

۱۳۹۵/۰۵/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رمضان المبارک

JUL 26 2010

سه شنبه
مهر

اذان صبح ۴:۲۹ طلوع آفتاب ۶:۰۸ اذان ظهر ۱۳:۱۱ اذان مغرب ۲۰:۳۴

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▼ ۱	۳۰۹۵۵	دلار
▲ ۷۲	۳۴۰۱۵	یورو
▼ ۴۱	۴۰۵۹۸	پوند
▲ ۴۶۲	۲۹۵۳۵	صدین
▼ ۱	۸۴۲۸	درهم امارات
▲ ۷۷	۳۱۳۹۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۵۳۵	دلار
۳۹۰۵	یورو
۴۶۸۰	پوند
۳۳۸۰	صدین
۹۶۷	درهم امارات
۱۱۸۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۱۴۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۹۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۹۱۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۵۰۰۰	نیم سکه
۲۸۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	یک دروغ محض؛ بازی خارجی مانع دیده شدن بازی ایرانی است	
۵	سبقت بازی های ایرانی با بودجه محدود	
۶	«شتاب در شهر 2» رونمایی شد	
۷	جزئیات دومین لیگ بازی های رایانه ای ایران	
۸	«شتاب در شهر 2» رونمایی شد	
۸	برای ۲۳ بازی رایانه ای پروانه ساخت صادر شد	
۹	برای ۲۳ بازی رایانه ای پروانه ساخت صادر شد	
۹	حضور کارشناسان مذهبی در رده بندی سنی بازی های رایانه ای	

تعداد محتوا : ۱۰



روزنامه

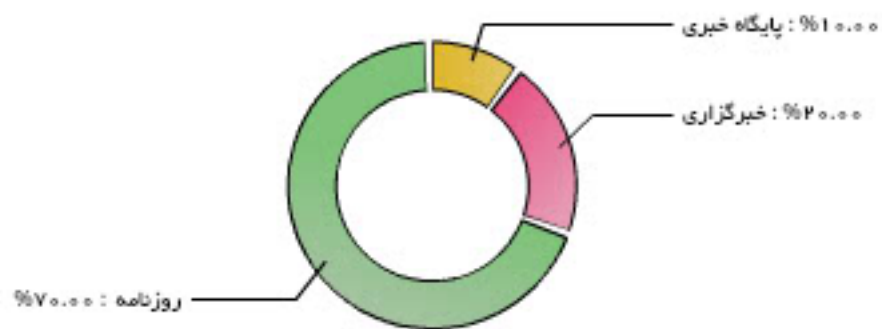
خبرگزاری

پایگاه خبری

۷

۲

۱



یک دروغ محض؛ بازی خارجی مانع دیده شدن بازی ایرانی است

**علی ذاکری؛ منتقد و فعال حوزه بازیسازی
از مشکلات در حوزه اقتصاد بازیسازی در ایران می گوید**

گزارش

مومیزی

بازیسازی جزو فعالیت های فرهنگی است که جدای از خاستگاه سرگرمی سازی اش می تواند به عنوان بخشی که بستر و بلی را بین بخش های دیگر فرهنگی ایجاد می سازد فعالیت کند و در حوزه میان رشته ای در عنوان های ادبیات، سینما، هنرهای گرافیکی و نرم افزاری و... محسوب می شود. اهمیت این صنعت و جریان اقتصاد خلاق که می تواند ایجاد کند بر کسی پوشیده نیست و در ایران صنعت بازیسازی نوپاست و با مشکلات عدیده ای روبه روست که می تواند مسیرهای متفاوت و یا حتی به سکنه اندازی را برای این فرهنگ - صنعت ایجاد کند. با علی ذاکری؛ منتقد و فعال در حوزه بازیسازی گفت و گو کرده ایم.

در فیلم سازی هست و دوبله سازی نسخه های در گذشته و برطرف دار حالا به شکل دیگری در بازی سازی هم اتفاق می افتد این قضیه هم در هر نسل اول کاری محصولات فرهنگی اتفاق می افتد زیرا همه محصولات برتر آن رشته فرهنگی را می بینند و قصد دارند طبق آن محصول یک اتفاقی را صورت دهند ولی خوب این می شود که یک سری تمهیدات صورت می گیرد ولی خوب ممکن است که بعضی از این تقلیدها موفق باشد مانند بازی «گر شاسب» که تقلیدی بود از بازی «گاد آو وار» به یک نوعی که یک گیم دیزاین برای خودش داشت و فضا سازی برای خودش داشت و خیلی از بازی های موفق که از آب آمدند به نوعی از خیلی از بازی های موفق می خواستند تقلید کنند و نتوانستند که این کار را انجام بدهند مادر این حوزه به لحاظ بودجه، دانش فنی و از خیلی از جهات دیگر از کشورهای پیشرو خیلی فاصله داریم.

به طور معمول بازی ساز باید بازار های غیر ایرانی را نیز در نظر بگیرد و بخشی از این مسئله منوط به شخصیت پردازی است که

چرا در ایران با این که زمان زیادی از آغاز بازی سازی می گذرد اما آن بازار و مارکتی که باید پیدانکرده است، فکر می کنید علت آن چیست؟

این بحث بسیار گسترده است. بازی سازی در ایران یک صنعت نوپا محسوب می شود که آن قدر که باید گسترده گی پیدانکرده و از سمتی دیگر حمایت هایی که باید از بچه های بازی ساز صورت می گرفته به درستی اتفاق نیفتاده است. در حال حاضر صنعت بازی سازی در ایران به شکل مستقل ادامه پیدا می کند که اگر روند کافه بازار و یا پلتفرم های گوشی اتفاق نمی افتاد همین بازی هایی را هم که بچه های بازی ساز ایرانی می سازند نمی توانستند به فروش برسانند.

به نظر شما علت چیست که بازی سازی ایران به سمت موبایلی شدن می رود؟

کافه بازار یک بخش مطمئنی است که بچه های بازی ساز می توانند در آن درآمدزایی کنند و واقعیت این است که بازار بازی های پی سی به



بار رفتار بازاری که در حال حاضر در حوزه بازار وجود دارد که به نوعی مجرا و خروجی تعریف شده ای دارد. آیا این بازی های ایرانی هستند که آسیب می بینند؟

اشتباه مصطلحی در میان فعالان حوزه رسانه وجود دارد که مسئولان مانیز با هوشمندی از آن استفاده می کنند و این است که بازی های خارجی باعث دیده شدن بازی های ایرانی می شوند که این یک دروغ محض است به این دلیل که شما بهترین بازی های ما را نگاه کنید مثلاً بازی «گر شاسب» یا بازی های دیگری که در نسل اول بازی سازیمان داشته ایم، این بازی ها در دوره های ساخته و عرضه شدند که به شکل آسان تری بازی های حالا به قول دوستان غیر مجاز در دسترس بودند ولی در آن دوره تعلق خاطر به بازی ها و بازی سازی، لحاظ شدن کیفیت و حمایت ها نیز در این زمینه وجود داشتند یعنی که در حال حاضر وجود دارد که بازی خارجی باعث می شود بازی ایرانی دیده نشود به واقع یک دروغ محض است.



بازیسازهای ایرانی تا چه اندازه دسترسی به تبلیغات دارند؟

بازیسازان مابعد از گذشتن از مرحله طراحی و ساختن بازیشان وارد بحث تبلیغات می‌شوند. در ایران یک دوره‌ای از بازسازی گذشته است و وارد دوره گذاری شده‌ایم. در واقع نه در لول راه قرار داریم و نه آن قدر پیش رفته‌ایم که بگوییم در این صنعت قدیمی هستیم. از زمان ظهور این صنعت در ایران حدود ۱۰ یا ۱۵ سال گذشته است ولی یکی از ضعف‌های بزرگ بچه‌های بازساز در زمینه تبلیغات محسوب می‌شود که یکی از دلایل گران بودن تبلیغات است. در نظر بگیرید که اگر بخواهیم تبلیغات خوبی در تلویزیون داشته باشیم حتی با فرض این که قیمت تبلیغات محصولات فرهنگی نصف می‌شود ولی باز هم این رقم آن قدر بالاست که در توانایی بچه‌های بازساز نیست. از سمت دیگر آن قدرت چانه‌زنی که خیلی از نهادها با صداوسیما یا شهرداری‌ها دارند که می‌توانند برای بچه‌های بازساز تبلیغات کنند در بدنه حاکمه بنیاد که تنها متولی بازسازی کشور است وجود ندارد. بنیاد قادر نیست برای بحث تبلیغات با این نهادها مذاکره کند به همین خاطر این مشکل وجود دارد و بچه‌های بازساز بازی‌هایشان دیده نمی‌شود.

خیلی از نمونه بازی‌ها را داشتیم که تبلیغاتشان در ویدئورسانه صورت می‌گرفت و به این ترتیب بود؛ شرکتی که تبلیغ بازی را پخش می‌کرد یا با این شرکت ارتباط داشت یا مسئول پخش این بازی‌ها بود ولی در نهایت این اتفاق هم به شکست رسید زیرا ما در این مدت اخیر بازی پی‌سی نداشتیم که تبلیغاتی هم در این زمینه بخواهد اتفاق بیفتد زیرا این تبلیغات مربوط به بازی پی‌سی بوده است. این شرکت‌ها پخش کننده بازی دی‌وی‌دی و پی‌سی هستند که در حال حاضر بیشتر بازی‌های ما به سمت کافه بازار یا اپلیکیشن‌های موبایل رفته‌اند.

آمار در این حوزه چگونه به دست می آید؟

آمار دقیقی که شما بخواهید بدانید که از کدام بازی و مثلا در پلتفرم گوشی موبایل باشد موجود نیست. حالا خود کافه بازار، این قابلیت را تعریف کرده است که تعداد دانلود را مشخص می کند و این رقم دلتود تا اندازه ای وضعیت را نشان می دهد که البته آمار دقیقی نیست. اگر از لحاظ آکادمیک بخواهید آمار دهی را بررسی کنید، بنیاد بازی های ایرانی، یک واحد تحقیقاتی دارد به نام واحد تحقیقات بنیاد اما تا به حال آمار دقیقی از فروش بازی های ایرانی ارائه نشده است. بجز بازی های بی سی که آن هم منوط بوده است به آمار ی که بخش کنندگان داده اند. حتی در پلتفرم اندروید امکان داشتن و به دست آوردن آمار دقیقی وجود داشته است که اتفاقی را در این زمینه شاهد نبودیم. به این دلیل که شاید بازی سازها علاقه نداشته اند که این آمار ها را نمای شوند یا خود بنیاد به دلایلی علاقه نداشته است که این آمار منتشر شود.



یکسری از سیاست ها و تصمیمات بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گفتند اگر بازی های رایانه ای ایرانی خوب باشند؛ لازم نیست از آنها حمایتی داشته باشیم و مواردی را که تعریف شده بود، برایشان در نظر بگیریم!

اگر آمار موجود باشد به شکل گرفتن اقتصاد آن حوزه کمک می کند. به این دلیل که آمار رفتار اقتصادی تولیدکننده و مصرف کننده را نشان می دهد و احتمال این که خود بنیاد این آمار را موجود داشته باشد هست اما علت این که این آمار منتشر پیدا نمی کند مشخص نیست.

بخش بازی های رایانه ای و شرکت هایی که در این حوزه فعالیت می کنند درگیر چه مشکلاتی هستند؟

بازی های رایانه ای در کشور ما آنچنان که باید به صورت یک محصول فرهنگی از سوی مسئولان و یک سری از نهاد های وابسته قبول نشده است. گاهی با این محصول، مانند محصول خطرناک برای جامعه رفتار می شود و از سمنی هم بنیاد از بخش خیلی از بازی ها جلوگیری می کند. اگر کار بخش به روال طبیعی خودش اتفاق می افتد این همه حساسیت به وجود نمی آید که در ادامه این حساسیت ها فروشگاهی نداریم که بخواهد به شکل انحصاری در زمینه بازی کار کند و اگر چنین فروشگاهی هم وجود داشته باشد بنا به در خواست بازار و محصولات روزی که وجود دارد نمی تواند نیاز بازار و خواسته های گیمرها را که می خواهند بازی های روز دنیا را بازی کنند بر آورده کند.

سجور هایی که بنیاد در حوزه بازی های بی سی صادر می کند با پلتفرم های دیگر خیلی بحثشان متفاوت است و خیلی عقب تر از بازار است. شما وقتی در بازار فیلم دقت می کنید، متوجه می شوید فیلمی که در هر نقطه از جهان عرضه می شود چند روز بعد با دوبله وارد بازار خواهد شد اما در حوزه بازی وضعیت خیلی بدی وجود دارد. به این ترتیب که از ساخت بازی ای یک سال و نیم تا دو سال گذشته و تازه در مسیر بخش در بازار به شکل رسمی قرار می گیرد و برای گیمری که بخواهد آن بازی را تجربه کند صرف نمی کند که یک سال و نیم تا دو سال صبر کند تا بازی به شکل رسمی آن بخش شود. در نتیجه این مشکلات سبب می شود که گیمرها روش های غیر قانونی بازی را تهیه کند.

شکلی نبود شده، در بخشی به خاطر محصولات بی کیفیتی که بعضی از بازی ساز های ایرانی ساختند و مخاطب ایرانی از آن زده شد و در بخشی دیگر یکسری از سیاست ها و تصمیمات بنیاد و نهادهای درگیر می گفتند اگر بازی های بی سی ایرانی خوب باشند لازم نیست از آنها حمایتی داشته باشیم و کوپن و موارد دیگری که تعریف شده بود برایشان در نظر بگیریم. البته در دوره های مشخصی که سیستم مدیریت عوض شد این تصمیمات گرفته شده به خاطر این که فکر می کردند یکسری از کوپن ها و حمایت ها مسئله زانندی است که نیازی به آنها نیست و به نوعی بعضی از تصمیماتی که گرفته شد سعی و خطا بود. در حال حاضر به همان رویه قبل باز گشته اند و دوباره همان سیستم کوپن و یا حمایتی را برگر دانند.

چرا ساختن بازی های بی سی و گیم های دیگر به اندازه ساختن بازی برای موبایل رشد نکرده است؟

بزرگترین مشکلی که بازی ساز های ما حتی در بازی های کوچک مثل بازی موبایل دارند بیشتر از این که ضعف فنی باشد، ضعف در داستان پردازی و طراحی گیم پلی بازی است یعنی بازی هایی ساخته می شوند که دارای جذابیت خوبی نیستند. در کنار اینها خیلی از بازی های دنیا را می بینیم که گیم های کوچکی را می سازند که شاید از لحاظ فنی خیلی قوی نباشند ولی خلاقیت و گیم پلی جذابی که طراحی کرده اند در این بازی ها دیده می شود. یکی دیگر از ضعف های مهم که برای بازی سازان ایران می توان مطرح کرد این است که گیم پلی آن طور که باید و شاید در فرآیند بازی سازی جدی گرفته نمی شود و شاید اکثر بچه های بازی ساز ما علاقه مند باشند که کپی از بازی های معروف دنیا بسازند مانند روندی که

به شدت وابسته به این زمان و مکان هستند. به نظر شما در این قسمت می توان کار گروه ها یا مشاورانی در زمینه داستان پردازی یا شخصیت پردازی تعریف کرد که به کمک بازی سازان ما بیایند؟

اگر واقعیت را بخواهید خیلی از این سیاست ها را خیلی از نهادها آمده اند و انجامش داده اند. حتی خود بنیاد بازی های رایانه ای پیشنهاد داشت که مثلا ما یکسری کار گروه داشته باشیم که این کار گروه ها به بنیاد کمک کنند و خیلی سازمان های دیگر هم آمدند که وارد صنعت بازی سازی شوند ولی چیزی که وجود دارد نه در ماجرای فرهنگی بلکه در زمینه های اقتصادی اتفاق می افتد که این کار گروه ها به نوعی اقتصاد دولتی محسوب می شوند. ما باید این مورد را قبول داشته باشیم که خود اقتصاد و بازار آزاد باعث شکل گرفتن یک نوع کانالیزور می شود برای محصولات خوب و بد یعنی در کمترین زمان، محصولات بی کیفیت از بازار حذف می شوند. این که بخواهیم حمایتی را به این شکل از بچه های بازی ساز داشته باشیم - و اگر هم من نیز در جایگاه بچه های بازی ساز بودم خیلی به سمت این رویکرد نمی رفتم - نادرست است. در حال حاضر به حضور کار گروه ها علاقه مندی زیادی نشان داده می شود که تاثیر آنچنانی در این بازار و روند این صنعت فرهنگی ندارد.

بازی سازان یک روند کلی را در گوشی های موبایل پیدا کردند که از این مجرا در آندزایی می کنند این که بخواهیم بگوئیم که بازی ساز در بحث داستان نویسی و موارد دیگر به کار گروه مراجعه کند و یکسری درستی نیست زیرا واقعیت این است که این اتفاق صورت نمی گیرد و اگر ما بخواهیم بازار دست نخورده باقی بماند و یا در مسیری که دارد پیش برود باید به خود گیمرها اجازه بدهیم تا این مسیر را انتخاب کنند که نتیجه بهتری دارد زیرا بازی سازانی که کارشان ضعیف است به مرور زمان یا از بازار حذف می شوند یا مجبورند به شرکت های بزرگ افزوده شوند. به همین دلیل نباید این دخل و تصرف اتفاق بیفتد.

آیا آمار ی و اعداد دقیقی از میزان فروش و تولید وجود دارد و این

سبقت بازی‌های رایانه‌ای با رونمایی از بازی «شتاب در شهر ۲» به رقابت نمونه‌های خارجی رفت

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با رونمایی از بازی «شتاب در شهر ۲» به رقابت نمونه‌های خارجی رفت



عصر، عصر بازی‌های رایانه‌ای است. عصر، عصر سرعت است. در چنین فضای که بازی سازان و کمپانی‌های غربی و شرقی با سرمایه‌های کلان امپراتوری خود را گسترش می‌دهند، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از جدیدترین بازی خود با عنوان «شتاب در شهر ۲» رونمایی کرد؛ بازی‌ای که با بودجه‌ای محدود به دست متخصصان و بازی سازان کشورمان ساخته شده و قابلیت رقابت با نمونه‌های خارجی را دارد.

در مسال‌های اخیر، با پیشرفت صنعت انفورماتیک و توسعه و محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای توانسته بازار بازی‌های مختلف قسمتی از توجه سازان و علاقه‌مندان را به خود معطوف کند. این بنیاد در تازه‌ترین اقدام خود بازی «شتاب در شهر ۲» را رونمایی کرده است.

در مراسم رونمایی این بازی، علاوه بر تیم سازنده، ناشر بازی و مسئولان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، محمود میدانیلو رئیس فدراسیون اتومبیلرانی و موتورسواری و شروین یگانه‌قهرمان کشور در رشته سرعت هم حضور داشتند. در این مراسم حسین احمدی به عنوان طراح بازی گفت: علاوه بر کیفیت بازی دربار «شتاب» در شهر ۲ باید بگویم تمام ابزارهای لازم برای ساخت این

بازی تولید خود ما و با دانش بومی است و به همین دلیل مراحل تولید این بازی نزدیک به پنج سال طول کشید.

□ **۲۳ مائین در ۷۰ کیلومتر شهر**
به گفته طراح این بازی، «شتاب در شهر ۲» یک بازی بسیار پیچیده و بزرگ است که روی جزئیات آن کار شده و این جزئیات صرفاً محدود به گرافیک بازی نیست و در موارد دیگری مانند بازی نامه، طراحی داستان یا موسیقی، بری بالا بردن کیفیت تلاش زیادی شده است.

این بازی سازانامه داد: «شتاب در شهر ۲»

می‌شود اما این بازی با رقمی بسیار کمتر ساخته شده است. مطمئن هستیم اگر حمایت‌ها از صنعت بازی‌سازی افزایش یابد، می‌توانیم به سرعت با بازی‌سازان خارجی رقابت کنیم.

□ **حمایت فدراسیون اتومبیلرانی**
محمود میدانیلو، رئیس فدراسیون موتورسواری و اتومبیلرانی نیز در سخنانش کوتاهی بر حمایت از بازی‌های مرتبط با رانندگی و مائین سواری تأکید و اعلام کرد که فدراسیون متبوعش آمادگی مشارکت و حمایت مالی از بازی‌های از این دست را دارد.

داستانی بسیار غنی دارد و شاهد حضور تعداد زیادی شخصیت در بازی هستیم که برای هر یک به صورت حرفه‌ای صداگذاری انجام شده است. مضاف بر این ۲۳ مائین ایرانی و خارجی برای این بازی طراحی شده و مساحت شهر هم حدود ۷۰ کیلومتر مربع است که فضای شهر از شمال به مناطق جنگلی و از جنوب به مناطق بیابانی و کوهستانی می‌رسد. در ادامه مراسم قره‌های ناشر بازی «شتاب در شهر ۲» هم گفت: این بازی کاملاً قابل رقابت با نمونه‌های خارجی است مانند «تید فور اسپیید» است و این در حالی است که نمونه خارجی با بودجه‌های میلیس‌دلاری تولید

«شتاب در شهر ۲» رونمایی شد

کار کرده‌ایم و این جزئیات صرفاً محدود به گرافیک بازی نیست و در موارد دیگری مانند بازی نامه، طراحی داستان یا موسیقی تلاش بسیاری برای بالا بردن کیفیت بازی داشته‌ایم.

وی افزود: کار بسیار زیادی روی فیزیک بازی انجام شده است به طوری که تغییراتی که مخاطب روی خودرو ایجاد می‌کند در روند بازی تأثیر گذار خواهد بود. برای مثال اگر ارتفاع ماشین افزایش یابد، مخاطب خواهد دید که در پرش‌ها یا دست‌اندازها دیگر کف خودرو به زمین برخورد نمی‌کند.

این بازی‌ساز با اشاره به نبود «داستان» در بازی‌های قبلی از این مجموعه گفت: «شتاب در شهر ۲» داستانی بسیار غنی دارد و شاهد حضور تعداد زیادی شخصیت در بازی هستیم که برای هر یک به صورت حرفه‌ای صداگذاری انجام شده است. مضاف بر این ۲۳ ماشین ایرانی و خارجی برای این بازی طراحی شده و مساحت شهر هم در حدود ۷۰ کیلومتر مربع است که علاوه بر فضای خیابانی داخل شهر از شمال به مناطق جنگلی و از جنوب به مناطق بیابانی و کوهستانی می‌رسد.

توزیع سراسری بازی «شتاب در شهر ۲» از دهم مرداد آغاز خواهد شد.

ایستا: طراح بازی «شتاب در شهر ۲» در آیین رونمایی از این بازی گفت: تمام ابزارهای مورد استفاده برای ساخت این عنوان، تولید تیم سازنده و با دانش فنی بومی بوده است.

طراح بازی «شتاب در شهر ۲» گفت: علاوه بر کیفیت بازی در باره «شتاب در شهر ۲» موتور طراحی و تمام ابزارهای لازم برای ساخت این بازی تولید خود ما و با دانش بومی است و به همین دلیل مراحل تولید این بازی نزدیک به پنج سال طول کشید. برای این بازی از هیچ موتور بازی‌ساز خارجی استفاده نکرده‌ایم.

حسین احمدی افزود: «شتاب در شهر ۲» در واقع ادامه‌ای بر یک سری بازی است که از ابتدا هدفمان از طراحی آن تولید یک بازی صرف نبود. ما از ابتدا می‌خواستیم یک برند در سبک ماشین‌سواری تولید کنیم و به مرور آن را بهتر و بهتر کنیم. همانند سری بازی‌های خارجی Need for Speed که تاکنون عناوین بسیاری از آن منتشر شده و به مرور تکامل یافته است.

وی درباره ویژگی‌های شتاب در شهر ۲ گفت: این بازی یک بازی بسیار پیچیده و بزرگ است. روی جزئیات این بازی بسیار

جزییات دومین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران



مدیر شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی‌های ویدئویی (ESWC) که سالانه در کشور فرانسه برگزار می‌شود از آغاز دومین دوره لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران خبر داد. عباس ارضی در رابطه با لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران گفت: نخستین دوره این لیگ سال گذشته با حمایت بنیاد بازی‌ها برگزار شد و دوهزار گیمر در این لیگ شرکت کردند. ارضی افزود: این مسابقات در دو رشته فوتبالی FIFA و PES برگزار شد که امسال نیز به همین منوال است. البته در صورتی که بتوانیم در رشته‌های دیگر سهمیه‌ای کسب کنیم، رشته‌های جدیدی به لیگ اضافه خواهیم کرد.

عباس ارضی لیگ امسال را نیز همانند سال گذشته سه مرحله‌ای برشمرد و گفت: سه مرحله مسابقات آنلاین، مسابقات حضوری در سراسر کشور و مسابقات نهایی برای این لیگ در نظر گرفته شده است که در حال حاضر مسابقات آنلاین در حال برگزاری است و تا سه هفته دیگر ادامه خواهد داشت. مسابقات آنلاین رایگان است و گیمرها می‌توانند با مراجعه به پایگاه اینترنتی cgame.ir نسبت به ثبت‌نام اقدام کنند.

«شتاب در شهر ۲» رونمایی شد

● شرق: رونمایی از بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر ۲» روز گذشته با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در فرهنگ‌سرای سرو برگزار شد. طراح بازی بیان کرد: علاوه بر کیفیت بازی، درباره «شتاب در شهر ۲» موتور طراحی و تمام ابزارهای لازم برای ساخت این بازی، تولید خود ما و با استفاده از دانش بومی است و به همین دلیل مراحل تولید این بازی نزدیک به پنج سال طول کشید. برای این بازی از هیچ موتور بازی‌ساز خارجی استفاده نکرده‌ایم. حسین احمدی ادامه داد: این بازی یک بازی بسیار پیچیده و بزرگ است. روی جزئیات این بازی بسیار کار کرده‌ایم و این جزئیات صرفاً محدود به گرافیک بازی نیست و در موارد دیگری مانند بازی‌نامه، طراحی داستان یا موسیقی تلاش بسیاری برای بالا بردن کیفیت بازی داشته‌ایم. او گفت: «شتاب در شهر ۲» داستانی بسیار غنی دارد و شاهد حضور تعداد زیادی شخصیت در بازی هستیم که برای هر یک به صورت حرفه‌ای صداگذاری انجام شده است. مضاف بر این، ۲۳ ماشین ایرانی و خارجی برای این بازی طراحی شده و مساحت شهر هم در حدود ۷۰ کیلومتر مربع است که علاوه بر فضای خیابانی داخل شهر از شمال به مناطق جنگلی و از جنوب به مناطق بیابانی و کوهستانی می‌رسد. در این مراسم، فرهادی ناشر بازی نیز گفت: بازی «شتاب در شهر ۲» کاملاً امکان رقابت با نمونه‌های خارجی مانند «نید فور اسپید» را دارد و این در حالی است که نمونه خارجی با بودجه‌های میلیون‌دلاری تولید می‌شود. اما بازی شتاب در شهر ۲ با رقمی بسیار کمتر ساخته شده است. او افزود: از دهم مرداد توزیع سراسری بازی «شتاب در شهر ۲» کلید خواهد خورد.



برای ۲۳ بازی رایانه‌ای پروانه ساخت صادر شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

با برگزاری پنجمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی‌های رایانه‌ای در سال جاری، تعداد بازی‌های ایرانی دریافت‌کننده پروانه ساخت به ۲۳ عنوان رسید.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با صدور هفت پروانه ساخت جدید، تعداد کل بازی‌های ایرانی که در سال جاری پروانه ساخت دریافت کرده‌اند به رقم ۲۳ رسید.

مشخصات این هفت بازی جدید ایرانی در ادامه قابل مشاهده است:

۱. بازی کاپ دیوانه به نویسندگی آقای حسام معصومی در سبک بازی آرکید(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...)
 ۲. بازی وحشت زده به نویسندگی آقای رضا رویان در سبک بازی ماجرای
 ۳. بازی آقای مری به نویسندگی آقای محمدمهدی خلیلی بازی برخط در سبک ورزشی
 ۴. بازی میمرغ به نویسندگی آقای مهدی مهری در سبک ماجرای اکشن اول شخص
 ۵. بازی زارلوان به نویسندگی آقای سامان فیروزی در سبک بازی استراتژی
 ۶. بازی فائوس به نویسندگی آقای محمدمهدی شاهوردی در سبک بازی اکشن اول شخص
 ۷. بازی افسانه های سندباد به نویسندگی آقایان آرمان آرین و فرهود فرمند در سبک اکشن ماجرای
 لازم به ذکر است متقاضیان دریافت پروانه ساخت می بایست فرم مربوطه را از وب سایت www.EBazi.org دریافت و ضمن تکمیل آن به همراه مدارک به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحویل دهند.



برای ۲۳ بازی رایانه ای پروانه ساخت صادر شد (۹۵/۰۱/۰۱-۹۵/۰۱/۰۱)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهمترین عناوین:
 با برگزاری پنجمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای در سال جاری، تعداد بازی های ایرانی دریافت کننده پروانه ساخت به ۲۳ عنوان رسید. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با صدور هفت پروانه ساخت جدید، تعداد کل بازی های ایرانی که در سال جاری پروانه ساخت دریافت کرده اند به رقم ۲۳ رسید.

مشخصات این هفت بازی جدید ایرانی در ادامه قابل مشاهده است:

۱. بازی کاپ دیوانه به نویسندگی آقای حسام معصومی در سبک بازی آرکید
۲. بازی وحشت زده به نویسندگی آقای رضا رویان در سبک بازی ماجرای
۳. بازی آقای مری به نویسندگی آقای محمدمهدی خلیلی بازی برخط در سبک ورزشی
۴. بازی میمرغ به نویسندگی آقای مهدی مهری در سبک ماجرای اکشن اول شخص
۵. بازی زارلوان به نویسندگی آقای سامان فیروزی در سبک بازی استراتژی
۶. بازی فائوس به نویسندگی آقای محمدمهدی شاهوردی در سبک بازی اکشن اول شخص
۷. بازی افسانه های سندباد به نویسندگی آقایان آرمان آرین و فرهود فرمند در سبک اکشن ماجرای

لازم به ذکر است متقاضیان دریافت پروانه ساخت می بایست فرم مربوطه را از وب سایت www.EBazi.org دریافت و ضمن تکمیل آن به همراه مدارک به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تحویل دهند.



حضور کارشناسان مذهبی در رده بندی سنی بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۰۱-۹۵/۰۱/۰۱)

گروه فضای مجازی: مدیر نظام رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: رده بندی سنی بازی های رایانه ای با حضور جامعه شناسان، روانشناسان و کارشناسان دینی و مذهبی انجام می شود.

رضا احمدی، مدیر نظام رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرن (ایکنا) با اشاره به روند رده بندی سنی بازی های رایانه ای اظهار کرد: رده بندی سنی بازی های رایانه ای بر اساس پژوهش های منظم صورت می گیرد و رویکردهای مطالعاتی این روند، رویکردهای روانشناختی، علوم و معارف اسلامی و جامعه شناسی است. برای تحقق این امر با اساتید دانشگاه تهران، علامه، شهید بهشتی و کارشناسان مذهبی پژوهش های انجام می دهیم.

وی ادامه داد: نزدیک به چهارصد فیلم از بازی های مختلف تهیه و برای روانشناسان، جامعه شناسان و کارشناسان مذهبی فرستاده شد تا آنها میزان شدت تأثیرگذاری بر مخاطبان را تعیین کنند و در نهایت اینکه هر کدام از این محتواها برای کدام گروه سنی می تواند کمترین آسیب را داشته باشد.

مدیر نظام رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: اطلاعات جمع آوری شده بر اساس هشت معیار همچون خشونت، محرک های جنسی، ورزش های ایرانی و اسلامی دسته بندی می شوند که این هشت معیار تقریباً ۱۸۷ زیرمجموعه دارد. پس از تهیه پرونده براساس معیارهای طبقه بندی شده، رده بندی سنی بازی ها را انجام می دهیم.

وی با اشاره به رده بندی سنی بازی های خارجی گفت: برای هر بازی خارجی در ابتدای کار یک پرونده دیجیتالی ساخته می شود که اطلاعات اولیه آن بازی در آن ثبت می شود. اطلاعات شامل سال تولید، سال انتشار، نام تولیدکننده، شرکت تولید کننده، ناشر بین المللی و نوع پلت فرم ها ساخته شده است.

احمدی ادامه داد: یک سری اطلاعات اولیه از بازی استخراج و ثبت می شود و سپس به مرحله تهیه فیلم از بازی فرستاده می شود. بازی از ابتدا تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انتها با گرفتن جزئیات توسط گیرمهای آموزش دیده بازی و ثبت می شود. گیرم آموزش دیده همه اطلاعات بازی را در پرونده به ثبت می رساند. در مرحله بعد توسط کارشناسان مورد تحلیل قرار می گیرد.

وی یادآور شد: کارشناسان سه حوزه جامعه شناختی، روانشناختی و علوم اسلامی سه ماه آموزش های لازم را می بینند و سپس وارد مرحله کارشناسی می شوند تا محتوای آسیب رسان بازی را استخراج کنند. همه اطلاعات در نرم افزار ثبت و در نهایت برای بخش مدیریت اسرا ارسال می شود.

مدیرنظام ره بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مدیریت اسرا به همراه کارشناسان تحلیلی از ابتدا تا انتها فیلم را مجدداً بازبینی می کنند و تمامی محتواها را با دقت براساس نظر کارشناسان مربوطه رده سنی را برای بازی انتخاب می کنند. برخی از بازی ها نیازمند شورای فراتر از اسرا است یعنی داستان بازی آنقدر پیچیده بوده که نیازمند کارشناسی بیشتر است و برخی از داستان ها با موضوع شیطان پرستی باید دقیق تر از دیگر بازی ها مورد توجه قرار بگیرند.

وی ادامه داد: یک شورای فراتر از اسراء وارد میدان می شود و بازی مورد نظر را نظر می دهد. بازی در شورای شامل نمایندگان بخش های فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مورد ارزیابی قرار می گیرد و محتوای آن در شورا به نمایش در می آید و در نهایت با رأی گیری در آن شورا رده بندی سنی نهایی روی بازی انجام می شود.

احمدی اظهار کرد: هیچ نظامی در دنیا نمی تواند بگوید که رده بندی سنی بازی ها بدون خطاست اما ما تلاش مان را می کنیم تا دقیق ترین رده بندی را برای بازی ها انتخاب کنیم. همچنین با بسیاری از نظام های دنیا در ارتباطیم و فعالیت های شان را رصد می کنیم و در بررسی نظام ها به این نتیجه رسیده ایم که نظام اسرا(نظام رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای) کامل ترین رده بندی را انجام می دهد و کمترین خطا را دارد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۵/۰۵

