرجهای در حال تکمیل تیم خود و ادامه ساخت است.
این بازی ساز در خصوص پیشرفتی که بازی های رایانه ای تولیدشده در داخل کشور داشته است، اظهار کرد: تولید بازی های رایانه ای یومی، در چند سال اخیر پیشرفت قابل توجهی داشته و در کمتر از چهار دهه، صنعت بازی های رایانه ای از چند قطعه آجر گرافیکی تبدیل به یک سیستم سودده جهانی شده است؛ این صنعت همچنین تاثیر به سزایی در رشد رسانه های جمعی دیگر همچون سینما، تلویزیون و اینترنت داشته است و از طرفی میلیون ها بازیگر در سرتاسر دنیا به بازی کردن این بازی ها مشغول اند.
قارداشخانی ادامه داد: بازی سازی که اخیرا به یکی از شاخه های پر طرفدار کسب و کار در ایران تبدیل شده، به تازگی توانسته به نتایج قابل قبولی برسد و امروزه بازی های رایانه ای به پرمصرف ترین و مهم ترین ابزار سرگرمی کودکان و نوجوانان در جهان تبدیل شده است؛ علاوه بر کودکان و نوجوانان، بزرگسالانی را دیده ایم که با هیجان و اشتیاقی غیرقابل وصف روبه روی ماینکرافت می نشینند و غرق در بازی می شوند.
وی خاطرنشان کرد: در بازی های رایانه ای بازی کنندگان برای رسیدن به مراحل بالاتر هرچه از دست شان بر می آید انجام می دهند. نوجوانان عموماً رمز عبور به مراحل بالاتر را از دوستان خود می گیرند و یا آن ها را معامله می کنند. عبور از موانع و رسیدن به مراحل بالاتر، بازی کننده را برای رسیدن به مرحله های بعدی مشتاق تر می سازد.

خبرنگار: ۲۸۰۲۱



برگزاری چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در کاشان (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۷)

کاشان-ایرنا- چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای با عنوان IRANGDC2016 نوزدهم تا بیست و یکم اسفندماه در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار می شود.

به گزارش ایرنا مدیر روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی کاشان گفت: در این دوره از مسابقات ۲۷ تیم شرکت خواهند داشت که تیم ها موظفند با موضوعی که توسط هیات داوران در آغاز مسابقه اعلام می شود، یک بازی تولید کنند. سیداصغر خادم روز دوشنبه در گفت و گو با خبرنگاران اظهار کرد: این مسابقات در سه بخش دانش آموزی، دانشجویی و آزاد بصورت ۴۸ ساعته برگزار می شود و نحوه داوری بصورت مستقیم روز سوم در مراسم اختتامیه انجام خواهد گرفت. وی هدف از برگزاری این مسابقات را توانمندسازی و تولید بازی های رایانه ای منطبق بر فرهنگ مذهبی و ملی ایران اسلامی دانست که تاکنون دانشگاه آزاد اسلامی کاشان موفق شده سه دوره از این مسابقات را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کند.

۳۰۰۹/۶۰۲۱



برگزاری چهارمین دوره مسابقه های ملی بازی سازی رایانه ای در کاشان (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۷)

کاشان - ایرنا - چهارمین دوره مسابقه های ملی بازی سازی رایانه ای با عنوان IRANGDC2016 نوزدهم تا بیست و یکم اسفندماه در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار می شود.

به گزارش ایرنا مدیر روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی کاشان گفت: در این دوره از مسابقه ها ۲۷ تیم شرکت دارند که تیم ها موظفند با موضوعی که توسط هیات داوران در آغاز مسابقه اعلام می شود، یک بازی تولید کنند. سید اصغر خادم روز دوشنبه در گفت و گو با خبرنگاران اظهار کرد: این مسابقه ها در سه بخش دانش آموزی، دانشجویی و آزاد به صورت ۴۸ ساعته برگزار و نحوه داوری به صورت مستقیم روز سوم در آیین اختتامیه انجام می شود. وی هدف از برگزاری این مسابقه ها را توانمندسازی و تولید بازی های رایانه ای منطبق بر فرهنگ مذهبی و ملی ایران اسلامی دانست که تاکنون دانشگاه آزاد اسلامی کاشان موفق شده سه دوره از این مسابقه ها را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کند.

۲۰۷۷/۳۰۰۹/۶۰۲۱



نفوذ دجال به جامعه با یک بازی رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۷)

یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در تشریح جزئیات یک بازی رایانه ای، گفت: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است.

به گزارش پایگاه ۵۹۸، شهاب میرزایی در گفت و گو با تسنیم، در خصوص تحلیل محتوای یک بازی رایانه ای صهیونیستی، اظهار کرد: همه ما از کودکی آموختیم که اگر یک روز دجال با مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی در خانه مان را زد در راه رویش باز نکشیم اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده و توانسته وارد خانه ها شود، متأسفانه با این اقدام در حال شستشوی فکری جوانان ما است!

وی با اشاره به اینکه صهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی رایانه ای وارد فکر جوانان ما می کنند افزود: بنده خود بازی ساز رایانه ای هشتم و تولید چند بازی رایانه ای در حوزه دفاع مقدس و مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم را در کارنامه کاری خود دارم اما در مورد این بازی تا به حال به چنین موردی که با این موضوع و تا این اندازه هدفمند و با برنامه ریزی تولید شده باشد برخورد نکرده بودم.

این بازی ساز رایانه ای در این خصوص توضیح داد: بنده در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم "Nuclear" اتمی از یک بازی رایانه ای به نام "Metal Gear Solid 5" کنجکاوی به تحلیل محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدم و همین باعث شد پس از چند شبانه روز تلاش تیمی و بررسی، با در کنار هم قرار دادن جزئیات متوجه شوم این بازی با محتوای خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و صهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای آرمگندون توسط شخصیت پرتعداد بازی رایانه ای هستند. این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در بین جوانان جهان پرتعداد شده است. وی افزود: به نظر برخی از افراد دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن دانستن صهیونیست ها نیز از تعصب بیجا نشأت می گیرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اما باید بگویم اگر خیال بود صهیونیست ها تا این اندازه برای آن هزینه نمی کردند. اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک نیز حاضر نیستند فرزندانشان اینچنین توسط صهیونیست ها شست و شوی مغزی شوند. میرزایی خاطرنشان کرد: امیدوارم مسئولان محترم حوزه بازی های رایانه ای بیشتر به اهمیت این بازی ها پی ببرند چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی هایی روی بیاورند و در صورتی که اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای در این خصوص صورت نگیرد طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقاتی که دشمن برای آن سرمایه گذاری کلان کرده است. وی در تشریح جزئیات محتوایی این بازی توضیحاتی به شرح ذیل ارائه داد:

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

چشم راست ندارد، بر پیشانی خود نشانه ای از کفر و موهای مجعد دارد، صورت قرمز و خوتین 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. یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری است و بر بازی راستش آرم روباه دارد. او در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد و به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً نوجوان و جوان هستند محبوب و پرطرفدار شده که گویی حلال تمام مشکلات و منجی دنیاست.

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



نفوذ دجال به جوامع با یک بازی رایانه ای (۱۳۹۴-۰۵/۱۲/۱۷)

یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در تشریح جزئیات یک بازی رایانه ای، گفت: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است.

یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در تشریح جزئیات یک بازی رایانه ای، گفت: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است. به گزارش جهان، شهاب میرزایی در گفت و گو، در خصوص تحلیل محتوای یک بازی رایانه ای صهیونیستی، اظهار کرد: همه ما از کودکی آموختیم که اگر یک روز دجال با مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی در خانه مان را زد در را به رویش باز نکنیم اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده و توانسته وارد خانه ها شود. متأسفانه با این اقدام در حال شستشوی فکری جوانان ما است!

وی با اشاره به اینکه صهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی رایانه ای وارد فکر جوانان ما می کنند، افزود: بنده خود بازی ساز رایانه ای هستم و تولید چند بازی رایانه ای در حوزه دفاع مقدس و مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم را در کارنامه کاری خود دارم اما در مورد این بازی تا به حال به چنین موردی که با این موضوع و تا این اندازه هدفمند و با برنامه ریزی تولید شده باشد برخورد نکرده بودم.

این بازی ساز رایانه ای در این خصوص توضیح داد: بنده در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم "Nuclear" تمی "از یک بازی رایانه ای به نام "Metal Gear Solid 5" کنجکاو به تحلیل محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدم و همین باعث شد پس از چند شبانه روز تلاش تیمی و بررسی، با در کنار هم قرار دادن جزئیات متوجه شوم این بازی با محتوای خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و صهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای آرمگدن توسط شخصیت پرطرفدار بازی رایانه ای هستند. این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در بین جوانان جهان پرطرفدار شده است. وی افزود: به نظر برخی از افراد دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن دانستن صهیونیست ها نیز از تعصب بیجا نشأت می گیرد، اما باید بگویم اگر خیال بود صهیونیست ها تا این اندازه برای آن هزینه نمی کردند. اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک نیز حاضر نیستند فرزندانشان اینچنین توسط صهیونیست ها شست و شوی مغزی شوند.

میرزایی خاطرنشان کرد: امیدوارم مسئولان محترم حوزه بازی های رایانه ای بیشتر به اهمیت این بازی ها پی ببرند چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی هایی روی بیاورند و در صورتی که اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای در این خصوص صورت نگیرد طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقاتی که دشمن برای آن سرمایه گذاری کلان کرده است. وی در تشریح جزئیات محتوایی این بازی توضیحاتی به شرح ذیل ارائه داد:

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

چشم راست ندارد، بر پیشانی خود نشانه ای از کفر و موهای مجعد دارد، صورت قرمز و خوتین 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. یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری است و بر بازی راستش آرم روباه دارد. او در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد و به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً نوجوان و جوان هستند محبوب و پرطرفدار شده که گویی حلال تمام مشکلات و منجی دنیاست.

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

منبع: جهان



مدیر روابط عمومی دانشگاه آزاد کاشان: مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد کاشان برگزار

می شود (۱۴۰۴-۹۶/۱۲/۱۷)

ایلنا: مدیر روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی کاشان گفت: چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از روز چهارشنبه در سالن سپیده کاشانی دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار ایلنا در کاشان، «سید اصغر خادم» با اعلام این خبر اظهار داشت: در این دوره از مسابقات ۲۷ تیم شرکت خواهند داشت که تیم ها موظفند با موضوعی که توسط هیات داوران در آغاز مسابقه اعلام می شود یک بازی تولید کنند. خادم ادامه داد: این مسابقات در سه بخش دانش آموزی، دانشجویی و آزاد به صورت ۴۸ ساعته برگزار می شود و نحوه داوری این مسابقات بصورت مستقیم در مراسم اختتامیه انجام خواهد گرفت. خادم در پایان هدف از برگزاری این مسابقات را توانمند سازی و تولید بازی های کامپیوتری منطبق بر فرهنگ مذهبی و ملی ایران اسلامی دانست که تاکنون دانشگاه آزاد اسلامی کاشان موفق شده است سه دوره این مسابقات را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کند.



یک تولیدکننده بازی های رایانه ای: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است (۱۴۰۴-۹۶/۱۲/۱۷)

یک تولیدکننده بازی های رایانه ای در تشریح جزئیات یک بازی رایانه ای، گفت: دجال از طریق بازی ویدیویی صهیونیستی در حال نفوذ است.

به گزارش قدس آنلاین، شهاب میرزایی در گفت و گو با تسنیم، در خصوص تحلیل محتوای یک بازی رایانه ای صهیونیستی، اظهار کرد: همه ما از کودکی آموختیم که اگر یک روز دجال با مشخصه یک چشم و علامتی بر پیشانی در خانه مان را زد در را به روی باز نکنیم اما امروز دشمن از طریق دیگری عمل کرده و توانسته وارد خانه ها شود، متأسفانه با این اقدام در حال شستشوی فکری جوانان ما است!

وی با اشاره به اینکه صهیونیست ها دجال را در قالب شخصیت مجازی و بازی رایانه ای وارد فکر جوانان ما می کنند افزود: بنده خود بازی ساز رایانه ای هستم و تولید چند بازی رایانه ای در حوزه دفاع مقدس و مقابله با تهاجم فرهنگی و جنگ نرم را در کارنامه کاری خود دارم اما در مورد این بازی تا به حال به چنین موردی که با این موضوع و تا این اندازه هدفمند و با برنامه ریزی تولید شده باشد برخورد نکرده بودم.

این بازی ساز رایانه ای در این خصوص توضیح داد: بنده در پی شنیدن یک آهنگ پر طرفدار به اسم "Nuclear" "آتمی" از یک بازی رایانه ای به نام "Metal Gear Solid 5" کنجکاو به تحلیل محتوای بازی و شعر آهنگ آن شدم و همین باعث شد پس از چند شبانه روز تلاش تیمی و بررسی، با در کنار هم قرار دادن جزئیات متوجه شوم این بازی با محتوای خود سعی بر آماده سازی جوانان برای جنگ هسته ای دارد و صهیونیست ها در پی آماده سازی فکر جوانان جهان برای آرمانگون توسط شخصیت پرتطرفدار بازی رایانه ای هستند. این شخصیت که تمام خصوصیات دجال را دارد بسیار در بین جوانان جهان پرتطرفدار شده است. وی افزود: به نظر برخی از افراد دجال و تهاجم فرهنگی یک خیال بیشتر نیست و دشمن دانستن صهیونیست ها نیز از تعصب بیجا نشأت می گیرد، اما باید بگویم اگر خیال بود صهیونیست ها تا این اندازه برای آن هزینه نمی کردند. اطمینان دارم هیچکدام از خانواده های ایرانی با هر طرز فکر و عقیده ای حتی خانواده های مسیحی و کاتولیک نیز حاضر نیستند فرزندانشان اینچنین توسط صهیونیست ها شست و شوی مغزی شوند.

میرزایی خاطرنشان کرد: امیدوارم مسئولان محترم حوزه بازی های رایانه ای بیشتر به اهمیت این بازی ها پی ببرند چرا که گیم از نظر دشمنان صرفاً وسیله ای برای سرگرمی نیست و سبب شده تا آنها به ساخت چنین بازی هایی روی بیاورند و در صورتی که اطلاع رسانی و آگاه سازی گسترده ای در این خصوص صورت نگیرد طبق برنامه ریزی های دشمن این موضوع بسیار جدی و خطرناک ادامه پیدا می کند و تمام اتفاقاتی که دشمن برای آن سرمایه گذاری کلان کرده است، وی در تشریح جزئیات محتوای این بازی توضیحاتی به شرح ذیل ارائه داد:

مشخصات و خصوصیات دجال و مقایسه با کاراکتر بازی:

چشم راست ندارد، بر پیشانی خود نشانه ای از کفر و موهایی مجعد دارد، صورت قرمز و خونی 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. یکی از ویژگی های اصلی کاراکتر فریبکاری است و بر بازوی راستش آرم رویه دارد. او در میان هواداران همچون ستاره ای می درخشد و به قدری بین مخاطبان و طرفداران بازی در دنیا که اکثراً نوجوان و جوان هستند محبوب و پرتطرفدار شده که گویی حلال تمام مشکلات و منجی دنیاست.

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



چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۷)

چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار می شود.

چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار می شود. مدیر روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی به ایسکانیوز گفت: چهارمین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای از روز چهارشنبه در سالن سپیده کاشانی دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار می شود. سید اصغر خادم اضافه کرد: در این دوره از مسابقات ۲۷ تیم شرکت خواهند داشت که تیم ها موظفند با موضوعی که توسط هیات داوران در آغاز مسابقه اعلام می شود یک بازی تولید کنند. خادم ادامه داد این مسابقات در سه بخش دانش آموزی، دانشجویی و آزاد بصورت ۴۸ ساعته برگزار می شود و نحوه داوری این مسابقات بصورت مستقیم در مراسم اختتامیه انجام خواهد گرفت. خادم در پایان هدف از برگزاری این مسابقات را توانمند سازی و تولید بازی های کامپیوتری منطبق بر فرهنگ مذهبی و ملی ایران اسلامی دانست که تا کنون دانشگاه آزاد اسلامی کاشان موفق شده است سه دوره این مسابقات را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار کند.

۲۰۱۰۱

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۴/۱۲/۱۷

