

۱۳۹۵/۰۴/۲۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

مسجد جامع

رمضان المبارک

JUL 10 2019

یکشنبه
۲۰
تیر

اذان صبح ۴:۱۲ طلوع آفتاب ۵:۵۷ اذان ظهر ۱۳:۱۰ اذان مغرب ۲۰:۴۳

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

-	دلار	۳۰۸۳۵
-	یورو	۳۴۰۷۲
-	پوند	۳۹۹۴۲
-	صدین	۳۰۶۶۸
-	درهم امارات	۸۳۹۶
-	فرانک	۳۱۳۶۳

قیمت ارز (تومان)

-	دلار	۳۵۱۲
-	یورو	۳۹۱۴
-	پوند	۴۶۲۵
-	صدین	۳۴۹۰
-	درهم امارات	۹۵۸
-	لیر ترکیه	۱۲۴۰

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۴۳۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۹۰۰۰	نیم سکه
۲۹۳۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی های موبایلی و فریمپوم در ایران بهتر از کامپیوتری است	دیسک اقتصاد
۲	دغدغه حمایت از بازی سازی در کشور وجود ندارد	حمایت
۳	تدوین کتاب هنر- صنعت بازی کشور به اتمام رسید	خوبان
۳	تدوین کتاب هنر - صنعت بازی کشور به اتمام رسید	کار و کارگر
۴	عرضه بازی ایرانی «ماشین جنگی: فرمان نبرد»	صبا
۴	دغدغه حمایت از بازی سازی وجود ندارد	صبح نو
۴	عبور گیم باز های ایرانی از مرز 25 میلیون نفر	خراسان
۵	اسم 400 بازیکن را با چند حالت مختلف گفتم	مهرنگار
۵	تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید	FRAME EMAG
۶	بازی رایانه ای در ایران مرده است؟	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۷	تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید	وزیر ارتباطات
۷	بازی رایانه ای در ایران مرده است؟	بولتن سایت خبری فناوری
۸	بازی رایانه ای در ایران مرده است؟	ITNA انیتر فناوری اطلاعات
۹	بازی رایانه ای در ایران مرده است؟	قوانینوز
۹	بازی رایانه ای در ایران مرده است؟	مناظره
۱۰	آیا بازی رایانه ای در ایران مرده است؟	الف
۱۱	ترجمه مقاله "چرا کودکان دست از بازی کردن نمی کشد؟"	خبرگزاری فارس
۱۲	«شتاب در شهر ۳» به زودی رونمایی می شود	خبرگزاری مهر
۱۲	تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید	گامی

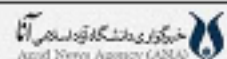
۱۲

تدوین کتاب هنر - صنعت بازی کشور به اتمام رسید



۱۳

بیش از 7000 نفر در نظرسنجی روغمایی از بازی های رایانه ای شرکت کردند



۱۳

"سفر جنجالی": اولین بازی آنلاین سبک زندگی ایرانی-اسلامی + دانلود بازی



۱۵

حماسه ای به پا کن دوباره



تعداد محتوا : ۲۵



مجله

۴

پایگاه خبری

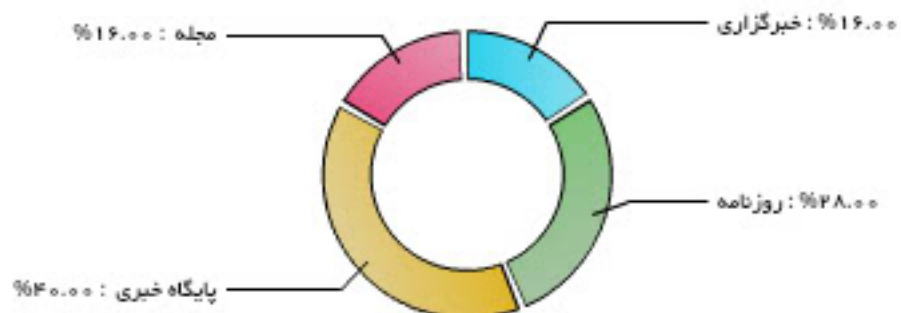
۱۰

روزنامه

۷

خبرگزاری

۴



بازی های موبایلی و فریمیوم در ایران بهتر از کامپیوتری است

وی با بیان اینکه در بحث قانونی کپی رایت دو موضوع باید مورد بررسی قرار گیرد، افزود: «در بحث اول، در قانون کپی رایت ایده و خلاقیت مطرح است. به این صورت که با لورفتن ایده، شخص حقیقی یا حقوقی دیگری که سرمایه و منابع بیشتری در اختیار دارد در مدت زمان کمتر و سرعت بالا، ایده را تبدیل به محصول کرده و به فروش می رساند که این مبحث در حال حاضر در کشور ما بسیار به چشم خورده و رواج یافته است؛ پس ضعف سیستم ثبت و ضبط ایده از مهم ترین علل رایج شدن این نوع از سرقت است.» زمانی خاطر نشان کرد: «نوع دیگر سرقت صورت گرفته در بحث بازی سازی، کپی رایت بازی تولید شده توسط یک شرکت یا تیم است. در این خصوص بازی هایی که منبع در آمدشان دریافت مبلغی به ازای هر فروش یا دانلود از کاربران است به شدت متضرر می شوند، چرا که محصول آنان با به اشتراک گذاری غیر قانونی بدون آنکه ریالی عاید تولید کننده بازی شود، توسط کاربران همه جا منتشر می شود. در این میان تنها بازی های فریمیوم هستند که از این سرقت اثر، جان سالم به در می برند و این دست به دست شدن محصول نه تنها لطمه ای به درآمدزایی آنان نمی زند بلکه موجب تقویت شان نیز می شود.»

یک سازنده بازی های رایانه ای گفت: «با توجه به وضعیت قانون کپی رایت در ایران، توصیه می کنیم بازی سازان برای کاهش ریسک شان سراغ بازی های PC و بازی های فروشی نروند. بازی های موبایلی و فریمیوم بهترین گزینه است.» رضا زمانی در گفت و گو با «ایسنا» تاکید کرد: «در بسیاری از کشورهای توسعه یافته جهان، برای جلوگیری از خسارت دیدن و نابود شدن زحمات تولید کنندگان، قوانینی وضع شده که از فروش نسخه های بدلی و غیر اصلی جلوگیری می کنند و حق فروش را تنها برای نسخه های اصلی و شرکت تولید کننده یا عاملان فروش آن می دانند. بدین صورت شرکت سازنده با فروش نسخه اصلی که طبیعتاً قیمتی بالاتر از نمونه تقلبی آن دارد، می تواند برای سازنده بازی یا هر محصول نرم افزاری دیگری، سود و سرمایه به همراه داشته باشد که متأسفانه در ایران چنین قوانینی برای سازندگان بازی ها وجود ندارد یا ضوابط پیگردی ضعیفی دارد.»

دغدغه حمایت از بازی سازی در کشور وجود ندارد

کشاورز افزود: به لحاظ فرهنگی و تاریخی ظرفیت خوبی در کشور وجود دارد و اینکه چگونه این عامل منجر به تولید محصول خوب شود، مسئله قابل توجهی است. وی با اشاره به رفع خلأ تربیتی نیروهای متخصص بازی ساز در کشور با راه اندازی انستیتو و رشد تولیدات شرکت های بازی سازی بعد از این موضوع خاطر نشان کرد: بازی سازی در شهرستان هاشمیه کز تر از تهران دنبال می شود و اگر با جدیت به آن پرداخته شود ظرفیت خوبی برای کشور تولید می شود.

کشاورز با بیان اینکه آموزش مجازی تولید بازی از سال گذشته برای استفاده علاقه مندان شهرستانی از اساتید این حوزه شروع شده است، تاکید کرد: مصرف کننده نهایی محصول در نهایت مردم هستند و میزان استقبالشان از محصولات داخلی برای ادامه این مسیر نقشی تعیین کننده دارد زیرا در صورت حمایت مردم، این امر منجر به شکل گیری جریان اقتصادی مطلوب می شود و موجب ایجاد انگیزه برای تولید کنندگان و تقویت بازی سازی می شود.

وی ادامه داد: در حال حاضر دغدغه کافی برای حمایت از بازی سازی در بین مردم وجود ندارد و چندان هم به این موضوع توجه نمی شود که این امر نیاز به فرهنگ سازی دارد. مدیر انستیتو ملی بازی سازی ورود جشنواره عمار به حوزه بازی های رایانه ای را گام بزرگی در بازی سازی توصیف و تصریح کرد: هر قدمی که برای ایجاد سرگرمی متناسب با فرهنگ مردم برداشته شود، پیام جدیدی برای جدی گرفتن و اهتمام بیشتر در این حوزه را بیان می کند چرا که بازی، موضوع مهمی است که در زندگی روزمره، نقش دارد و ورود به این حوزه، موجب پیشرفت در تولید بازی کشور می شود.

مدیر انستیتو ملی بازی سازی گفت: در حال حاضر دغدغه کافی برای حمایت از بازی سازی در بین مردم، وجود ندارد و چندان هم به این موضوع توجه نمی شود که این امر نیاز به فرهنگ سازی دارد.

شهاب کشاورز، در گفت و گو با مهر درباره وضعیت تولید بازی در کشور اظهار کرد: در مقایسه با دنیا، بازی سازی در کشور ما با تأخیر شروع شده است و با توجه به حجم کم سرمایه گذاری در این حوزه، رشد کندی هم در این بخش وجود دارد.

وی تصریح کرد: در حال حاضر، بزرگترین مشکل ما در دو حوزه داخلی و خارجی تولید بازی، موضوع تجاری نبودن آن است که جهت رفع این مسئله، نیاز به قانون گذاری و توجه جدی است. وی همچنین با اشاره به ریسک بالای سرمایه گذاری در حوزه بازی، ادامه داد: تا زمانی که امکان بازگشت سرمایه به سرمایه گذار مهیا نشود، بازی سازی کشور پیشرفتی نمی کند البته این ها به معنی این نیست که در حال حاضر این صنعت سودآور نیست، بلکه میناسبت تولید بازی در کشور ما و سایر کشورهاست.

کشاورز با اشاره به سرعت پیشرفت بازی سازی نسبت به قبل در کشور، خاطر نشان کرد: تا زمانی که راهکاری برای تجاری و اقتصادی شدن بازی ارائه نشود، تحولی در وضعیت کنونی نمی بینیم.

مدیر انستیتو ملی بازی سازی همچنین گفت: اگر بازی سازی را بخشی از فرهنگ و هویت خود بدانیم، باید محصولی در چارچوب هویتی و فرهنگی کشور و بازیان جهانی بازی تولید کنیم که این موضوعات نیازمند سرمایه گذاری است.

تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید

از جمله بخش‌های اصلی این کتاب می‌توان به معرفی ایران، معرفی سازمان‌های کلیدی فعال در صنعت بازی کشور، آرایه اطلاعات کلیدی از بازار بازی در ایران، معرفی بازیگران اصلی در بخش‌های مختلف، ارائه اطلاعاتی در خصوص قوانین و شرایط سرمایه‌گذاری، معرفی رویدادهای مرتبط با بازی‌سازی در ایران و غیره اشاره کرد.

کتاب «صنعت بازی‌های ویدئویی ایران» به معرفی بیش از ۶۰ شرکت بازی‌سازی و سازمان فعال در حوزه‌های مختلف صنعت بازی می‌پردازد. این مهم کار سرمایه‌گذاران خارجی را برای پیدا کردن فرصت‌های سرمایه‌گذاری در ایران راحت می‌کند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امیدوار است با توجه به شرایط پسابرجام، با عرضه این کتاب در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۶ بتواند شرکت‌های خارجی را نسبت به سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌سازی ایران آگاه و ترغیب کند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای معرفی ظرفیت‌های هنر-صنعت بازی‌سازی ایران برای فعالان بین‌المللی و همچنین سرمایه‌گذاران داخلی، اقدام به گردآوری و تدوین کتابی تحت عنوان **The Iranian Video Games Industry** نموده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این کتاب که به دو زبان فارسی و انگلیسی تهیه شده، توسط تابستان به چاپ می‌رسد و تمام نکاتی که شرکت‌های خارجی برای آشنایی با بازار ایران نیاز دارند را شامل می‌شود.

با هدف آشنایی شرکت‌های بین‌المللی با فضای کسب و کار ایران

تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید

۶۰ شرکت بازی‌سازی و سازمان فعال در حوزه‌های مختلف صنعت بازی می‌پردازد. این مهم کار سرمایه‌گذاران خارجی را برای پیدا کردن فرصت‌های سرمایه‌گذاری در ایران راحت می‌کند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امیدوار است با توجه به شرایط پسابرجام، با عرضه این کتاب در نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۶ بتواند شرکت‌های خارجی را نسبت به سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌سازی ایران آگاه و ترغیب کند.

شرکت‌های خارجی برای آشنایی با بازار ایران نیاز دارند را شامل می‌شود. از جمله بخش‌های اصلی این کتاب، می‌توان به معرفی ایران، معرفی سازمان‌های کلیدی فعال در صنعت بازی کشور، آرایه اطلاعات کلیدی از بازار بازی در ایران، معرفی بازیگران اصلی در بخش‌های مختلف، ارائه اطلاعاتی در خصوص قوانین و شرایط سرمایه‌گذاری، معرفی رویدادهای مرتبط با بازی‌سازی در ایران و غیره اشاره کرد.

کتاب «صنعت بازی‌های ویدئویی ایران» به معرفی بیش از

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای معرفی ظرفیت‌های هنر-صنعت بازی‌سازی ایران برای فعالان بین‌المللی و همچنین سرمایه‌گذاران داخلی، اقدام به گردآوری و تدوین کتابی تحت عنوان **The Iranian Video Games Industry** نموده است.

به گزارش کار و کارگر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این کتاب که به دو زبان فارسی و انگلیسی تهیه شده، توسط تابستان به چاپ می‌رسد و تمام نکاتی که

عرضه بازی ایرانی «ماشین جنگی: فرمان نبرد»



پس از استقبال کاربران از بازی «ماشین جنگی ۱» استودیوی باران رویا نسخه جدیدی از این بازی را با نام «ماشین جنگی: فرمان نبرد» منتشر کرده است. «ماشین جنگی: فرمان نبرد» یک بازی آنلاین چند نفره است. مخاطب در این بازی کنترل یک ماشین جنگی را بر عهده گرفته و با انواع تسلیحات، به جنگ دیگر ماشین‌ها می‌رود. در نسخه جدید، امکانات بسیاری اضافه شده است که از جمله آنها می‌توان به ماشین‌های جدید، امکان بازی تیمی، مأموریت‌های روزانه، امکان شخصی‌سازی ماشین‌ها، ارتقای ماشین‌ها، لیگ‌های هفتگی و غیره اشاره کرد. استودیوی باران رویا قصد دارد در آینده‌ای نزدیک به‌روزرسانی‌های جدیدی برای بازی عرضه کند و به امکانات بازی بی‌افزاید. بازی «ماشین جنگی: فرمان نبرد» هم‌اکنون از طریق فروشگاه دیجیتالی کافه‌بازار در دسترس است.

دغدغه حمایت از بازی‌سازی وجود ندارد
آقای شهاب کشاورز مدیر انستیتو ملی بازی‌سازی در گفت‌وگو با مهر گفت:
در حال حاضر دغدغه کافی برای حمایت از بازی‌سازی بین مردم، وجود
ندارد و چندان هم به این موضوع توجه نمی‌شود که این مهم نیاز به
فرهنگ‌سازی دارد.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بازدید از موسسه «خراسان» خبر داد: عبور گیم باز های ایرانی از مرز ۲۵ میلیون نفر

عبداللهی - بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از موسسه فرهنگی هنری «خراسان» با خبری جذاب و قابل تأمل در فضای دیجیتال همراه بود و آن خبر این که: «تعداد گیم باز های ایرانی از مرز ۲۵ میلیون نفر عبور کرده است». «حسن کریمی قدوسی» که روز گذشته همراه با «هادی کافی» معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، میهمان تحریریه روزنامه خراسان شده بود، با اعلام این خبر گفت: بر اساس نتایج تازه‌ترین تحقیقات آماری، جمعیت گیم باز های ایرانی که در سال ۹۲ حدود ۵/۱۸ میلیون نفر بود، اکنون از مرز ۲۵ میلیون نفر عبور کرده است و پیش‌بینی می‌شود با تپایی شدن آمار، به مرز ۳۲ میلیون نفر نیز برسد. نکته جالب دیگر در آمار ارائه شده از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این بود که با توجه به دلایلی از جمله افزایش ضریب نفوذ بازی های موبایلی، اکنون تعداد ایرانی هایی که از رایانه های رومیزی (PC) برای بازی استفاده می‌کنند به ۵ درصد کل جمعیت گیم باز ها تقلیل (آماره دارد ...)

(ادامه خبر ...) یافته و نسل جدید بازی ها جایگاه خود را در ایران هم پیدا کرده است. کریمی به این نکته هم اشاره کرد که نتایج نهایی این تحقیقات تا پایان تیر آماده و با جزئیات کامل منتشر خواهد شد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در بازدید از بخش های مختلف موسسه فرهنگی هنری خراسان، از نزدیک با توانمندی های «خراسان» در حوزه مطبوعات، انتشارات، فضای مجازی و... آشنا شد و سپس در نشست با دکتر «محمدسعید احدیان» مدیر عامل این موسسه درباره چگونگی همکاری و تعامل رسانه ای بیشتر گفت و گو و تبادل نظر کرد. دکتر احدیان نیز در این نشست از پیشنهاد های مطرح شده برای افزایش تعامل موسسه خراسان و بنیاد ملی بازی های رایانه ای استقبال و بررسی راه های تحقق آن را قابل اهمیت عنوان کرد.



اسم ۴۰۰ بازیکن را با چند حالت مختلف گفتم

گفت و گو با کیومرث کرده
که صدایش را در بازی والیبال ۲۰۱۶ می شنویم

اسم ۴۰۰ بازیکن را با چند حالت مختلف گفتم

یکی از عواملی که سازندگان بازی روی آن حساب ویژه ای باز کرده اند، صدای کیومرث کرده، گزارشگر و کارشناس با سابقه ی والیبال است. با او درباره ی همکاری با این گروه جوان صحبت کردیم و البته نتوانستیم از خیر پرسیدن نظر کرده در مورد تیم ملی بگذریم.

● **چطور با گروه سازنده ی بازی آشنا شدید و به توافق رسیدید؟**
اینها تعدادی دانشجوی گرگانی هستند که نمی دانم شماره ی تماس را از کجا پیدا کرده بودند. تماس گرفتند و گفتند ما داریم چنین کاری انجام می دهیم و به کمک شما نیاز داریم. چند جلسه گذاشتیم و درباره ی بحث صداگذاری صحبت کردیم و قرار شد من آن را به عهده بگیرم.

● **به نظر تان کیفیت کار قابل قبول است؟**
بازی رایانه ای والیبال در ایران که اصلاً سابقه نداشته، از آن طرف هم در سال های اخیر فقط لهستان یک بازی تولید کرده که آن هم اصلاً جذاب نبود ولی این گروه جوان با توجه به زحمتی که کشیدند کاری ساختند که همه ی جنبه های بازی های رایانه ای را در آن رعایت شده اند و امکانات خوبی در اختیار کاربر قرار می دهد.

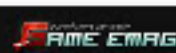
● **گزارش بازی رایانه ای چه تفاوتی با گزارش والیبال واقعی دارد؟**
وقتی آدم یک رشته ی ورزشی را گزارش می کند، تصویر موجود است و

می شود به آن نگاه کرد. وقتی تصویر هست، به گزارشگر هم یک حسی می دهد اما در بازی رایانه ای شما اصلاً تصویری ندارید و کار یک مقدار سخت می شود. ۴۰۰ اسم از تیم های مختلف جلوی شماست و شما باید نزدیک ۲۰۰-۳۰۰ جمله را با حالات مختلف بگویید؛ یکبار آرام، یکبار با هیجان. اسم یک بازیکن را باید چند نوع مختلف بگویید که با تصویری که می بیند، همخوانی داشته باشد. غیر از اینها من باید مباحث فنی والیبال را هم بگویم؛ مثلاً اینکه بازیکن از طول تور چطور استفاده کرد یا چرا به این شکل اسپک زد.

● **با سازندگان بازی که صحبت می کردیم، گفتند شما غیر از گزارش بازی در بحث فنی والیبال هم کمک هایی کرده اید.**
گروه سازنده ورزشی نیستند و این کار را به صورت علمی انجام می دهند و بازی رایانه ای تولید می کنند. در بخش فنی و نکاتی مثل اینکه چهار چوب زمین به چه شکل است، بازیکنان چطور باید در مناطق زمین چرخش کنند، ابعاد زمین و ارتفاع تور چقدر است و... ما کمک کردیم که ورزش والیبال برای کسی که دارد بازی را انجام می دهد، کاملاً منطبق با واقعیت باشد.

● **به عنوان آخرین سؤال نظر تان را در مورد شرایط کنونی تیم ملی بگویید.**

اینکه تیم ملی به المپیک رفت اتفاق خیلی خوبی است و همه ی ما خوشحالیم اما باید کارشناسانه به مسئله نگاه کرد. ما تا الان درگیر مسابقات انتخابی بودیم و از آنجا که فقط از شش هفت بازیکن استفاده می کنیم و مهره هایمان همان مهره های چند سال گذشته هستند فشار زیادی روی بازیکنان وجود دارد. الان امیر غفور، قهرمان قانمی و محمد موسوی آسیب دیدگی دارند و اگر در لیگ جهانی نیروی جوان به تیم تزریق نشود، مطمئناً در المپیک به مشکل می خوریم.



تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید (۹۵/۰۱/۲۰-۹۵/۰۱/۱۷)

خبر ارسالی از طرف روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای معرفی ظرفیت های هنر-صنعت بازی سازی ایران برای فعالان بین المللی و همچنین سرمایه گذاران داخلی، اقدام به گردآوری و تدوین کتابی تحت عنوان The Iranian Video Games Industry نموده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این کتاب که به دو زبان فارسی و انگلیسی تهیه شده، اواسط تابستان به چاپ می رسد و تمام نکاتی که شرکت های خارجی برای آشنایی با بازار ایران نیاز دارند را شامل می شود. از جمله بخش های اصلی این کتاب می توان به معرفی ایران، معرفی سازمان های کلیدی فعال در صنعت بازی کشور، ارائه اطلاعات کلیدی از بازار بازی در ایران، معرفی بازیگران اصلی در بخش های مختلف، ارائه اطلاعاتی در خصوص قوانین و شرایط سرمایه گذاری، معرفی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویدادهای مرتبط با بازی سازی در ایران و غیره اشاره کرد. کتاب «صنعت بازی های ویدئویی ایران» به معرفی بیش از ۶۰ شرکت بازی سازی و سازمان فعال در حوزه های مختلف صنعت بازی می پردازد. این مهم کار سرمایه گذاران خارجی را برای پیدا کردن فرصت های سرمایه گذاری در ایران راحت می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امیدوار است با توجه به شرایط پسابرجام، با عرضه این کتاب در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ بتواند شرکت های خارجی را نسبت به سرمایه گذاری در صنعت بازی سازی ایران آگاه و ترغیب کند.

تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید

+۱



خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

بازی رایانه ای در ایران مرده است؟ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

یک فعال حوزه بازی سازی با انتقاد از پخش بازی های خارجی توسط ناشران، وضعیت بازی های موبایلی داخلی را به دلیل شرایط حاکم بر فروشگاه های موبایلی مناسب دانست.

امیرحسین فصیحی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به شرایط بازی سازی در ایران گفت: بازی سازی در سال های اخیر با توجه به اقداماتی که صورت گرفته بیشتر شده است. دو نوع بازی وجود دارد، بازی های کامپیوتری و بازی های موبایلی. اگرچه بازی سازی با کامپیوتر شروع شد، اما الان کمتر شده زیرا پخش سی دی های بازی در ایران با مشکل مواجه است و بازی سازها نمی توانند خیلی برای کامپیوتر بازی بسازند، در نتیجه تقریباً بازی سازی برای کامپیوتر نداریم.

وی با بیان اینکه نباید اجازه داده شود که بازی های خارجی به صورت غیرقانونی دائلود شود، زیرا شرکت صاحب اثر این اجازه را نداده است، گفت: بازی سازی کامپیوتری در ایران به خاطر همین قضیه مرده است. همان شرکت که بازی گشتاسب ما را در سال ۱۳۸۹، ۲۵۰ هزار نسخه پخش کرد امروز دیگر حاضر به کار نیست که نسخه دیگری از این بازی را پخش کند. در واقع تا وقتی کپی رایت در ایران رعایت نشود این مساله راه حلی ندارد و مسائل را سخت تر می کند.

فصیحی که مدیرعامل یک شرکت بازی سازی است، با تأکید بر عدم پخش بازی های ایرانی توسط شرکت های پخش بازی ها اظهار کرد: شرکت های ناشر معمولاً شرکت هایی هستند که بازی های کپی را دائلود و بسته بندی می کنند و به فروشگاه ها می دهند، چون سود زیادی دارد و انگیزه زیادی برای بازی های ایرانی ندارند که باید برای خرید و پخش آنها پول بپردازند، در حالی که این کار آنها نوعی دزدی محسوب می شود.

این فعال بازی ساز با اشاره به ایجاد صنعت بازی سازی موبایلی بیان کرد: در بازی های موبایلی به دلیل اینکه سیستم های فروش و پخش بازی مثل کافه بازار و غیره وجود دارد، تولیدکننده مستقیماً می تواند بازی خود را به مخاطب بدهد و مخاطب بازی را به صورت دائلودی می خرد، این مشکل برطرف شده است و به همین خاطر هم اکثر بازی سازها به ساخت بازی های موبایل رو آوردند.

وی با بیان اینکه شکل گرفتن صنعت بازی های موبایل و چرخیدن چرخه این صنعت خوب است، افزود: بازی ساز می تواند انتظار داشته باشد بازی را به دست مخاطب رسانده و از او پول دریافت کند که در این حوزه چرخه اقتصادی صنعت را کامل می کند. ولی از این جهت که بازی سازی در ایران فقط منحصر به بازی های موبایلی شده خوب نیست، زیرا بازی های کامپیوتری هم یک فرصت جدی هستند که به دلیل مشکلات پخش نمی توان از آن استفاده کرد.

فصیحی با اشاره به مزایده جهت ایجاد انحصاری که اخیراً برای پخش بازی های خارجی ایجاد شده، گفت: تنها کاری که دولت بخواهد برای شکل گیری بازی سازی کامپیوتری انجام دهد، این است که جلوی پخش غیرقانونی بازی های خارجی را بگیرد. حتی این انحصار برای بازی هایی که اجازه پخششان توسط ما وجود ندارد، رانت را بیشتر و شرایط را سخت تر می کند و حمایت از این شبکه های پخش هم دردی را درمان نمی کند.

این بازی ساز درباره مشکلات بازی سازها اظهار کرد: قوانین خیلی سد راه بازی سازها نیست، در بازی سازی موبایلی هم هیچ مشکلی وجود ندارد و هر فرد خلاق با یک سیستم معمولی می تواند اقدام به ساخت بازی موبایلی کند و در ایران در زمینه بازی های موبایلی رقابت کنند. البته بازی سازی در همه جای دنیا یک صنعت پرریسک و شانس موفقیتش پایین است، درواقع صنایع خلاق این ویژگی را دارند اما کسی که کارش خوب باشد دلیلی ندارد که نتواند خوب کار کند و در ایران هم می توان از بازی های موبایلی انتظار فروش داشت.

وی با اشاره به استقبال گسترده از بازی های داخلی توضیح داد: در حوزه بازی های موبایلی که نگاهی نو وجود دارد، اوضاع بد نیست و تیم های کوچک تر هم می توانند برای بازی سازی اقدام کنند. اگر بازی های موفق را در فروشگاه های موبایل مثل کافه بازار جست و جو کنید، چند عنوان اول بازی های غیرایرانی است، اما پس از آن بازی های ایرانی هم وجود دارد مثل خروس جنگی، سیقت، دنده دو که به دلیل محتوای ایرانی شرایط خوبی دارند و با وجود اینکه در همین کافه بازار هم بازی خارجی کم نیست.

فصیحی با بیان اینکه بازی سازها می توانند چشم انداز خارج از ایران هم داشته باشند، خاطرنشان کرد: بعضی تیم ها هم این چشم انداز را دارند که محصول خود خارج از ایران عرضه کنند، چه بازی های موبایلی و چه کامپیوتری. همان طور که شرکت ما توانست بازی «shadowblade» را در سال ۲۰۱۴ در اپ استور منتشر کند و استقبال خوبی هم از آن شد و نسخه های بعدی آن هم برای کامپیوتر و کنسول منتشر شد. بنابراین اگرچه موفقیت یک بازی دشوار است، اما نشدنی نیست و علاقه مندان می توانند این کار را انجام دهند.



تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۴/۲۴)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای معرفی ظرفیت های هنر-صنعت بازی سازی ایران برای فعالان بین المللی و همچنین سرمایه گذاران خارجی، اقدام به گردآوری و تدوین کتابی تحت عنوان **The Iranian Video Games Industry: Essential Facts & Key Players** نموده است. این کتاب که به دو زبان فارسی و انگلیسی تهیه شده، توسط تابستان به چاپ می رسد و تمام نکاتی که شرکت های خارجی برای آشنایی با بازار ایران نیاز دارند را شامل می شود. از جمله بخش های اصلی این کتاب می توان به معرفی ایران، معرفی سازمان های کلیدی فعال در صنعت بازی کشور، آرایه اطلاعات کلیدی از بازار بازی در ایران، معرفی بازیگران اصلی در بخش های مختلف، ارائه اطلاعاتی در خصوص قوانین و شرایط سرمایه گذاری، معرفی رویدادهای مرتبط با بازی سازی در ایران و غیره اشاره کرد. کتاب «صنعت بازی های ویدئویی ایران» به معرفی بیش از ۶۰ شرکت بازی سازی و سازمان فعال در حوزه های مختلف صنعت بازی می پردازد. این مهم کار سرمایه گذاران خارجی را برای پیدا کردن فرصت های سرمایه گذاری در ایران راحت می کند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امیدوار است با توجه به شرایط پسابرجام، با عرضه این کتاب در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ بتواند شرکت های خارجی را نسبت به سرمایه گذاری در صنعت بازی سازی ایران آگاه و ترغیب کند.



بازی رایانه ای در ایران مرده است؟ (۹۵/۰۴/۲۴-۹۵/۰۴/۲۴)

یک فعال حوزه بازی سازی با انتقاد از پخش بازی های خارجی توسط ناشران، وضعیت بازی های موبایلی داخلی را به دلیل شرایط حاکم بر فروشگاه های موبایلی مناسب دانست.

گروه اقتصاد: امیرحسین فصیحی با اشاره به شرایط بازی سازی در ایران گفت: بازی سازی در سال های اخیر با توجه به اقداماتی که صورت گرفته بیشتر شده است. دو نوع بازی وجود دارد، بازی های کامپیوتری و بازی های موبایلی. اگرچه بازی سازی با کامپیوتر شروع شد، اما الان کمتر شده زیرا پخش سی دی های بازی در ایران با مشکل مواجه است و بازی سازها نمی توانند خیلی برای کامپیوتر بازی بسازند، در نتیجه تقریباً بازی سازی برای کامپیوتر ندراریم. به گزارش بولتن نیوز، وی با بیان اینکه نباید اجازه داده شود که بازی های خارجی به صورت غیرقانونی دالود شود، زیرا شرکت صاحب اثر این اجازه را نداده است، گفت: بازی سازی کامپیوتری در ایران به خاطر همین قضیه مرده است. همان شرکت که بازی گشتاسب ما را در سال ۱۳۸۹، ۲۵۰ هزار نسخه پخش کرد امروز دیگر حاضر به کار نیست که نسخه دیگری از این بازی را پخش کند. در واقع تا وقتی کپی رایت در ایران رعایت نشود این مساله راه حلی ندارد و مسائل را سخت تر می کند.

فصیحی که مدیرعامل یک شرکت بازی سازی است، با تاکید بر عدم پخش بازی های ایرانی توسط شرکت های پخش بازی ها اظهار کرد: شرکت های ناشر معمولاً شرکت هایی هستند که بازی های کپی را دالود و بسته بندی می کنند و به فروشگاه ها می دهند، چون سود زیادی دارد و انگیزه زیادی برای بازی های ایرانی ندارند که باید برای خرید و پخش آنها پول بپردازند، در حالی که این کار آنها نوعی دزدی محسوب می شود. این فعال بازی ساز با اشاره به ایجاد صنعت بازی سازی موبایلی بیان کرد: در بازی های موبایلی به دلیل اینکه سیستم های فروش و پخش بازی مثل کافه بازار و غیره وجود دارد، تولیدکننده مستقیماً می تواند بازی خود را به مخاطب بدهد و مخاطب بازی را به صورت دالود می خرد، این مشکل برطرف شده است و به همین خاطر هم اکثر بازی سازها به ساخت بازی های موبایل رو آوردند.

وی با بیان اینکه شکل گرفتن صنعت بازی های موبایل و چرخیدن چرخه این صنعت خوب است، افزود: بازی ساز می تواند انتظار داشته باشد بازی را به دست مخاطب رسانده و از او پول دریافت کند که در این حوزه چرخه اقتصادی صنعت را کامل می کند ولی از این جهت که بازی سازی در ایران فقط منحصر به بازی های موبایلی شده خوب نیست، زیرا بازی های کامپیوتری هم یک فرصت جدی هستند که به دلیل مشکلات پخش نمی توان از آن استفاده کرد.

فصیحی با اشاره به مزایای جهت ایجاد انحصاری که اخیراً برای پخش بازی های خارجی ایجاد شده، گفت: تنها کاری که دولت بخواهد برای شکل گیری بازی سازی کامپیوتری انجام دهد، این است که جلوی پخش غیرقانونی بازی های خارجی را بگیرد. حتی این انحصار برای بازی هایی که اجازه پخششان توسط ما وجود ندارد، رانت را بیشتر و شرایط را سخت تر می کند و حمایت از این شبکه های پخش هم دردی را درمان نمی کند.

این بازی ساز درباره مشکلات بازی سازها اظهار کرد: قوانین خیلی سد راه بازی سازها نیست، در بازی سازی موبایلی هم هیچ مشکلی وجود ندارد و هر فرد خلاق با یک سیستم معمولی می تواند اقدام به ساخت بازی موبایلی کند و در ایران در زمینه بازی های موبایلی رقابت کنند. البته بازی سازی در همه جای دنیا یک صنعت پرریسک و شانس موفقیتش پایین است، درواقع صنایع خلاق این ویژگی را دارند اما کسی که کارش خوب باشد دلیلی ندارد که نتواند خوب کار کند و در ایران هم می توان از بازی های موبایلی انتظار فروش داشت.

وی با اشاره به استقبال گیمرها از بازی های داخلی توضیح داد: در حوزه بازی های موبایلی که نگاهی نو وجود دارد، اوضاع بد نیست و تیم های کوچک تر هم می توانند برای بازی سازی اقدام کنند. اگر بازی های موفق را در فروشگاه های موبایل مثل کافه بازار جست و جو کنید، چند عنوان اول بازی های غیرایرانی است، اما پس از آن بازی های ایرانی هم وجود دارد مثل خروس جنگی، سبقت دنده دو که به دلیل محتوای ایرانی شرایط خوبی دارند با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وجود اینکه در همین کافه بازار هم بازی خارجی کم نیست. فصیحی با بیان اینکه بازی سازها می توانند چشم انداز خارج از ایران هم داشته باشند، خاطرتشان کرد: بعضی تیم ها هم این چشم انداز را دارند که محصول خود خارج از ایران عرضه کنند، چه بازی های موبایلی و چه کامپیوتری. همان طور که شرکت ما توانست بازی «shadow blade» را در سال ۲۰۱۴ در اپ استور منتشر کند و استقبال خوبی هم از آن شد و نسخه های بعدی آن هم برای کامپیوتر و کنسول منتشر شد. بنابراین اگرچه موفقیت یک بازی دشوار است، اما نشدنی نیست و علاقه مندان می توانند این کار را انجام دهند.

منبع: ایستنا



ITNA

اخبار فناوری اطلاعات

بازی رایانه ای در ایران مرده است؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

اینتنا- یک فعال حوزه بازی سازی با انتقاد از پخش بازی های خارجی توسط ناشران، وضعیت بازی های موبایلی داخلی را به دلیل شرایط حاکم بر فروشگاه های موبایلی مناسب دانست.

امیرحسین فصیحیا اشاره به شرایط بازی سازی در ایران گفت: بازی سازی در سال های اخیر با توجه به اقداماتی که صورت گرفته بیشتر شده است. دو نوع بازی وجود دارد، بازی های کامپیوتری و بازی های موبایلی. اگرچه بازی سازی با کامپیوتر شروع شد، اما الان کمتر شده زیرا پخش سی دی های بازی در ایران با مشکل مواجه است و بازی سازها نمی توانند خیلی برای کامپیوتر بازی بسازند، در نتیجه تقریباً بازی سازی برای کامپیوتر نداریم.

به گزارش اینتنا از ایستنا، وی با بیان اینکه نباید اجازه داده شود که بازی های خارجی به صورت غیرقانونی دانلود شود، زیرا شرکت صاحب اثر این اجازه را نداده است، گفت: بازی سازی کامپیوتری در ایران به خاطر همین قضیه مرده است. همان شرکت که بازی گشتاسب ما را در سال ۱۳۸۹، ۲۵۰ هزار نسخه پخش کرد امروز دیگر حاضر به کار نیست که نسخه دیگری از این بازی را پخش کند. در واقع تا وقتی کپی رایت در ایران رعایت نشود این مسئله راه حلی ندارد و مسائل را سخت تر می کند.

فصیحی که مدیرعامل یک شرکت بازی سازی است، با تاکید بر عدم پخش بازی های ایرانی توسط شرکت های پخش بازی ها اظهار کرد: شرکت های ناشر معمولاً شرکت هایی هستند که بازی های کپی را دانلود و بسته بندی می کنند و به فروشگاه ها می دهند، چون سود زیادی دارد و انگیزه زیادی برای بازی های ایرانی ندارند که باید برای خرید و پخش آنها پول بپردازند، در حالی که این کار آنها نوعی دزدی محسوب می شود.

این فعال بازی ساز با اشاره به ایجاد صنعت بازی سازی موبایلی بیان کرد: در بازی های موبایلی به دلیل اینکه سیستم های فروش و پخش بازی مثل کافه بازار و غیره وجود دارد، تولیدکننده مستقیماً می تواند بازی خود را به مخاطب بدهد و مخاطب بازی را به صورت دانلودی می خرد، این مشکل برطرف شده است و به همین خاطر هم اکثر بازی سازها به ساخت بازی های موبایل رو آوردند.

وی با بیان اینکه شکل گرفتن صنعت بازی های موبایل و چرخیدن چرخه این صنعت خوب است، افزود: بازی ساز می تواند انتظار داشته باشد بازی را به دست مخاطب رسانده و از او پول دریافت کند که در این حوزه چرخه اقتصادی صنعت را کامل می کند. ولی از این جهت که بازی سازی در ایران فقط منحصر به بازی های موبایلی شده خوب نیست، زیرا بازی های کامپیوتری هم یک فرصت جدی هستند که به دلیل مشکلات پخش نمی توان از آن استفاده کرد.

فصیحی با اشاره به مزایده جهت ایجاد انحصاری که اخیراً برای پخش بازی های خارجی ایجاد شده، گفت: تنها کاری که دولت بخواهد برای شکل گیری بازی سازی کامپیوتری انجام دهد، این است که جلوی پخش غیرقانونی بازی های خارجی را بگیرد. حتی این انحصار برای بازی هایی که اجازه پخششان توسط ما وجود ندارد، رانت را بیشتر و شرایط را سخت تر می کند و حمایت از این شبکه های پخش هم دردی را درمان نمی کند.

این بازی ساز درباره مشکلات بازی سازها اظهار کرد: قوانین خیلی سد راه بازی سازها نیست، در بازی سازی موبایلی هم هیچ مشکلی وجود ندارد و هر فرد خلاق با یک سیستم معمولی می تواند اقدام به ساخت بازی موبایلی کند و در ایران در زمینه بازی های موبایلی رقابت کنند. البته بازی سازی در همه جای دنیا یک صنعت پرریسک و شانس موفقیتش پایین است، درواقع صنایع خلاق این ویژگی را دارند اما کسی که کارش خوب باشد دلیلی ندارد که نتواند خوب کار کند و در ایران هم می توان از بازی های موبایلی انتظار فروش داشت.

وی با اشاره به استقبال گسترده از بازی های داخلی توضیح داد: در حوزه بازی های موبایلی که نگاهی نو وجود دارد، اوضاع بد نیست و تیم های کوچک تر هم می توانند برای بازی سازی اقدام کنند. اگر بازی های موفق را در فروشگاه های موبایل مثل کافه بازار جست و جو کنید، چند عنوان اول بازی های غیرایرانی است، اما پس از آن بازی های ایرانی هم وجود دارد مثل خروس جنگی، سیقت، دنده دو که به دلیل محتوای ایرانی شرایط خوبی دارند با وجود اینکه در همین کافه بازار هم بازی خارجی کم نیست.

فصیحی با بیان اینکه بازی سازها می توانند چشم انداز خارج از ایران هم داشته باشند، خاطرتشان کرد: بعضی تیم ها هم این چشم انداز را دارند که محصول خود خارج از ایران عرضه کنند، چه بازی های موبایلی و چه کامپیوتری. همان طور که شرکت ما توانست بازی «shadow blade» را در سال ۲۰۱۴ در اپ استور منتشر کند و استقبال خوبی هم از آن شد و نسخه های بعدی آن هم برای کامپیوتر و کنسول منتشر شد. بنابراین اگرچه موفقیت یک بازی دشوار است، اما نشدنی نیست و علاقه مندان می توانند این کار را انجام دهند.

بازی رایانه ای در ایران مرده است؟ (۱۳۸۹-۹۵/۰۱/۲۵)

یک فعال حوزه بازی سازی با انتقاد از پخش بازی های خارجی توسط ناشران، وضعیت بازی های موبایلی داخلی را به دلیل شرایط حاکم بر فروشگاه های موبایلی مناسب دانست.

به گزارش قوانینوز و به نقل از ایستا، امیرحسین فصیحی با اشاره به شرایط بازی سازی در ایران گفت: بازی سازی در سال های اخیر با توجه به اقداماتی که صورت گرفته بیشتر شده است. دو نوع بازی وجود دارد، بازی های کامپیوتری و بازی های موبایلی. اگرچه بازی سازی با کامپیوتر شروع شد، اما الان کمتر شده زیرا پخش سی دی های بازی در ایران با مشکل مواجه است و بازی سازها نمی توانند خیلی برای کامپیوتر بازی بسازند، در نتیجه تقریباً بازی سازی برای کامپیوتر نداریم. وی با بیان اینکه نباید اجازه داده شود که بازی های خارجی به صورت غیرقانونی دانه شود، زیرا شرکت صاحب اثر این اجازه را نداده است، گفت: بازی سازی کامپیوتری در ایران به خاطر همین قضیه مرده است. همان شرکت که بازی گشتاسب ما را در سال ۱۳۸۹، ۲۵۰ هزار نسخه پخش کرد امروز دیگر حاضر به کار نیست که نسخه دیگری از این بازی را پخش کند. در واقع تا وقتی کپی رایت در ایران رعایت نشود این مساله راه حلی ندارد و مسائل را سخت تر می کند.

فصیحی که مدیرعامل یک شرکت بازی سازی است، با تاکید بر عدم پخش بازی های ایرانی توسط شرکت های پخش بازی ها اظهار کرد: شرکت های ناشر معمولاً شرکت هایی هستند که بازی های کپی را دانه و بسته بندی می کنند و به فروشگاه ها می دهند، چون سود زیادی دارد و انگیزه زیادی برای بازی های ایرانی ندارند که باید برای خرید و پخش آنها پول بپردازند، در حالی که این کار آنها نوعی دزدی محسوب می شود.

این فعال بازی ساز با اشاره به ایجاد صنعت بازی سازی موبایلی بیان کرد: در بازی های موبایلی به دلیل اینکه سیستم های فروش و پخش بازی مثل کافه بازار و غیره وجود دارد، تولیدکننده مستقیماً می تواند بازی خود را به مخاطب بدهد و مخاطب بازی را به صورت دانه دانه می خرد. این مشکل برطرف شده است و به همین خاطر هم اکثر بازی سازها به ساخت بازی های موبایل رو آوردند.

وی با بیان اینکه شکل گرفتن صنعت بازی های موبایل و چرخیدن چرخه این صنعت خوب است، افزود: بازی ساز می تواند انتظار داشته باشد بازی را به دست مخاطب رسانده و از او پول دریافت کند که در این حوزه چرخه اقتصادی صنعت را کامل می کند. ولی از این جهت که بازی سازی در ایران فقط منحصر به بازی های موبایلی شده خوب نیست، زیرا بازی های کامپیوتری هم یک فرصت جدی هستند که به دلیل مشکلات پخش نمی توان از آن استفاده کرد.

فصیحی با اشاره به مزایای ایجاد انحصاری که اخیراً برای پخش بازی های خارجی ایجاد شده، گفت: تنها کاری که دولت بخواهد برای شکل گیری بازی سازی کامپیوتری انجام دهد، این است که جلوی پخش غیرقانونی بازی های خارجی را بگیرد. حتی این انحصار برای بازی هایی که اجازه پخششان توسط ما وجود ندارد، رانت را بیشتر و شرایط را سخت تر می کند و حمایت از این شبکه های پخش هم دردی را درمان نمی کند.

این بازی ساز درباره مشکلات بازی سازها اظهار کرد: قوانین خیلی سد راه بازی سازها نیست، در بازی سازی موبایلی هم هیچ مشکلی وجود ندارد و هر فرد خلاق با یک سیستم معمولی می تواند اقدام به ساخت بازی موبایلی کند و در ایران در زمینه بازی های موبایلی رقابت کنند. البته بازی سازی در همه جای دنیا یک صنعت پرریسک و شانس موفقیتش پایین است، درواقع صنایع خلاق این ویژگی را دارند اما کسی که کارش خوب باشد دلیلی ندارد که نتواند خوب کار کند و در ایران هم می توان از بازی های موبایلی انتظار فروش داشت.

وی با اشاره به استقبال گیمرها از بازی های داخلی توضیح داد: در حوزه بازی های موبایلی که نگاهی نو وجود دارد، اوضاع بد نیست و تیم های کوچک تر هم می توانند برای بازی سازی اقدام کنند. اگر بازی های موفق را در فروشگاه های موبایل مثل کافه بازار جست و جو کنید، چند عنوان اول بازی های غیرایرانی است، اما پس از آن بازی های ایرانی هم وجود دارد مثل خروس جنگی، سبقت، دنده دو که به دلیل محتوای ایرانی شرایط خوبی دارند و وجود اینکه در همین کافه بازار هم بازی خارجی کم نیست.

فصیحی با بیان اینکه بازی سازها می توانند چشم انداز خارج از ایران هم داشته باشند، خاطرنشان کرد: بعضی تیم ها هم این چشم انداز را دارند که محصول خود خارج از ایران عرضه کنند، چه بازی های موبایلی و چه کامپیوتری. همان طور که شرکت ما توانست بازی «shadowblade» را در سال ۲۰۱۴ با اپ استور منتشر کند و استقبال خوبی هم از آن شد و نسخه های بعدی آن هم برای کامپیوتر و کنسول منتشر شد. بنابراین اگرچه موفقیت یک بازی دشوار است، اما نشدنی نیست و علاقه مندان می توانند این کار را انجام دهند.



بازی رایانه ای در ایران مرده است؟ (۱۳۸۹-۹۵/۰۱/۲۵)

یک فعال حوزه بازی سازی با انتقاد از پخش بازی های خارجی توسط ناشران، وضعیت بازی های موبایلی داخلی را به دلیل شرایط حاکم بر فروشگاه های موبایلی مناسب دانست.

به گزارش صبحانه، امیرحسین فصیحی با اشاره به شرایط بازی سازی در ایران گفت: بازی سازی در سال های اخیر با توجه به اقداماتی که صورت گرفته بیشتر شده است. دو نوع بازی وجود دارد، بازی های کامپیوتری و بازی های موبایلی. اگرچه بازی سازی با کامپیوتر شروع شد، اما الان کمتر شده زیرا پخش سی دی های بازی در ایران با مشکل مواجه است و بازی سازها نمی توانند خیلی برای کامپیوتر بازی بسازند، در نتیجه تقریباً بازی سازی برای کامپیوتر نداریم. وی با بیان اینکه نباید اجازه داده شود که بازی های خارجی به صورت غیرقانونی دانه شود، زیرا شرکت صاحب اثر این اجازه را نداده است، گفت: بازی سازی کامپیوتری در ایران به خاطر همین قضیه مرده است. همان شرکت که بازی گشتاسب ما را در سال ۱۳۸۹، ۲۵۰ هزار نسخه پخش کرد امروز (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیگر حاضر به کار نیست که نسخه دیگری از این بازی را پخش کند. در واقع تا وقتی کپی رایت در ایران رعایت نشود این مساله راه حلی ندارد و مسائل را سخت تر می کند.

فصیحی که مدیرعامل یک شرکت بازی سازی است، با تاکید بر عدم پخش بازی های ایرانی توسط شرکت های پخش بازی ها اظهار کرد: شرکت های ناشر معمولاً شرکت هایی هستند که بازی های کپی را داند و بسته بندی می کنند و به فروشگاه ها می دهند، چون سود زیادی دارد و انگیزه زیادی برای بازی های ایرانی ندارند که باید برای خرید و پخش آنها پول بپردازند، در حالی که این کار آنها نوعی دزدی محسوب می شود.

این فعال بازی ساز با اشاره به ایجاد صنعت بازی سازی موبایلی بیان کرد: در بازی های موبایلی به دلیل اینکه سیستم های فروش و پخش بازی مثل کافه بازار و غیره وجود دارد، تولیدکننده مستقیماً می تواند بازی خود را به مخاطب بدهد و مخاطب بازی را به صورت داندودی می خرد، این مشکل برطرف شده است و به همین خاطر هم اکثر بازی سازها به ساخت بازی های موبایل رو آوردند.

وی با بیان اینکه شکل گرفتن صنعت بازی های موبایل و چرخیدن چرخه این صنعت خوب است، افزود: بازی ساز می تواند انتظار داشته باشد بازی را به دست مخاطب رسانده و از او پول دریافت کند که در این حوزه چرخه اقتصادی صنعت را کامل می کند. ولی از این جهت که بازی سازی در ایران فقط منحصر به بازی های موبایلی شده خوب نیست، زیرا بازی های کامپیوتری هم یک فرصت جدی هستند که به دلیل مشکلات پخش نمی توان از آن استفاده کرد.

فصیحی با اشاره به مزایای جهت ایجاد انحصاری که اخیراً برای پخش بازی های خارجی ایجاد شده، گفت: تنها کاری که دولت بخواهد برای شکل گیری بازی سازی کامپیوتری انجام دهد، این است که جلوی پخش غیرقانونی بازی های خارجی را بگیرد. حتی این انحصار برای بازی هایی که اجازه پخششان توسط ما وجود ندارد، رانت را بیشتر و شرایط را سخت تر می کند و حمایت از این شبکه های پخش هم دردی را درمان نمی کند.

این بازی ساز درباره مشکلات بازی سازها اظهار کرد: قوانین خیلی سد راه بازی سازها نیست، در بازی سازی موبایلی هم هیچ مشکلی وجود ندارد و هر فرد خلاق با یک سیستم معمولی می تواند اقدام به ساخت بازی موبایلی کند و در ایران در زمینه بازی های موبایلی رقابت کنند. البته بازی سازی در همه جای دنیا یک صنعت پربسک و شانس موفقیتش پایین است، درواقع صنایع خلاق این ویژگی را دارند اما کسی که کارش خوب باشد دلیلی ندارد که نتواند خوب کار کند و در ایران هم می توان از بازی های موبایلی انتظار فروش داشت.

وی با اشاره به استقبال گسترده از بازی های داخلی توضیح داد: در حوزه بازی های موبایلی که نگاهی تو وجود دارد، اوضاع بد نیست و تیم های کوچک تر هم می توانند برای بازی سازی اقدام کنند. اگر بازی های موفق را در فروشگاه های موبایل مثل کافه بازار جست و جو کنید، چند عنوان اول بازی های غیرایرانی است، اما پس از آن بازی های ایرانی هم وجود دارد مثل خروس جنگی، سیقت، دنده دو که به دلیل محتوای ایرانی شرایط خوبی دارند با وجود اینکه در همین کافه بازار هم بازی خارجی کم نیست.

فصیحی با بیان اینکه بازی سازها می توانند چشم انداز خارج از ایران هم داشته باشند، خاطرنشان کرد: بعضی تیم ها هم این چشم انداز را دارند که محصول خود خارج از ایران عرضه کنند، چه بازی های موبایلی و چه کامپیوتری. همان طور که شرکت ما توانست بازی «shadowblade» را در سال ۲۰۱۴ از اپ استور منتشر کند و استقبال خوبی هم از آن شد و نسخه های بعدی آن هم برای کامپیوتر و کنسول منتشر شد. بنابراین اگرچه موفقیت یک بازی دشوار است، اما نشدنی نیست و علاقه مندان می توانند این کار را انجام دهند.



الف

آیا بازی رایانه ای در ایران مرده است؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

امیرحسین فصیحی در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به شرایط بازی سازی در ایران گفت: بازی سازی در سال های اخیر با توجه به اقداماتی که صورت گرفته بیشتر شده است. دو نوع بازی وجود دارد، بازی های کامپیوتری و بازی های موبایلی. اگرچه بازی سازی با کامپیوتر شروع شد، اما الان کمتر شده زیرا پخش سی دی های بازی در ایران با مشکل مواجه است و بازی سازها نمی توانند خیلی برای کامپیوتر بازی بسازند، در نتیجه تقریباً بازی سازی برای کامپیوتر نداریم.

وی با بیان اینکه نباید اجازه داده شود که بازی های خارجی به صورت غیرقانونی داندود شود، زیرا شرکت صاحب اثر این اجازه را نداده است، گفت: بازی سازی کامپیوتری در ایران به خاطر همین قضیه مرده است. همان شرکت که بازی گشتاسب ما را در سال ۱۳۸۹، ۲۵۰ هزار نسخه پخش کرد امروز دیگر حاضر به کار نیست که نسخه دیگری از این بازی را پخش کند. در واقع تا وقتی کپی رایت در ایران رعایت نشود این مساله راه حلی ندارد و مسائل را سخت تر می کند.

فصیحی که مدیرعامل یک شرکت بازی سازی است، با تاکید بر عدم پخش بازی های ایرانی توسط شرکت های پخش بازی ها اظهار کرد: شرکت های ناشر معمولاً شرکت هایی هستند که بازی های کپی را داند و بسته بندی می کنند و به فروشگاه ها می دهند، چون سود زیادی دارد و انگیزه زیادی برای بازی های ایرانی ندارند که باید برای خرید و پخش آنها پول بپردازند، در حالی که این کار آنها نوعی دزدی محسوب می شود.

این فعال بازی ساز با اشاره به ایجاد صنعت بازی سازی موبایلی بیان کرد: در بازی های موبایلی به دلیل اینکه سیستم های فروش و پخش بازی مثل کافه بازار و غیره وجود دارد، تولیدکننده مستقیماً می تواند بازی خود را به مخاطب بدهد و مخاطب بازی را به صورت داندودی می خرد، این مشکل برطرف شده است و به همین خاطر هم اکثر بازی سازها به ساخت بازی های موبایل رو آوردند.

وی با بیان اینکه شکل گرفتن صنعت بازی های موبایل و چرخیدن چرخه این صنعت خوب است، افزود: بازی ساز می تواند انتظار داشته باشد بازی را به دست مخاطب رسانده و از او پول دریافت کند که در این حوزه چرخه اقتصادی صنعت را کامل می کند. ولی از این جهت که بازی سازی در ایران فقط منحصر به بازی های موبایلی شده خوب نیست، زیرا بازی های کامپیوتری هم یک فرصت جدی هستند که به دلیل مشکلات پخش نمی توان از آن استفاده کرد.

فصیحی با اشاره به مزایای جهت ایجاد انحصاری که اخیراً برای پخش بازی های خارجی ایجاد شده، گفت: تنها کاری که دولت بخواهد برای شکل گیری بازی سازی کامپیوتری انجام دهد، این است که جلوی پخش غیرقانونی بازی های خارجی را بگیرد. حتی این انحصار برای بازی هایی که اجازه پخششان توسط ما وجود ندارد، رانت را بیشتر و شرایط را سخت تر می کند و حمایت از این شبکه های پخش هم دردی را درمان نمی کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی ساز درباره مشکلات بازی سازها اظهار کرد: قوانین خیلی سد راه بازی سازها نیست، در بازی سازی موبایلی هم هیچ مشکلی وجود ندارد و هر فرد خلاق با یک سیستم معمولی می تواند اقدام به ساخت بازی موبایلی کند و در ایران در زمینه بازی های موبایلی رقابت کنند. البته بازی سازی در همه جای دنیا یک صنعت پرریسک و شانس موفقیتش پایین است، درواقع صنایع خلاق این ویژگی را دارند اما کسی که کارش خوب باشد دلیلی ندارد که نتواند خوب کار کند و در ایران هم می توان از بازی های موبایلی انتظار فروش داشت.

وی با اشاره به استقبال گیمرها از بازی های داخلی توضیح داد: در حوزه بازی های موبایلی که نگاهی نو وجود دارد، اوضاع بد نیست و تیم های کوچک تر هم می توانند برای بازی سازی اقدام کنند. اگر بازی های موفق را در فروشگاه های موبایل مثل کافه بازار جست و جو کنید چند عنوان اول بازی های غیرایرانی است، اما پس از آن بازی های ایرانی هم وجود دارد مثل خروس جنگی، سیقت، دنده دو که به دلیل محتوای ایرانی شرایط خوبی دارند با وجود اینکه در همین کافه بازار هم بازی خارجی کم نیست.

قصیحی با بیان اینکه بازی سازها می توانند چشم انداز خارج از ایران هم داشته باشند، خاطرنشان کرد: بعضی تیم ها هم این چشم انداز را دارند که محصول خود خارج از ایران عرضه کنند، چه بازی های موبایلی و چه کامپیوتری. همان طور که شرکت ما توانست بازی «shadowblade» را در سال ۲۰۱۴ در اپ استور منتشر کند و استقبال خوبی هم از آن شد و نسخه های بعدی آن هم برای کامپیوتر و کنسول منتشر شد. بنابراین اگرچه موفقیت یک بازی دشوار است، اما نشدنی نیست و علاقه مندان می توانند این کار را انجام دهند.



ترجمه مقاله "چرا کودکان دست از بازی کردن نمی کشد؟" (۲۰۱۱-۹۵/۰۶/۲۰)

مهم ترین مسئله حال حاضر این است که والدین به هرجهت باید به فرزند خود برای یافتن جایگزینی برای بازی های ویدئویی کمک کنند. سعی کنند تا آن ها را به سمتی ببرند که در ورزش ها شرکت کنند، یا در کلاس های مختلف عضو شوند و یا حداقل در بیرون از خانه با همسایه ها بازی کنند...

متن زیر ترجمه مقاله ای با موضوع جذابیت بازی ها و وابستگی کودکان و نوجوانان به بازی های رایانه ای است. فایل اصلی مقاله نیز در زیر قابل دانلود است. فهمیدن خواسته هایی که از بازی های ویدئویی وجود دارد کار چندان مشکلی نیست، اول از همه یک نیرو وجود دارد. بسیاری از کودکان و نوجوانان احساس می کنند که کنترل زیادی بر جهان خود ندارند. معمولاً به آن ها گفته شده که چه ببوشند یا بخورند، چه زمانی بخوابند و چه زمانی بیدار شوند، غالب زمان های روزشان را چگونه بگذرانند و یا اینکه چه کسی باید در دایره دوستانشان قرار بگیرد. در یک بازی ویدئویی کودک در حال کنترل شدن است چه در حال رانندگی یک ماشین باشد یا مسترینگ مد گیتار لیکس یا اینکه مشغول به هدایت یک گروه یورشگر و مهاجم برای ایجاد یک اتحاد باشد.

سپس یک هیجان وجود دارد. یک بازی خوب ضربان قلب شما را بالا می برد و باعث ترشح آدرنالین می شود حتی اگر شما فقط به عنوان بازیکن با دسته بازی روی یک صندلی نشسته باشید. بازی ها با یک مولفه زمانی این هیجان را تقویت می کنند حتی در بازی های ساده مانند "Jewel Quest" که در آن شما تحت فشار یک ثانیه ای قرار میگیرید تا نیازید چون نتوانستید سه جواهر همرنگ را در کنار هم قرار دهید.

قریب دیگر این است که بیشتر این بازی ها دارای سطوح مهارت مختلفی هستند. آن ها در سطح ساده ای آغاز می شوند به طوری که همه می توانند بازی کنند اما به مراتب سختی آن افزایش پیدا می کند تا بازیکن سطح بازی خود را ارتقا دهد. این مطلب بازیکن را درون بازی نگه می دارد و نوعی حس موفقیت به او می دهد و متوقف کردن بازی را برای او مشکل می کند. من مطمئنم که شما چیزی شبیه این را بعد از اینکه مادر فرزندش را برای شام صدا میکند شنیده اید: "مامان تازه داشتم به مرحله ۶۰ میرسیدم و زره های جدید میگرفتم."

واضح است که اعتیادآورترین بازی های ویدئویی بازی هایی هستند که پایانی ندارند. این ها به طور کلی بازی های اول شخص آنلاین چندنفره گسترده هستند مانند بازی وردآف وارکرافت [۱] و اورکویست [۲]. این بازی ها فقط در مورد ضرب و شتم حریف و رفتن سراغ نفر بعدی نیست. بازیکنان اغلب انواع شخصیت های مختلفی دارند مثلاً مجبورند مأموریت های خاصی را انجام دهند (که در دنیای واقعی به آن کار می گوئیم) تا به رده بهتر یا مدال طلا برسند و در گروه ها کنار یکدیگر کار کنند. گروه های حمله کننده از پیش برنامه ریزی شده اند و بازیکنان اگر مدتی بازی نکنند و در تمام طول مراحل حضور نداشته باشند که شاید ساعت ها به طول بی انجامد توسط همراهان و دوستانشان تنزل رتبه میابند.

بسیاری از والدین به بازی های رایانه ای به چشم یک اعتیاد نسبتاً بی ضرر در مقایسه با خطر های دنیای واقعی نگاه می کنند. زمانی که آن ها در خانه هستند ما می دانیم که آن ها چه می کنند و با چه کسانی بازی می کنند. اما اعتیاد به بازی های ویدئویی زندگی ها را نابود می کند. کودکانی که چهار تا پنج ساعت در روز بازی می کنند وقت کمی برای جامعه پذیر شدن، انجام تکالیف و ورزش کردن دارند.

پشت پا زدن به عادت البته سخت است. بازی ویدئویی و اعتیاد به کامپیوتر دلیل بر اجتناب از کامپیوتر نمی شود. آن ها نیاز دارند تا از کامپیوتر ها برای انجام تکالیف و ارتباط با دوستان استفاده کنند. والدین به ایجاد محدودیت های سخت و نظارت بر استفاده آنان احتیاج دارند. به این معنی که سیستم های کامپیوتری یا دیگر کنسول های بازی های ویدئویی باید در اتاق نشیمن یا هر جای دیگری که بقیه اعضای خانواده حضور دارند قرار بگیرند.

مهم تر از همه این است که والدین به هرجهت باید به فرزند خود برای یافتن جایگزینی برای بازی های ویدئویی کمک کنند. سعی کنند تا آن ها را به سمتی ببرند که در ورزش ها شرکت کنند، عضو یک گروه موسیقی در مدرسه یا باشگاه های بعد از مدرسه شوند و یا حداقل در بیرون از خانه با همسایه ها بازی کنند. نگران این جملات نباشید: "حوصله ام سر رفته." حقیقت این است که اگر حوصله ی آن ها به اندازه کافی سر رفته باشد کاری برای انجام دادن پیدا می کنند. شما می تواند همیشه به آن ها پیشنهاد انجام کارهای دیگری بدهید.



Everquest [۲] (ادامه خبر ...)
Why Won
ارسال



«شتاب در شهر ۲» به زودی رونمایی می شود (۱۳۹۱/۰۹/۲۰)

هواداران بازی های رایانه ای با استقبال گسترده از نظرسنجی رونمایی از بازی های ایرانی، علاقه مندی خود را برای برگزاری رونمایی از بازی «شتاب در شهر ۲» به نمایش گذاشتند.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بیش از ۷۰۰۰ نفر در این نظرسنجی شرکت کردند که نشان از اهمیت بازی های ایرانی در بین مخاطبان داخلی است. براساس آمار دریافت شده بازی شتاب در شهر ۲، با دریافت ۵۲۵۴ رای در جایگاه نخست قرار گرفت و آیین رونمایی از این بازی به زودی و اواخر تیر ماه برگزار خواهد شد. بازی های رایانه ای «قتل در کوچه های تهران ۲» و «پلیس بزرگراه» نیز به ترتیب با ۱۷۳۵ و ۱۲۵ رای در جایگاه های دوم و سوم این نظرسنجی قرار گرفتند. بازی «شتاب در شهر ۲» دنباله ای برای یکی از پرفروش ترین بازی های ایرانی در سبک اتومبیل رانی است و شرکت «آروین تک» برای ساخت این عنوان بیش از چهار سال زمان صرف کرده است.



تدوین کتاب هنر-صنعت بازی کشور به اتمام رسید (۱۳۹۱/۰۹/۲۰)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای معرفی ظرفیت های هنر-صنعت بازی سازی ایران برای فعالان بین المللی و همچنین سرمایه گذاران داخلی، اقدام به گردآوری و تدوین کتابی تحت عنوان The Iranian Video Games Industry نموده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این کتاب که به دو زبان فارسی و انگلیسی تهیه شده، بواسطه تابستان به چاپ می رسد و تمام نکاتی که شرکت های خارجی برای آشنایی با بازار ایران نیاز دارند را شامل می شود. از جمله بخش های اصلی این کتاب می توان به معرفی ایران، معرفی سازمان های کلیدی فعال در صنعت بازی کشور، ارائه اطلاعات کلیدی از بازار بازی در ایران، معرفی بازیگران اصلی در بخش های مختلف، ارائه اطلاعاتی در خصوص قوانین و شرایط سرمایه گذاری، معرفی رویدادهای مرتبط با بازی سازی در ایران و غیره اشاره کرد. کتاب «صنعت بازی های ویدئویی ایران» به معرفی بیش از ۶۰ شرکت بازی سازی و سازمان فعال در حوزه های مختلف صنعت بازی می پردازد. این مهم کار سرمایه گذاران خارجی را برای پیدا کردن فرصت های سرمایه گذاری در ایران راحت می کند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای امیدوار است با توجه به شرایط پسابرجام، با عرضه این کتاب در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ بتواند شرکت های خارجی را نسبت به سرمایه گذاری در صنعت بازی سازی ایران آگاه و ترغیب کند.



تدوین کتاب هنر - صنعت بازی کشور به اتمام رسید (۱۳۹۱/۰۹/۲۰)

گروه فضای مجازی: تدوین کتاب هنر - صنعت بازی کشور با هدف آشنایی شرکت های بین المللی با فضای کسب و کار ایران به اتمام رسید.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای معرفی ظرفیت های هنر-صنعت بازی سازی ایران برای فعالان بین المللی و همچنین سرمایه گذاران داخلی، به گردآوری و تدوین کتابی تحت عنوان The Iranian Video Games Industry اقدام کرده است. این کتاب که به دو زبان فارسی و انگلیسی تهیه شده، بواسطه تابستان به چاپ می رسد و تمام نکاتی که شرکت های خارجی برای آشنایی با بازار ایران نیاز دارند را شامل می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از جمله بخش های اصلی این کتاب می توان به معرفی ایران، معرفی سازمان های کلیدی فعال در صنعت بازی کشور، ارائه اطلاعات کلیدی از بازار بازی در ایران، معرفی بازیگران اصلی در بخش های مختلف، ارائه اطلاعاتی در خصوص قوانین و شرایط سرمایه گذاری، معرفی رویدادهای مرتبط با بازی سازی در ایران و غیره اشاره کرد.

کتاب «صنعت بازی های ویدئویی ایران» به معرفی بیش از ۶۰ شرکت بازی سازی و سازمان فعال در حوزه های مختلف صنعت بازی می پردازد. این مهم کار سرمایه گذاران خارجی را برای پیدا کردن فرصت های سرمایه گذاری در ایران راحت می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای امیدوار است با توجه به شرایط پساپاندمی، با عرضه این کتاب در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ بتواند شرکت های خارجی را نسبت به سرمایه گذاری در صنعت بازی سازی ایران آگاه و ترغیب کند.



بیش از ۷۰۰۰ نفر در نظرسنجی رونمایی از بازی های رایانه ای شرکت کردند (۱۳۹۹-۰۶/۰۲/۲۰۲۰)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای جریان سازی و حمایت از بازی های ایرانی، هر ماه از یک بازی ایرانی رونمایی می کند که این بازی ها از سوی هواداران و کاملاً شفاف انتخاب می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تمام بازی سازان سراسر کشور می توانند بازی های خود را در روند رونمایی از بازی شرکت دهند و در نهایت هواداران بازی ها تصمیم بگیرند که از کدام بازی رونمایی شود.

برای تیر ماه سه بازی ایرانی «شتاب در شهر ۲»، «قتل در کوچه های تهران ۲» و «پلیس بزرگراه» در روند رونمایی شرکت کردند. نظرسنجی انتخاب یکی از این بازی ها از هفته گذشته در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفت که با استقبال غیر قابل انتظار روبه رو شد.

پس از پایان نظرسنجی در روز جمعه ۱۸ تیر ماه، استقبال گسترده هواداران منجر به ثبت ۷۲۱۳ رای شد که در نهایت بازی «شتاب در شهر ۲» بیشترین رای را کسب کرد.

لازم به ذکر است جهت حصول اطمینان از صحت آراء، طی بررسی انجام شده توسط تیم فنی تنها ۶ درصد از آرای دریافت شده با IP خارج از کشور ثبت شده و ۹۴ درصد آراء توسط IP های ایرانی ثبت شده است.



"سفر جنجالی"؛ اولین بازی آنلاین سبک زندگی ایرانی-اسلامی + دانلود بازی (۱۳۹۹-۰۶/۰۲/۲۰۲۰)

بازی سفر جنجالی، به صورت دو بعدی و در ژانر سبک زندگی ایرانی-اسلامی ساخته شده، البته سبک بازی شی پنهان (Hidden Object) است.

تولیدکننده بازی "سفر جنجالی" گفت: شرکت ما رسمی ترین تولیدکننده بازی های رایانه ای فاخر و ارزشی است؛ دغدغه های فرهنگ ما در سیر کارهای تولید شده قابل مشاهده است.

حجت الاسلام بنیسی افزود: بازی "سفر جنجالی" اولین بازی دو بعدی شرکت بعد از بازی های عملیات انهدام یک و دو هست که با ایده اولیه و اصلی خود بنده ساخته شده است.

وی اظهار داشت: تاکنون بازی رایانه ای در حوزه سبک زندگی ایرانی-اسلامی ساخته نشده و همین باعث شد که این ایده شکل بگیرد. همچنین عنوان کرد: از دو سال و نیم پیش حول محور این ایده، جلسات متعددی با صاحب نظران و پژوهشگران حوزه و دانشگاه برگزار کردیم. از جمله آیت الله غلامی (استاد درس خارج)، سردفتر آیت الله بهجت، استاد عابدی کیا (داستان نویس)، دکتر ملایی (استاد اخلاق)، استاد سعادت طلب (استاد معماری اسلامی)، مریم سعیدی (ایده پرداز) که بعد از سه ماه بازی نامه این بازی شکل گرفت.

بازی ساز طلبه اشاره کرد: مراحل پیش تولید، تولید و عرضه دو سال و نیم به طول انجامید و هم اکنون سامانه های پشتیبانی بازی نیز راه اندازی و بازی از عید فطر عرضه شده است.

وی در پاسخ این پرسش که بازار اقتصادی بازی سازی به چه صورت است، گفت: ما در ایران برخلاف کشورهای پیشرفته هیچ بستر رسمی برای توزیع بازی رایانه ای نداریم، به عنوان مثال شبیه بستر توزیعی که برای روزنامه ها در کشور داریم. برای توزیع نه دولت و نه متولیان خصوصی همکاری لازم را انجام نمی دهند البته ما منکر زحماتی که کشیده می شود نیستیم ولی حتی ناشران محدودی که در این حوزه فعالند، دغدغه فرهنگی ندارند و بیشتر به سود شخصی فکر می کنند.

بنیسی اشاره کرد: اما به دلیل جذابیت بازی های رایانه ای، کم کم این بازی نیز جایگاه خود را پیدا کرده و هزینه های انجام شده را برمی گرداند. وی با تأکید بر این موضوع که تولیدکننده نباید ناشر باشد، اظهار داشت: به گفته مسئولین در بنیاد ملی بازی ها و هر کسی که بازی را دیده است، بازی سفر جنجالی یکی از موفق ترین کارهاست، اما با این وجود هیچی ناشری مسئولیت توزیع آن را نمی پذیرد، که باز به همان علت در نظر گرفتن سود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شخصی است ولی ما به دلیل داشتن دغدغه های فرهنگی که باعث تولید این بازی بود، خودمان حوزه توزیع را نیز بر عهده گرفتیم. حجت الاسلام بنیسی عنوان کرد: شرکت ما کاملاً خصوصی است، اما در بازی "عملیات انهدام یک" ما با بنیاد حفظ آثار و همینطور برای بازی "سفر جنگالی" با سازمان فرهنگی-هنری شهرداری قم شریک شدیم البته نه شراکت به آن معنا که به ذهن متبادر است بلکه صرفاً مقداری از هزینه ها و تبلیغات بازی را برعهده گرفتند. البته بنیاد ملی بازی ها نیز کمک های غیرمستقیمی برای نشر انجام می دهد اما تاکنون از سمت شرکت های خصوصی و دولتی و سپاه مواردی برای سرمایه گذاری دیده نشده است.

وی با اشاره به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه روی سفر جنگالی قیمت گذاری کرده است، اظهار داشت: هزینه تولید این بازی بالغ ۱۰۸ میلیون تومان است. حجت الاسلام بنیسی اظهار داشت: یکی از مشکلات اساسی در طول پروژه، بحث مالی بود که در هر سه بخش تولید، توزیع و تبلیغ نمود پیدا کرد. مشکل دوم کمبود تکنسین کارآمد است؛ به عبارتی مدعیان این عرصه فراوانند اما نیرویی که واقعا مسلط باشد، کم و محدود است. البته در بخش تبلیغات هم ضعف هایی وجود دارد که انشالله در سال های آتی مرتفع خواهد شد و نتایج بهتری خواهیم گرفت.

وی افزود: عملیات انهدام دو، پرستقبال ترین بازی ایرانی است با توجه به اینکه تبلیغات خاصی روی این کار انجام نشده، علت این موضوع تولید بازی با کیفیت و نیت معنوی سازنده اثر هست که در موفقیت آن تاثیر گذار است. البته با بررسی های به عمل آمده متوجه شدیم که هرچا اثر تولید شده، دیده شده است، تاثیرگذاری و استقبال بسیار خوب بوده است؛ در واقع مشکل اصلی عدم استقبال، ضعف تبلیغات و دیده نشدن اثر است.

تولیدکننده بازی سفر جنگالی عنوان کرد: در مجموعه، سامانه هایی را راه اندازی کردیم که وظیفه بازخوردگیری را انجام می دهند. به عنوان مثال در سفرهای راهیان نور دیده شده که بازدیدکنندگان به دلیل بازی عملیات انهدام یک و دو منطقه عملیاتی والفجر ۸ را بسیار بهتر میشناختند. وی همچنین افزود: بنده در ابتدا روحانی بودم و سپس بازی سازی را آغاز کردم، به این دلیل که رسانه بازی را به عنوان راه تبلیغ انتخاب کردم. بازی رایانه ای هم نظیر منبر، رسانه تبلیغی محسوب می شود و بسیار تاثیر گذار است.

حجت الاسلام بنیسی گفت: بازی سفر جنگالی، به صورت دو بعدی و در ژانر سبک زندگی ایرانی-اسلامی ساخته شده، البته سبک بازی شی پنهان (Hidden Object) است. ناگفته نماند که این بازی توسط موتور بازی "سیمرغ زرین" که تولید داخلی مشترک شرکت و دانشجویان دانشگاه رفسنجان محسوب می شود، ساخته شده است.

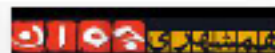
وی افزود: حدود دو ماه دیگر فرمت اندرویدی بازی سفر جنگالی عرضه خواهد شد، همچنین این بازی امکان رقابت آنلاین را نیز دارد که البته اولین رقابت آنلاینی است که صد در صد اسلامی است.

همچنین عنوان کرد: امکان تهیه بازی به صورت آنلاین و خرید پستی از روز عید فطر فراهم شده است.

وی گفت: هم اکنون در حال ساخت بازی عملیات انهدام سه هستیم که انشالله عید فطر سال آینده ارائه خواهد شد.

داستان بازی با توقف اتوبوس مدرسه در مقابل کتابخانه بزرگ شهر شروع می شود. دانش آموزان وارد کتابخانه می شوند. قفسه های مرتب، سکوت و نظم، کتابخانه را در بر گرفته است؛ اما ناگهان یک صدای عجیب به گوش می رسد؛ مخزن کتابخانه به صورت مرموزی به هم می ریزد. همچنین پیش خرید هر نسخه دائلودی در تمام شهرها ۲۵۰۰ تومان و هر نسخه بسته بندی با هزینه پست در شهر قم ۲۵۰۰ تومان و در شهرهای دیگر ۶۵۰۰ تومان است.

لینک دائلود



یک گروه جوان اولین بازی رایانه‌ای ایرانی والیبال را ساخته و راهی بازار کرده اند حماسه‌ای به پا کن دوباره (قسمت اول)

یک گروه جوان اولین بازی رایانه‌ای ایرانی والیبال را ساخته و راهی بازار کرده‌اند

حماسه‌ای به پا کن دوباره

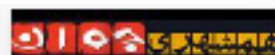
محمد وقایی

والیبال برای مردم ایران دیگر آن ورزش سابق نیست؛ اگر قبل تر هاز گرفتن یک ست مقابل ژاپن خوشحال بودیم و رسیدن به جمع چهار تیم آسیا برایمان افتخار محسوب می‌شد، الان از باخت مقابل برزیل و ایتالیا شاک می‌شویم و حضور در لیگ جهانی برایمان مثل یک سنت هر ساله شده. این مسئله، بازی‌سازهای ایرانی را هم به فکر انداخت که چرا یک بازی والیبال ایرانی نداشته باشیم؟ دانیال طبعی بیست و هفت ساله و همکارش در شرکت «پویانمایان کاکتوس» با نام تجاری دیاکو کسانی بودند که آستین بالا زدند و اولین بازی رایانه‌ای والیبال را در ایران ساختند. این شرکت که در استان گلستان قرار دارد، از سال ۹۱ تا حالا در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای مشغول فعالیت است و «والیبال ۲۰۱۶» اولین بازی‌ای است که به نتیجه‌ی نهایی رسیده و راه بازار را پیدا کرده. با دانیال طبعی درباره‌ی جزئیات این بازی کنجکاوی برانگیز گپ زدیم.

تیم ملی من کیه؟

دانیال این نکته را رد نمی‌کند که درخشش تیم ملی والیبال در این سال‌ها یکی از اصلی‌ترین دلایل شرکت برای رفتن سراغ والیبال است: «واقعاً افتخارات تیم ملی در لیگ جهانی، جام جهانی و... در تصمیم ما تأثیر داشت چون ذوق و شوق مردم نسبت به والیبال خیلی بیشتر از قبل شده بود، ما روی این علاقه‌ی مردم برای تولید بازی حساب کردیم. این بازی مخاطب خودش را دارد، مثل ژانرهای دیگر نیست که در بازار مثلش زیاد باشد و مردم علاقه‌ی زیادی به آن نداشته باشند. بازی‌های ورزشی در کشور ما خوب جا افتاده‌اند و خیلی‌ها به آن علاقه دارند.» به‌ویژه اگر این بازی ورزشی، خوب طراحی شده باشد و به بازی‌های درست و حسابی آن‌ور آبی بپلوزند. این‌طور که سازنده‌ی اصلی بازی می‌گوید، والیبال ۲۰۱۶ برای پلتفرم PC تولید شده و تعداد ۳۰ تیم ملی به دقت در آن شبیه‌سازی شده‌اند؛ «بازی ما اول از همه یک بخش تمرین دارد که بازی را آموزش می‌دهد که گیم راحت آن را یاد بگیرد. به دلیل اینکه گیم پلی آن، یک مقدار نواست - چون تا به حال کمتر بازی والیبال داشته‌ایم - در بخش تمرین سعی کردیم همه‌ی قوانین را به بازیکن یاد بدهیم و سعی کردیم گیم پلی بهتری نسبت به بازی‌های قبلی داشته باشد.» اگر در قیفاو PES عاشق ساختن تیم خودتان هستید، بچه‌های والیبال ۲۰۱۶ برای شما برنامه‌ی ویژه‌ای دارند؛ «غیر از بخش بازی دوستانه که بازیکن

پروژه‌ی والیبال ۲۰۱۶ از سال ۹۴ آغاز شد، زمانی که دانیال و گروهش از به نتیجه رسیدن یک پروژه‌ی دفاع مقدسی قطع امید کردند؛ «درگیر ساخت یک پروژه‌ی دفاع مقدس بودیم و به دلیل اینکه حمایت نشدیم آن را رها کردیم. آن زمان در بحبوحه‌ی لیگ جهانی هم بودیم و با بچه‌ها تصمیم گرفتیم یک بازی جدید را شروع کنیم. طی بررسی‌ای که کردیم، متوجه شدیم آخرین بازی والیبال که ساخته شده به سال ۲۰۰۹ و یک شرکت ایتالیایی برمی‌گردد و در این حوزه کار زیادی انجام نشده.» خلا بوجود از یک طرف و علاقه‌ی رو به افزایش مردم به والیبال، بچه‌های دیاکو را به این سمت سوق می‌دهد که در این زمینه کاری انجام دهند؛ «ما همزمان را جزم کردیم که روی کار ورزشی تمرکز کنیم. پیش تولید شروع شد و سه چهار ماه طول کشید. بررسی‌های فنی را انجام دادیم که ببینیم توانایی پیاده‌سازی بازی والیبال را داریم یا نه، همه چیز خوب پیش رفت و برای تأمین هزینه هم سمت ارگان‌های دولتی ترفتم، اعتقاد داشتیم باید روی پای خودمان بایستیم.» روی پای استاندنی که البته خیلی برایشان گران تمام شده ۱۰۰ میلیون تومان ناقابل «تولید حدود یک سال طول کشید و بعد برای صداگذاری با آقای کیومرث کرده به توافق رسیدیم و انیمیشن‌ها به استودیو رفت و موشن کهچرا انجام شد و به نقطه‌ی نهایی رسیدیم.»



یک گروه جوان اولین بازی رایانه ای ایرانی والیبال را ساخته و راهی بازار کرده اند حماسه ای به پا کن دوباره (قسمت دوم)

بازی های ورزشی شباهت چهره ی بازیکنان به نمونه ی اصلی است. دانیال می گوید با اینکه برای گرافیک زحمت زیادی کشیده اند اما هنوز با بازی های استاندارد خارجی فاصله دارد؛ «شاید حدود ۶۰ درصد شبیه به چهره های اصلی باشند. هدف ما این است که در نسخه های بعدی بازی، اشکالات را برطرف کنیم و الان پیش تولید والیبال ۲۰۱۷ را هم انجام داده ایم و قصد داریم با اضافه کردن نیروی کار و جذب بودجه کار بهتری ارائه دهیم. چون به هر حال گیمر از ما انتظار دارد. مادر ایران کار می کنیم و امکانات کمی داریم اما بالاخره با کارهای خارجی مقایسه می شویم. در کارهای بزرگ شاید ۳۰۰ نفر همزمان کار کنند اما به عنوان مثال در پروژه ی ما کلا هفت نفر کار می کردند.» برای اینکه همه چیز دقیق باشد، دانیال و گروهش برای دریافت اطلاعات به سایت FIVB که سایت قدراسیون جهانی والیبال است، مراجعه کرده اند؛ «مشخصات کامل تیم ها، مشخصات فردی بازیکن ها مثل قد، وزن و مهارت های مختلف مثل قدرت اسپک و... را از این سایت گرفتیم و کاملاً در بازی پیاده سازی کردیم. برای ایران هم امتیاز خاصی قائل نشدیم و قدرتش را همان قدر که بود، در نظر گرفتیم.» البته خوشبختانه نیازی هم به این کارها نیست و تیم ملی به خودی خود جایگاه قابل قبولی دارد و لازم نیست مثل فیفا برای برداشتن تیم ملی متحمل عذاب شویم.

می تواند با ارائه بابا یک فرد دیگر بازی کند، یک بخش «تیم ملی من» هم داریم که گیمر می تواند یک تیم انتخاب کند و مثل master league فیفا با آن پیشرفت کند. آنجا یک تاریخ دارد و تورنمنت های مختلف شبیه سازی شده و فرد می تواند مربی اش را انتخاب کند، بازیکن به تیمش دعوت کند و با تیمش در تورنمنت ها حاضر شود. بخش تیم ملی من بسیار کامل طراحی شده و سعی کرده ایم لیگ جهانی، جام جهانی، قهرمانی آسیا و... را در آن پیش بینی کنیم.»

شباهت ۶۰ درصدی

سازندگان بازی تمام سعی شان را کرده اند که شکل اصلی والیبال را پیاده سازی کنند تا بازیکن بهتر با بازی ارتباط برقرار کند؛ «سعی کردیم قوانین والیبال را صادر و صادر عایت کنیم، حتی قوانین عجیب و غریبی مثل تعویض لیبرو و چیزهایی مثل این. از کارشناسان والیبال هم کمک گرفتیم. هم آقای کیومرث کرده زحمت کشیدند و هم بچه های باسابقه ی والیبال.» غیر از قوانین والیبال، از قوانین فیزیک هم در این بازی استفاده شده، چرا که در بازی والیبال خیلی مؤثر است؛ «پر تاب، شتاب و... را به دقت محاسبه کرده ایم تا حرکات توپ و بازیکنان منطقی باشد.» اما یکی از جذابیت های همیشگی



یک گروه جوان اولین بازی رایانه ای ایرانی والیبال را ساخته و راهی بازار کرده اند حماسه ای به پا کن دوباره (قسمت سوم)

جای خالی سطح اتکای مناسب

یکی از جذابیت‌های دیگر این بازی، استفاده از گزارشگر است و از آنجا که گزارش والیبال در تلویزیون را دو نفر به طور کامل در اختیار گرفته‌اند، بچه‌های والیبال ۲۰۱۶ باید یکی از آنها را انتخاب می‌کردند؛ «کار آقای کرده به بازی ما نزدیک‌تر بود چون آقای محتشمیان کلمات را می‌کشند و این در پروژه یک مقدار مشکل‌ساز می‌شد چون سرعت بازی زیاد است و با طرز ادای جملات ایشان جور در نمی‌آمد.» مشکلی که معمولاً وجود دارد این است که گزارش‌های ایرانی‌ها باگ دارند و جملات را جاهای غلط استفاده می‌کنند.

دانیال طبعی برای این مشکل راه‌حل مناسبی پیش‌بینی کرده و مخاطبان بازی می‌توانند باگ‌های گزارشگر و به طور کلی باگ‌های بازی را به تیم سازنده اطلاع دهند؛ «تیم توانم بگویم بازی باگ ندارد چون ساختن بازی ورزشی سخت‌تر از سبک‌های دیگر است. شما تصور کنید ۱۰-۱۲ پلیس همزمان جا به جا می‌شوند اما این بازی real time است؛ یعنی بازیکن‌ها دارند جا به جا می‌شوند، گزارشگر دارد صحبتش را می‌کند و احتمال باگ بیشتر می‌شود اما خوشبختانه ما با مخاطبانمان در تماس هستیم و مدام به ما می‌میل می‌زنند و باگ‌های بازی را به ما گوشزد می‌کنند.» این اشکالات را جمع‌آوری کرده‌ایم و ان‌شاءالله تا یک ماه دیگر یک کامل بازی را به بازار عرضه می‌کنیم که در آن ایرادات حل گرفته می‌شود.

والیبال ۲۰۱۶ بازی‌ای است که پشتیبانی خوبی از آن می‌شود و بچه‌های دیاکو می‌خواهند ارتباطشان را با مخاطب تا جای ممکن ادامه دهند و به مناسبت تورنمنت‌های مختلف، آپدیت‌هایی برای بازی در اختیار مخاطبان قرار دهند. اگر هم حس نشستن پشت PC و والیبال بازی کردن ندارید، می‌توانید بروید سراغ نسخه‌ی اندروید بازی؛ «نسخه‌ی اندروید تقریباً آماده است و در حال لانچ کردن آن هستیم. ان‌شاءالله ابتدا در اول مارکت آن را منتشر می‌کنیم و بعد در کافه‌بازار. قصد داریم همزمان با لیگ جهانی نسخه‌ی اندروید بازی را منتشر کنیم که مردم هم در حال و هوای والیبال باشند.» نسخه‌ی اندروید والیبال ۲۰۱۶ کاملاً رایگان است و فقط برای علاقه‌مندان پرداخت درون‌برنامه‌ای دارد.

با ۸ هزار تومن خیلی کارها می‌شه کرد

استقبال از بازی نشان داده که گیرهای ایرانی اگر بازی خوب ببینند، روی خوش نشان می‌دهند. «بازی ما سوم خرداد منتشر شده و استقبال نسبتاً خوبی از آن صورت گرفته. مراسم رونمایی خیلی خوبی هم داشتیم و ان‌شاءالله اگر حمایت‌های معنوی بیشتر شود، می‌توانیم با افزایش تبلیغات و فروش بیشتر به هزینه‌های تولید برسیم. بعد از آن تازه می‌توانیم به سوددهی برسیم تا بتوانیم کارهای دیگری هم انجام بدهیم. هر تورنمنتی که می‌آید، فروش به مراتب بیشتر می‌شود و ما هم به این مسئله امید بسته‌ایم.» برای خریدن این بازی باید ۸ هزار تومان ناقابل پرداخت کنید؛ قیمتی که البته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آن را تعیین می‌کند و بازی‌ساز نقشی در آن ندارد. صحبت به بنیاد که می‌رسد، دانیال هم سر درد دلش باز می‌شود؛ «حمایت بنیاد از ما فقط حمایت معنوی و اطلاع‌رسانی بوده و برای ما مراسم رونمایی برگزار کردند که از آنها تشکر می‌کنیم اما یک گلایه هم دارم، همیشه هولوگرام بازی‌های ایرانی را رایگان می‌دادند اما از بازی ما به این سو، هزینه‌ی هولوگرام را هم می‌گیرند! به نظر من این اتفاق خوبی نیست و باعث دل‌سردی بازی‌ساز ایرانی می‌شود.» بازی‌سازی که مشکلات زیادی برای رقابت با حریفان قدرتمند خارجی‌اش دارد؛ «کلاً ایران در بازی‌سازی از رقیبانش عقب است، باید سخت‌تر کار کنیم تا کمبود تجربه‌مان جبران شود. آنها شاید ۳۰ سال

است دارند بازی می‌سازند و ما تازه ده سال است که وارد بازی‌سازی شده‌ایم. شرکت‌هایی هستند که دارند پروژه‌ی اولشان را تولید می‌کنند طبیعتاً به این زودی به سطح کار آنها نمی‌رسیم ولی باید تلاشمان را بیشتر کنیم و کار خوب بسازیم و به حمایت مخاطب ایرانی هم نیاز داریم.» طبعی کاری ساخته می‌شود، هم ناشر باید حمایت کند، هم هزینه‌ی خوبی برای تبلیغات اختصاصی داده شود چون پروژه تولید می‌شود و به فروشگاه محصولات دیجیتال می‌رود اما به خوبی دیده نمی‌شود. مخاطب اصلاً خبر ندارد که چنین محصولی وجود دارد و در نتیجه هزینه‌ی تولید بازی بر نمی‌گردد.

کار آقای کرده به بازی ما نزدیک‌تر بود چون آقای محتشمیان کلمات را می‌کشند و این در پروژه یک مقدار مشکل‌ساز می‌شد چون سرعت بازی زیاد است و با طرز ادای جملات ایشان جور در نمی‌آمد

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

عنوان خبر
منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...
محل قرارگیری خلاصه خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۲۰

