

۱۳۹۶/۰۸/۱۰

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

# فُرمت



۱

جمع آوری بیش از 35 هزار نسخه بازی غیرهجاز

**حاجت**

۲

چالش تنهنگ آبی بازی رایانه ای نیست خانواده ها مراقب رفتار مشکوک فرزندان خود باشند

**اعتدال**

۳

صدور هنر و معماری ایرانی-اسلامی با بازی‌انگاره به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد

**رسالت**

۴

آغاز ثبت نام چهارمین دوره بازیهای جام بزرگ رایانه ای خلیج فارس

**خبرگزاری ایرنا**

۵

آغاز ثبت نام چهارمین دوره بازیهای جام بزرگ رایانه ای خلیج فارس

**همه‌چیز دروز خبر**

۶

هشدار کارشناسان درباره تنهنگ آبی: نگویید بازی، بزرگش هم نکنید / بازی جدید «قربانی»، قربانی نگرفت

**ایران ایندیا**

۷

هشدار کارشناسان درباره تنهنگ آبی: نگویید بازی، بزرگش هم نکنید / بازی جدید «قربانی»، قربانی نگرفت

**نامه**

۸

سود رسانه ای نداریم، تنهنگ آبی قربانی می گیرد

**جهانی اخبار**

۹

سود رسانه ای نداریم، تنهنگ آبی قربانی می گیرد

**اصد**

۱۰

سود رسانه ای نداریم، تنهنگ آبی قربانی می گیرد

**خبرگزاری آرنا**

۱۱

سود رسانه ای نداریم، تنهنگ آبی قربانی می گیرد

**پاشگاه خبرنگاران**

۱۲

«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد

**دیجی‌کالا**

۱۳

85 درصد مردم وقت خود را با بازی های موبایلی می گذرانند

**خبرگزاری عالی اطلاعات فرهنگی**

۱۴

ثبت نام چهارمین دوره بازیهای رایانه ای جام خلیج فارس آغاز شد

**تی‌ساز**

۱۵

مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس در خراسان شمالی برگزار می شود

**خبرگزاری ایرنا**

۱۶

40 سال از کشورهای صنعتی عقب هستیم

**آسمان**

۱۷

16 نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی/ پایان حاشیه ها؟

**خبرگزاری مهر**

۱۸

16 نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی/ پایان حاشیه ها؟

**ایران ایندیا**

۱۹

16 نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی/ پایان حاشیه ها؟

**ECONews**

۲۱

۱۶ غایبندگان ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی / پایان حاشیه ها؟



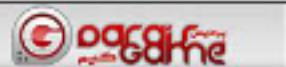
۲۴

اعزام غایبندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه



۲۴

اعزام غایبندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه



۲۵

اعزام غایبندگان ایران در مسابقات جام بازی های رایانه ای فرانسه



۲۵

اعزام غایبندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه



۲۶

اعزام غایبندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه



۲۶

۱۶ بازی ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی



۲۸

۱۶ بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازی های موبایلی



۳۰

۱۶ بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازی های موبایلی



۳۲

در دو رشته ی فیفا و کلش رویال؛ اعزام غایبندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های

رایانه ای فرانسه



۳۳

اعزام غایبندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه



## تعداد محتوا : ۳۰



روزنامه

۱۶

پایگاه خبری

۱۵

خبرگزاری

۱۱





## جمع آوری بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز

محمد رضا داوودی از جمع آوری بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبرداد و گفت: «زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالا است باید تغایرت هم افزایش یابد. سرپرست معاویت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آتن رادیو گفت: در چند سال اخیر شاهد حضور بازی های نوظهور با گفایت پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربران بازی موبایل ایرانی از نظر گیفت تواند با نمونه خارجی رقابت کند و با تأکید بر اینکه مشکل اصلی این حوزه نبود ناشر نیست، تصریح کرد: نداشتن ناشر به این معناست که بازی پس از تولید به مصرف کننده نمی رسد در حالی که این گونه نیست. سرپرست معاویت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصریح هزینه لازم برای ساخت یک بازی که مورد پسند کاربر ایرانی قرار بگیرد پرداخت و گفت: کمترین سرمایه گذاری در این خصوص ۳۰۰ میلیون تومان است تا بتوان بازی تولید که توان رقابت در بازار داشته باشد وی خاطرنشان کرد: در ابتدای فعالیت بنیاد به دلیل نوظهور بودن ناچار بود به یک شرکت برای ساخت بازی پول تزریق کند یا از برخی از سازمان ها سفارش دریافت می کرد. در گذر زمان شرکت هایی پیروزی داشتند که در صورت وجود پول، بازی می سازند و باید از قبل مشتری وجود داشته باشد. نبود فرهنگ خرید بازی های رایانه ای اصل در کشور منجر به دریافت این بازی های از میلادی غیر رسمی تولید می شود. بنابراین تا زمانی که فرهنگسازی نشود مشکل کماکان باقی است و مردم بازی اورجینال نمی خرند.

## اعتدال

### چالش نهنج آبی بازی رایانه ای نیست خانواده ها مراقب رفتار مشکوک فرزندان خود باشند

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ضمن تأکید بر اینکه چالش نهنج آبی یک بازی رایانه ای نیست، از خانواده ها خواست مراقب رفتارهای مشکوک فرزندان خود باشند به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متأسفانه چند روز گذشته خبری مبنی بر خودگشی دو دختر توجه ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودگشی ها به چالش نهنج آبی منتهی شد. از آنجا که تسعه اصلی این چالش که توسط یک فرد روسی ایجاد شده بود، مدت هاست دیگر وجود ندارد و بنیاد نیز در جریان رسانه ای این چالش که مدتی پیش در کشور به راه افتاد رویکردهای تخصصی خود را از اینه کرده بود ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است: ۱. همهجنان برخی رسانه ها و افراد نهنج آبی را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تأکید کرده که «نهنج آبی» بازی رایانه ای نیست بلکه یک چالش است که از فضای مجازی برای اجرایی شدن بهره می برد.

این چالش ۵۰ مرحله دارد که نه تنها با استفاده از فضای مجازی بلکه می توان این مراحل را به صورت حضوری نیز رد و بدل کرد.

۲. نسخه اصلی این چالش مدت هاست با دستگیری ایجادکنندگان آن در روسیه از دسترس خارج شده است.

۳. زمانی که رسانه های سراسر کشور شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنج آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی یا کمی برداری از مراحل نهنج آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند.

۴. خانواده ها باید توجه کنند اگر فرزندشان فعالیت های مشکوکی از جمله دیدن فیلم ترسناک به صورت مداوم، زخمی کردن خود، گوش دادن به موسیقی های خاص و بوج گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چنان این اقدامات را بررسی و از ادامه آن جلوگیری نمایند.

امید است با توجه و هشیاری خانواده ها و اطلاع رسانی صحیح شاهد تکرار چنین اتفاقات تلخی در کشورمان نباشیم.

## رسالت

### صدور هنر و معماری ایرانی-اسلامی با بازی! انگاره به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد

«انگاره»، جدیدترین ساخته مهدی بهرامی یکی از بازی سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه چهارمی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفته به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی-اسلامی و تلقیق هنرمند توانسته تجربه ای تاب و خاص را به تصویر یکشند. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می شود که باید با اشکال هنرمند که در صفحه حضور دارد، آن را پیاده کنید. گهیم پلی متفاوت بازی، نقطه قوت آن به شمار می رود، به نوعی که شاید تا به حال تمونه چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گهیم پلی متفاوت و چذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بدی های اشکال هنرمندی و همین طور استفاده از زنگ های پویا، جذابیت پسری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این ها، شاید یکی از نکاتی که در تریلرهای انگاره هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی تظیر آن باشد. موسیقی این بازی که توسط مسلم رسولی آماده سازی شده است، با استفاده از سازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان منتقل می کند.

## آغاز ثبت نام چهارمین دوره بازیهای جام بزرگ رایانه‌ای خلیج فارس

بازیهای کشوری جام بزرگ رایانه‌ای خلیج فارس با هدف رشد و شکوفایی خلاقیت نوجوانان و جوانان ایرانی ۱۲ الی ۱۷ آبان ماه سال جاری برگزار می‌شود.

محمد رضا اسماعیل زاده مدیر مجتمع استانی دیجیتال امام رضا (ع) در گفتگو با خبرنگار برنا در مشهد از برگزاری جام بازی های رایانه‌ای به همت بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای و شبکه ملی فرهنگ مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی خبر داد و گفت: ایجاد زمینه رشد و شکوفایی خلاقیت جوانان و نوجوانان در صنعت بازی و سرگرمی، ارتقاء رشد کمی و کیفی تولیدات با نمایش توانمندی های متخصصین و گسترش صنعت بازی سازی، معرفی بازی های تولید داخلی، ایجاد بازار فروش و شناخت و استعداد بایی گیمرهای ایرانی از اهداف برگزاری این بازیهای است. وی عنوان کرد: ثبت نام این دوره از مسابقات در ۶ رشته انفرادی و گروهی بر روی ۲ پلتفرم **PC/Desktop** و **Console** از امروز آغاز و تا ۱۰ آبان ماه سال جاری ادامه خواهد داشت و برگزاری بازی ها در ۱۲ آبان ماه کلید می خورد. علاقمندان می توانند جهت ثبت نام و کسب اطلاعات بیشتر به وب سایت رسمی این جام به آدرس [WWW.IRANPGC.ir](http://WWW.IRANPGC.ir) مراجعه کنند.

وی گفت: متوسط سن انفرادی که بازی های موبایلی را انجام می دهند بین ۱۵ تا ۱۶ سال است، ضمن اینکه ۱۸ میلیون بازی های رایانه‌ای و موبایلی با متوسط وقت گذاری ۱۵ ساعته در طول روز را در کشور داریم.

وی افزود: همزمان با مسابقات بازی های رایانه‌ای دیجیتال جام خلیج فارس، بخش موبایلی بازی ها نیز برای تخصیص بار در کشور برگزار خواهد شد. اسماعیل زاده خاطرنشان کرد از ۱۲ آبان بازی های استانی در محل مجتمع استانی همزمان با سراسر کشور آغاز می شود.

وی جوایز این دوره از مسابقات را حدود یک میلیارد ریال عنوان کرد.

### صفحه روز خبر

## آغاز ثبت نام چهارمین دوره بازیهای جام بزرگ رایانه‌ای خلیج فارس

محمد رضا اسماعیل زاده مدیر مجتمع استانی دیجیتال امام رضا (ع) در گفتگو با خبرنگار برنا در مشهد از برگزاری جام بازی های رایانه‌ای به همت بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای و شبکه ملی فرهنگ مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی خبر داد و گفت: ایجاد زمینه رشد و شکوفایی خلاقیت جوانان و نوجوانان در صنعت بازی و سرگرمی، ارتقاء رشد کمی و کیفی تولیدات با نمایش توانمندی های متخصصین و گسترش صنعت بازی سازی، معرفی بازی های تولید داخلی، ایجاد بازار فروش و شناخت و استعداد بایی گیمرهای ایرانی از اهداف برگزاری این بازیهای است.

وی عنوان کرد: ثبت نام این دوره از مسابقات در ۶ رشته انفرادی و گروهی بر روی ۲ پلتفرم **PC/Desktop** و **Console** از امروز آغاز و تا ۱۰ آبان ماه سال جاری ادامه خواهد داشت و برگزاری بازی ها در ۱۲ آبان ماه کلید می خورد. علاقمندان می توانند جهت ثبت نام و کسب اطلاعات بیشتر به وب سایت رسمی این جام به آدرس [WWW.IRANPGC.ir](http://WWW.IRANPGC.ir) مراجعه کنند.

وی گفت: متوسط سن انفرادی که بازی های موبایلی را انجام می دهند بین ۱۵ تا ۱۶ سال است، ضمن اینکه ۱۸ میلیون بازی های رایانه‌ای و موبایلی با متوسط وقت گذاری ۱۵ ساعته در طول روز را در کشور داریم.

وی افزود: همزمان با مسابقات بازی های رایانه‌ای دیجیتال جام خلیج فارس، بخش موبایلی بازی ها نیز برای تخصیص بار در کشور برگزار خواهد شد. اسماعیل زاده خاطرنشان کرد از ۱۲ آبان بازی های استانی در محل مجتمع استانی همزمان با سراسر کشور آغاز می شود.

وی جوایز این دوره از مسابقات را حدود یک میلیارد ریال عنوان کرد.

### آخرالنیا

## هشدار کارشناسان درباره نهنگ آبی: نگوید بازی، بزرگش هم نکنید / بازی جدید «قربانی»، قربانی نکرفت

(۹۵/۰۸/۱۵)

مدیر رده پندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای می گوید: از چالش خطروناک نهنگ آبی به عنوان یک بازی نام می برند، این سو تفاهم باعث می شود افراد تصویر کنند یک بازی است و من تواند پایان خوش داشته باشد.

فیضه حسن میری؛ بالای پل عابر پیاده ایستادند، با همه چیز خداحافظی کردند و خودشان را پرتاب کردند به کف خیابان. درست مثل فیلم های سینمایی، اما این فیلم سینمایی نبود. واقعیت بود واقعیت که چند روز پیش در اصفهان اتفاق افتاد و دو دختر نوجوان، تعمیم گرفتند با این روش به زندگی شان خاتمه دهند. حرف و حدیث های زیادی شروع شد. مثلاً این که آنها در گیر چالش «نهنگ آبی» شده اند، چالشی که مدت هاست در ایران بر سر زبان ها افتداده و (ادامه دارد...).

## آنالیز

(ادامه خبر ...) خاتواده ها را نگران کرده، شاید نگران تر از آسیب های اجتماعی محتمل دیگری که در کنار فرزندشان است، در واقع به جای این که به مراحل قبل از این چالش توجه شود، مرحله آخر آن مورد توجه قرار گرفته و خاتواده ها نگرانند که میادا فرزندشان خودش را از جایی پرتاپ کنند! انگار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند، راحت تر است. نادیده گرفتن انسوا، خشم، افسردگی و مرحله به مرحله کم شدن اشتیاق و امید زندگی در آنها.

تکذیب شد اما «ترند» شد

با این که هنوز تایید نشده این دو توجوچان اصفهانی، صید «نهنگ آبی» شده باشد و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، چالش بهتر شود و خودش شرح ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اظهار انتظارها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنتی و استقبال از دانلود آن زیاد شود، آنقدر زیاد که چارت گوگل ترندشان می دهد عبارتی مانند «بازی نهنگ آبی»، «دانلود بازی نهنگ آبی»، «بازی نهنگ آبی چیست»، «چالش نهنگ آبی» و «مراحل بازی نهنگ آبی» به ترتیب بیشترین جستجوها را درباره این چالش داشته باشد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مدلوم از این چالش را خطوتاک دانست و تاکید کرد: زمانی که رسانه های سراسر کشور، شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، هشدار دادیم که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطوتاک است و ممکن است سودجویانی با کمی بردازی از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی و بحران اقتصادی کنند، اما توجهی نشود و نهنگ آبی که چالش ناشناخته در کشور بود، سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

این هشدارها در حالی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح می شود که آنها تاکید دارند نهنگ آبی را تایید به چشم یک بازی دید، بلکه چالشی است که نه تنها در فضای مجازی بلکه به صورت حضوری هم ممکن است انجام شود. رضا احمدی، مدیر رده بنده سی این چالش را بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبر آنلاین، با تاکید بر این که نهنگ آبی اصلاً بازی اینترنتی محسوب نمی شود و به اشتباه به آن می گویند بازی، اشاره می کند: این چالش، شامل مجموعه ای از قوانین متنی است، نه وسایل است نه ابیلیکشن و نه نرم افزاری که بتوانیم به آن بازی بگوییم. کاربرد آن روی شبکه های اجتماعی است ولی به دلیل این که عناصر بازی گونه دارد، از این چالش به عنوان یک بازی نام می برند، این سو تفاهم باعث می شود خطوات آن چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی من افتاد، تصور کنند یک بازی است و می توانند پایان خوش داشته باشند.

ساده رسانه ای تداریجه، نهنگ آبی قربانی می گیرد

او به بازی های مشابه چالش نهنگ آبی هم اشاره می کند: البته بازی هایی داریم که اینطور خطوتاک باشند، ولی ما همه بازی هایی که قرار است وارد بازار ایران شوند را مورد ارزیابی قرار می دهیم و بعد از آن که رده بنده سی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظارت زیادی نمی توانند داشته باشند جز این که ساده رسانه ای افراد را بالا ببریم، بر مهارت های زندگی در دانش آموzan تاکید کنیم، از ظرفیت های صداوسیما و آموزش و پرورش و مربیان پژوهشی استفاده شود که بدانند چطور با دانش آموzan درباره بازی های رایانه ای گفتگو کنند.

احمدی همچنین تاکید می کند: در جامعه ایران در سال های قبل استفاده از فضای مجازی گسترش پیدا کرده و می بینیم افرادی زمان زیادی از روز را به این فضای اختصاص می دهند ولی متناسبانه ساده رسانه ای و فرهنگ صحیح استفاده از بازی های رایانه ای رشد پیدا نکرده. کسانی که از بازی های رایانه ای و شبکه های ارتباطی استفاده می کنند، هنوز نمی دانند چقدر و چطور باید با تکنولوژی همراه شوند، مخصوصاً خاتواده ها که باید این نکات را بدانند که فرزندشان دچار مشکل نشود.

این مستول فرهنگی به نکاتی برای خاتواده ها اشاره می کند، نکاتی که با رعایت آنها فرزندشان از خطوات احتمالی مصون بماند: خاتواده ها باید توجه داشته باشند که مخصوصاً در بازی های آنلاین که فرزندشان باید با دیگران تعامل و گفتگو داشته باشند، به لو آموزش دهند که اطلاعات شخصی خودش را بازگو نکند، رفاقت های نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خاتواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تنها نگذارند بلکه هر از گاهی تظاهراتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بنده سی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بنده سی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متناسبانه خاتواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بنده سی روی پاکت بازی ها وجود دارد که لازم است به آن دقت کنند به طور میانگین هر بازی حدود ۳۵ ساعت وقت گذاشته می شود که با ارزیابی محتوایی، رده بنده سی آن را مشخص کنیم. این موضوع شامل تمام بازی های تولید کشورمان و بازی های خارجی می شود، اعم از بازی هایی که با موبایل، کامپیوتر یا هر وسیله دیگری انجام شود ما پنج گروه سی داریم؛ مثبت سه، مثبت هفت، مثبت هفت، مثبت دوازده و مثبت هجده سال. خاتواده ها لازم است بر اساس سن فرزندشان یکی از این بازی ها را با توجه به رده بنده سی و همچنین علامت هشدارهای احتیاطی شدت تاثیرگذاری محتواهای اسیب رسان و میزان خشونت که در بازی وجود دارد انتخاب کنند. احمدی همچنین می گوید: در کشورهای توسعه یافته برای بازی ها و همچنین برای فرهنگسازی درباره آنها به شدت نظارت و دقت وجود دارد اما متناسبانه مستولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردن و ما خیلی دیر توانتیم آنها را مجاب کنیم که چه تأثیرات مثبت یا منفی می توانند داشته باشند. اما خوبی خانه در یکی دو سال اخیر اتفاقات خوبی افتاده، با تمایندگان مجلس جلساتی داشته ایم و قرار است نهادهایی مثل نیروی انتظامی، آموزش و پرورش و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

«قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزمان که از چالش اینترنتی «نهنگ آبی» به عنوان یک چالش خطوتاک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض دانلود کاربران قرار گرفته بود. بازی ای که مخاطب را دعوت می کرد فردی را که از او متنفر است، به این بازی بکشاند و درواقع با تصویر ساختگی او، انواع خشونت ها را نسبت به او انجام دهد. همانطور که در توضیح این بازی برای دانلود آن توشه شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهد در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید کنک بزند. در این بازی که بر اساس قوانین فیزیک طراحی شده، شما به سادگی قادر خواهید بود هر شخصی را که بخواهد وارد بازی کنید و با ۴۴ نوع اسلحه و ایزار مختلف مانند نیزه، تبر، ساطور، مشعل، یمب، چکش، آر بی جی، آتو، تخم مرغ، برق، زنجیر یا شلاق و ... قربانی خود را بزنید. فقط کافی است عکسی از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنت دانلود کنید - این همه ماجرا نیست، این بازی امکان فیلمبرداری از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) این مراسم را به شما می‌دهد و می‌توانید فیلم را در شبکه های اجتماعی بفرستید» و جزییات دیگری که سرشار از خشوت و برای ترغیب کاربران نسبت به داللود این بازی نوشتند شده‌اند.

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخوردهای منفی که داشت، از بازارهای داللود و خرد آنلاین حذف شد، اما این تنها بازی خشوت بار نیست، بازی های دیگری هم هستند که شاید نه با اینوضوح، اما همین کارکرد خشوت آمیز را دارند. هرچند مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می‌گویند: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می‌شود نظارت داریم.

او باشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می‌گوید: تا پایان آبان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می‌شود که خودمان هر بازی را که خطوطاً تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان داللود آن را غیرممکن کنیم، اما تا این زمان، با مارکت ها و ارائه‌دهنده‌های این بازی ها همکاری و تعامل داریم و مواردی که باید حذف شوند را به آنها اطلاع می‌دهیم و آنها خودشان تسبیت به حذف آن اقدام می‌کنند.

احمدی درباره رده بندی این بازی ها می‌گوید: یکی از این رده بندی ها «توصیه نمی‌شود» است، مانند بازی قربانی که چه برای کودکان و چه برای افراد بزرگسال، خطوطاً همراه با تمثیلات ناگوار شناخته و حذف شد. درست است که بازی های مشابه وجود دارد، اما جای تگرانی نیست و ما برای حذف آنی بازی های خطوطاً اقدام می‌کنیم، اما سلامت جسمی و مصنون ماندن از خطوط بازی های اینترنتی و شبکه های مجازی، مشروط به این است که دستگاه های دیگر هم برای افزایش سواد رسانه ای قدمی بردارند و ما را برای مقابله با این بازی ها تنها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی هایی مثل «قربانی» با تائیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

۴۷۲۲۴



## هشدار کارشناسان درباره نهنگ آبی: نگویند بازی، بزرگش هم نگنید / بازی جدید «قربانی»، قربانی نگرفت

(۰۹۳۹-۰۸/۱۰/۰۴)

مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می‌گوید: از چالش خطوطاً نهنگ آبی به عنوان یک بازی نام می‌برند، این سوئیت‌نگاه باعث می‌شود افراد تصور کنند یک بازی است و می‌تواند پایان خوش داشته باشد.

بالای پل عابر پیاده ایستادت با همه چیز خداحافظی کردن و خودشان را پرتاپ کردن به کف خیابان. درست مثل فیلم های سینمایی بود واقعیت بود. واقعیتی که چند روز پیش در اصفهان اتفاق افتاد و دو دختر نوجوان، تصمیم گرفتند با این روش به زندگی شان خاتمه دهند. به گزارش نامه نیوز حرف و حدیث های زیاد شروع شد، مثلاً این که آنها در گیر چالش «نهنگ آبی» شده‌اند، چالشی که مدت هاست در ایران بر سر زبان ها افتاده و خانواده ها را نگران کرده شاید نگران تر از اسبی های اجتماعی محتمل دیگری که در کتاب فرزندانشان است. در واقع به جای این که به مرحله قبل از این چالش توجه شود، مرحله آخر آن مورد توجه قرار گرفته و خانواده ها نگرانند که مبادا فرزندشان خودش را از جایی پرتاپ کنند انجار تاریده گرفتن روزهای قبل، پیش‌جاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می‌رساند، راحت تر است. تادیده گرفتن اتزوا، خشم، افسردگی و مرحله به مرحله کم شدن اشتیاق و امید زندگی در آنها تکذیب شد اما «ترنده» شد.

با این که هنوز تایید نشده این دو توجه اصفهانی، صید «نهنگ آبی» شده باشد و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، چالش بهتر شود و خودش شرح ماجرا را بگویند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اظهارهای شده باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنتی و استقبال از داللود آن زیاد شود، آنقدر زیاد که چارت گوگل ترنده شان می‌دد عبارتی مانند «بازی نهنگ آبی»، «داللود بازی نهنگ آبی»، «بازی نهنگ آبی چیست»، «چالش نهنگ آبی» و «مرحله بازی نهنگ آبی» به ترتیب، بیشترین جستجوها را درباره این چالش داشته باشد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مدلوم از این چالش را خطوطاً دانست و تاکید کرد زمانی که رسانه های سراسر کشور، شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، هشدار دادیم که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطوطاً است و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مرحله نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران اقتصادی کنند، اما توجهی نشود و نهنگ آبی که چالش ناشناخته در کشور بود، سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

این هشدارها در حالی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح می‌شود که آنها تاکید دارند نهنگ آبی را تایید به چشم یک بازی دید، بلکه چالشی است که نه تنها در فضای مجازی بلکه به صورت حضوری هم ممکن است انجام شود. رضا احمدی، مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرآنلاین، با تاکید بر این که نهنگ آبی اصلاً بازی اینترنتی محسوب نمی‌شود و به اشتباه به آن می‌گویند بازی، اشاره می‌کند: این چالش، شامل مجموعه ای از قوانین متنی است، نه وسایل است نه اپلیکیشن و نه نرم افزاری که بتولید به آن بازی بگوییم. کاربرد آن روی شبکه های اجتماعی است ولی به دلیل این که عناصر بازی گونه دارد، از این چالش به عنوان یک بازی نام می‌برند، این سوئیت‌نگاه باعث می‌شود خطوط این چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می‌افتد، تصور کنند یک بازی است و می‌تواند پایان خوش داشته باشد.

سوانح رسانه ای تداریج، نهنگ آبی قربانی می‌گیرد

او به بازی هایی مشابه چالش نهنگ آبی هم اشاره می‌کند: البته بازی هایی داریم که اینطور خطوطاً باشند، ولی ما همه بازی هایی که قرار است وارد بازار ایران شوند را مورد ارزیابی قرار می‌دهیم و بعد از آن که رده بندی سئی شدند، اجازه ورود آنها را می‌دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظارت زیادی نمی‌توانند داشته باشند جز این که سوانح رسانه ای افراد را بالا بریند، بر مهارت های زندگی در دانش آموzan تاکید کنیم، از ظرفیت های صداوسیما (ادامه

(ادامه خبر...) و آموزش و پرورش و مریبان پرورشی استفاده شود که بدانند چطور با داشتن آموزن درباره بازی های رایانه ای گفتگو کنند. احمدی همچنین تأکید می کند در جامعه ایران در سال های قبل استفاده از فضای مجازی گسترش پیدا کرده و می بینیم افزایی زمان زیادی از روز را به این فضای اختصاص می دهد ولی متناسبانه سواد رسانه ای و فرهنگ صحیح استفاده از بازی های رایانه ای رشد پیدا نکرده. کسانی که از بازی های رایانه ای و شبکه های ارتباطی استفاده می کنند، هنوز تمی دانند چقدر و چطور باید با تکنولوژی همراه شوند، مخصوصاً خاتمه ها که باید این نکات را بدانند که فرزندشان دچار مشکل نشود.

این مستول فرهنگی به نکاتی برای خاتمه ها اشاره می کند، نکاتی که با رعایت آنها فرزندشان از خطرات احتمالی مصون بماند: خاتمه ها باید توجه داشته باشند که مخصوصاً در بازی های آنلاین که فرزندشان باید با دیگران تعامل و گفتگو داشته باشد، به او آموزش دهنده که اطلاعات شخصی خودش را بازگو نکند، رفاقت های نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خاتمه اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تنها تگذارند بلکه هر از گاهی تظاهراتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سنتی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متناسبانه خاتمه ها تهبا به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سنتی روی پاکت بازی ها وجود دارد که لازم است به آن دقت کنند به طور مباینگین برای هر بازی حدود ۳۵ ساعت وقت گذاشته می شود که با ارزیابی محتواهای رده بندی سنتی آن را مشخص کنیم. این موضوع شامل تمام بازی های تولید کشورمان و بازی های خارجی می شود، اعم از بازی های که با موبایل، کامپیوتر یا هر وسیله دیگری انجام شود ما پنج گروه سنتی داریم؛ مثبت سه، مثبت هشت، مثبت پانزده و مثبت هجده سال. خاتمه ها لازم است بر اساس سن فرزندشان یکی از این بازی ها را با توجه به رده بندی سنتی و همچنین علامت هشدارهای محتواهای اسیب رسان و میزان خشونت که در بازی وجود دارد انتخاب کنند. احمدی همچنین می گوید: در کشورهای توسعه یافته برای بازی ها و همچنین برای فرهنگسازی درباره آنها به شدت نظرات و دقت وجود دارد اما متناسبانه مستولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردن و ما خیلی دیر توانستیم آنها را مجانب کنیم که چه تائیرات مثبت یا منفی می تواند داشته باشد. اما خوبی خانه در یکی دو سال اخیر اتفاقات خوبی افتاده، با تعایندگان مجلس جلساتی داشته ایم و قرار است نهادهایی مثل نیروی انتظامی، آموزش و پرورش و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

#### «قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزمان که از چالش اینترنتی «تهدیگ آبی» به عنوان یک چالش خطرتناک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض دانلود کاربران قرار گرفته بود. بازی ای که مخاطب را دعوت می کرد فردی را که از او متفاوت است، به این بازی بکشاند و دروغ با تصویر ساختگی او، انواع خشونت ها را نسبت به او انجام دهد، همانطور که در توضیح این بازی برای دانلود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهد در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید کنک بزنید. در این بازی که بر اساس قوانین فیزیک طراحی شده، شما به سادگی قادر خواهید بود هر شخصی را که بخواهید وارد بازی کنید و با ۴۴ نوع اسلحه و ابزار مختلف مانند نیزه، تبر، ساطور، مشعل، یمب، چکش، آر بی جی، آتو، تخم مرغ، برق، زنجیر یا شلاق و ... قربانی خود را بزنید. فقط کافی است عکس از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنت دانلود کنید - این همه ماجرا نیست، این بازی امکان فیلمبرداری از این مراسم را به شما می دهد و می توانید فیلم را در شبکه های اجتماعی پفرستیدا» و جزیئات دیگری که سرشار از خشونت و برای ترغیب کاربران نسبت به دانلود این بازی نوشته شده اند!

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخورد های منفی که داشت، از بازارهای دانلود و خرید آنلاین حذف شد، اما این تنها بازی خشونت بار نیست، بازی های دیگری هم هستند که شاید نه با اینوضوح، اما همین کارکرد خشونت آمیز را دارند. هرچند مدیر رده بندی سنتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می شود نظرات داریم.

او با اشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می گوید: تا پایان آیان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می شود که خودمان هر بازی را که خطرتناک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان دانلود آن را غیرممکن کنیم، اما تا این زمان، با مارکت ها و ارائه دهنده های این بازی ها همکاری و تعامل داریم و مواردی که باید حذف شوند را به آنها اطلاع می دهیم و آنها خودشان نسبت به حذف آن اقدام می کنند.

احمدی درباره رده بندی این بازی ها می گوید: یکی از این رده بندی ها «توصیه تمی شود» است، مانند بازی قربانی که چه برای کودکان و چه برای افراد بزرگسال، خطرتناک و همراه با تبعات ناگوار شناخته و حذف شد. درست است که بازی های مشابه وجود دارد، اما جای نگرانی نیست و ما برای حذف آنی بازی های خطرتناک اقدام می کنیم، اما سلامت جسمی و مصون ماندن از خطرات بازی های اینترنتی و شبکه های مجازی، مشروط به این است که دستگاه های دیگر هم برای افزایش سواد رسانه ای قدمی بردارند و ما را برای مقابله با این بازی ها تنها تگذارند تا اجازه ندهیم بازی هایی مثل «قربانی» با تائیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

## قدیمی و امید

### هشدار کارشناسان درباره نهنگ آبی

او به بازی های مشابه چالش نهنگ آبی هم اشاره می کند: البته بازی های داریم که اینطور خطرناک باشد، ولی ما همه بازی هایی که قرار است وارد بازار ایران شوند را مورد ارزیابی قرار می دهیم و بعد از آن که رده بندی سئی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظارت زیادی نمی توانند داشته باشند

مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: از چالش خطرناک نهنگ آبی به عنوان یک بازی نام می برند، این سوءتفاهم باعث می شود افراد تصور کنند یک بازی است و می تواند پایان خوشی داشته باشد. بالای پل عابر پیاده ایستادند، با همه چیز خداحافظی کردند و خودشان را پرتاب کردند به کف خیابان. درست مثل فیلم های سینمایی تبود واقعیت بود واقعیتی که چند روز پیش در اصفهان اتفاق افتاد و دختر توجوچان، تصمیم گرفتند با این روش به زندگی شان خاتمه دهند. حرف و حدیث های زیادی شروع شد. مثلا این که آنها در گیر چالش «نهنگ آبی» شده اند، چالشی که مدت هاست در ایران بر سر زبان ها اتفاق دهد و خانواده ها را تگران کردند. شاید تگران تر از اسیب های اجتماعی محتمل دیگری که در کنار فرزندانشان است. در واقع به جای این که به مرحله قبل از این چالش توجه شود، مرحله آخر آن مورد توجه قرار گرفته و خانواده ها نگرانند که مبادا فرزندشان خودش را از جایی پرتاب کنند! انگار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند، راحت تر است. نادیده گرفتن ازوا، خشم، افسردگی و مرحله به مرحله کم شدن اشتیاق و امید زندگی در آنها.

تکذیب شد اما «ترنده» شد

با این که هنوز تایید نشده این دو توجوچان اصفهانی، سید «نهنگ آبی» شده باشند و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، چالش بهتر شود و خودش شرح ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اتفاهات انتظارها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنیت و استقبال از دانلود آن زیاد شود، آنقدر زیاد که چارت گوگل ترنده شان می دهد عبارتی مانند «بازی نهنگ آبی»، «بازی نهنگ آبی چیست»، «چالش نهنگ آبی» و «مراحل بازی نهنگ آبی» به ترتیب بیشترین جستجوها را در کشور راه اندازی و بحران اقتصادی کشانید و نهنگ آبی که چالش ناشایخته در کشور بود، سر زبان

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مدلوم از این چالش را خطرناک دانست و تاکید کرد زمانی که رسانه های سراسر کشور، شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، هشدار دادیم که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک است و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابه را در کشور راه اندازی و بحران اقتصادی کشانید، اما توجهی نشود و نهنگ آبی که چالش ناشایخته در کشور بود، سر زبان

ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد

این هشدارها در حالی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح می شود که آنها تاکید دارند نهنگ آبی را تایید به چشم یک بازی دید، بلکه چالشی است که نه تنها در فضای مجازی بلکه به صورت حضوری هم ممکن است انجام شود. رضا احمدی، مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرآنلاین، با تاکید بر این که نهنگ آبی اصلا بازی اینترنیت محسوب نمی شود و به اشتباه به آن می گویند بازی، اشاره می کند: این چالش، شامل مجموعه ای از قوانین متنی است، نه وسایت است ته اپلیکیشن و نه نرم افزاری که بتولیدی به آن بازی بگوییم. کاربرد آن روی شبکه های اجتماعی است ولی به دلیل این که عناصر بازی گونه دارد، از این چالش به عنوان یک بازی نام می شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می افتد، تصور کنند یک بازی است و می تواند پایان خوشی داشته باشد.

سود رسانه ای تداریم، نهنگ آبی قربانی می گیرد

او به بازی های مشابه چالش نهنگ آبی هم اشاره می کند: البته بازی های داریم که اینطور خطرناک باشند، ولی ما همه بازی هایی که قرار است وارد بازار ایران شوند را مورد ارزیابی قرار می دهیم و بعد از آن که رده بندی سئی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظارت زیادی نمی توانند داشته باشند جز این که سود رسانه ای افراد را بالا ببریم، بر مهارت های رایانه ای فراتر از خلوفیت های صداوسیما و آموزش و پژوهش و مربیان پژوهشی استفاده شود که بدانند چقدر و چطور باید با تکنولوژی همراه شوند، مخصوصا خانواده ها که باید این نکات را بدانند که فرزندشان دچار مشکل نشود.

این مسئول فرهنگی به نکاتی برای خانواده ها اشاره می کند، نکاتی که با رعایت آنها فرزندشان از خطرات احتمالی مصون بماند: خانواده ها باید توجه داشته باشند که مخصوصا در بازی های آنلاین که فرزندشان باید با دیگران تعامل و گفتگو داشته باشد، به او آموزش دهند که اطلاعات شخصی خودش را بازگو نکند، رفاقت های نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تهی نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متناسبانه خانواده ها تهی به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سئی روی پاکت بازی ها وجود دارد که لازم است به آن دقت کنند به طور میانگین برای هر بازی حدود ۳۵ ساعت وقت گذاشته می شود که با ارزیابی محتواهای، رده بندی سئی آن را مشخص کنیم. این موضوع شامل تمام بازی های تولید کشورمان و بازی های خارجی می شود، اعم از بازی هایی که با موبایل، کامپیوتر یا هر وسیله دیگری انجام شود ما پنج گروه سئی داریم؛ مثبت سه، مثبت هفت، مثبت دوازده، مثبت پانزده و مثبت هجده سال. خانواده ها لازم است بر اساس سی فرزندشان یکی از این بازی ها را با توجه به رده بندی سئی و همچنین علامت هشداردهنده درباره شدت تأثیر گذاری محتواهای اسیب رسان و میزان خشونت که در بازی وجود دارد انتخاب کنند. احمدی همچنین می گوید در کشورهای توسعه یافته برای بازی ها و همچنین برای فرهنگسازی درباره آنها به شدت نظارت و دقت وجود دارد اما (دانمه دارد...)

## قدیمی و امید

(ادامه خبر) – متناسقانه مستولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردند و ما خیلی دیر توائیستیم آنها را مجبوب کنیم که چه تأثیرات مثبت یا منفی می‌تواند داشته باشد. اما خوشبختانه در یکی دو سال اخیر اتفاقات خوبی افتاده، با نمایندگان مجلس جلساتی داشته ایم و قرار است نهادهایی مثل نیروی انتظامی، آموزش و پرورش و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

«قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزن که از چالش اینترنیتی «نهنگ آبی» به عنوان یک چالش خطرناک حرف زده می‌شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض دالنود کاربران قرار گرفته بود. بازی ای که مخاطب را دعوت می‌کرد فردی را که از او متفسر است، به این بازی بکشاند و درواقع با تصویر ساختگی او، انواع خشونت‌ها را نسبت به او انجام دهد، همانطور که در توضیح این بازی برای دالنود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهید و در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می‌توانید کنک بزند. در این بازی که بر اساس قوانین فیزیک طراحی شده، شما به سادگی قادر خواهید بود هر شخصی را که بخواهید وارد بازی کنید و با ۴۴ نوع اسلحه و ابزار مختلف مانند نیزه، تبر، ساطور، مشعل، یمب، چکش، آری چن، آتو، تخلیم مرغ، برق، زنجیر یا شلاق و... قربانی خود را بزند. فقط کافی است عکسی از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنیت دالنود کنید – این همه ماجرا نیست، این بازی امکان فیلمبرداری از این مراسم را به شما می‌دهد و می‌توانید فیلم را در شبکه‌های اجتماعی پخش کنید» و جزیئات دیگری که سرشار از خشونت و برای ترغیب کاربران نسبت به دالنود این بازی نوشته شده اند!

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخوردگاهی منفی که داشت، از بازارهای دالنود و خرد آنلاین حذف شد، اما این تنها بازی خشونت بار نیست، بازی‌های دیگری هم هستند که شاید نه با این وضوح، اما همین کارکرد خشونت‌آمیز را دارند. هرچند مدیر رده بندی سنتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: روی بازی‌های آنلاین که در مارکت‌های اینترنیت مختلف ارائه می‌شود نظارت داریم.

او باشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می‌گوید: تا پایان آبان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می‌شود که خودمان هر بازی را که خطرناک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنیت حذف و امکان دالنود آن را غیرممکن کنیم؛ اما تا این زمان، با مارکت‌ها و ارائه‌دهنده‌های این بازی‌ها همکاری و تعامل داریم و مواردی که باید حذف شوند را به آنها اطلاع می‌دهیم و آنها خودشان تسبیت به حذف آن اقدام می‌کنند.

احمدی درباره رده بندی این بازی‌ها می‌گوید: یکی از این رده بندی‌ها «توصیه تمی شود» است، مانند بازی قربانی که چه برای کودکان و چه برای افراد بزرگسال، خطرناک و همراه با تبعات ناگوار شناخته و حذف شد. درست است که بازی‌های مشابه وجود دارد، اما جای تگری تیست و ما برای حذف آنی بازی‌های خطرناک اقدام می‌کنیم؛ اما سلامت جسمی و مخصوص ماندن از خطوط بازی‌های اینترنیت و شبکه‌های مجازی، مشروط به این است که دستگاه‌های دیگر هم برای افزایش سواد رسانه‌ای قدمی بردارند و ما را برای مقابله با این بازی‌ها تنها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی‌هایی مثل «قربانی» با تأثیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

## سواد رسانه‌ای نداریم، نهنگ آبی قربانی می‌گیرد (۱۰/۰۷/۰۷)

مدیر رده بندی سنتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: از چالش خطرناک نهنگ آبی به عنوان یک بازی نام می‌برند، این سوءتفاهم باعث می‌شود افراد تصور کنند یک بازی است و می‌تواند پایان خوشی داشته باشد.

به گزارش ایسکانیوز بالای پل غیر پیاده ایستادند، با همه جیز خداحافظی کردند و خودشان را پرتاب کردند به کف خیابان. درست مثل فیلم «ای سینما»، اما این فیلم سینمایی نبود، واقعیت بود واقعیتی که چند روز پیش در اصفهان اتفاق افتاد و دو دختر نوجوان، تصمیم گرفتند با این روش به زندگی شان خاتمه دهند. حرف و حدیث های زیادی شروع شد، مثلاً این که آنها درگیر چالش «نهنگ آبی» شده‌اند، چالشی که مدت‌های متعدد در ایران بر سر زبان‌ها افتاده و خاتمه‌ها را نگران کرده‌است. شاید نگران تر از اسباب‌های اجتماعی محتمل دیگری که در کنار فرزندانشان است.

در واقع به جای این که به مراحل قبل از این چالش توجه شود، مرحله آخر آن مورد توجه قرار گرفته و خاتمه‌ها نگران‌اند که میان افراد فرزندان خودش را از جایی پرتاب کنند اتکار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می‌رساند، راحت‌تر است. نادیده گرفتن انزوا، خشم، افسردگی و مرحله به مرحله کم شدن اشتیاق و امید زندگی در آنها.

تکذیب شد اما «ترند» شد

با این که هنوز تایید نشده این دو توجه اصفهانی، سید «نهنگ آبی» شده باشند و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، حالش بهتر شود و خودش شرح بیشتری از ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد این اتفاهم‌نظرها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنیت و استقبال از دالنود آن زیاد شود، آنقدر زیاد که چارتگان ترنز نشان می‌دهد عباراتی مانند «بازی نهنگ آبی»، «دانلود بازی نهنگ آبی»، «بازی نهنگ آبی چیست»، «چالش نهنگ آبی» و «مراحل بازی نهنگ آبی» به ترتیب، بیشترین جستجوها را درباره این چالش داشته باشند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بیانیه‌ای، رسانه‌ای شدن و حرف زدن مذکوم از این چالش را خطرناک دانست و تاکید کرد زمانی که رسانه‌های سراسر کشور، شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، هشدار دادیم که موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خطرناک است و ممکن است سودجویانی با گویند برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران افرینی کنند، اما توجهی نشود و نهنگ آبی که چالش ناشناخته در کشور بود، سر زبان‌ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

این هشدارها در حالی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مطرح می‌شود که آنها تاکید دارند نهنگ آبی را تایید به چشم یک بازی دید، (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) بلکه چالش است که نه تنها در فضای مجازی بلکه به صورت حضوری هم ممکن است انجام شود. رضا احمدی، مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرآنلاین، با تأکید بر این که نهندگ آبی اصلاً بازی اینترنتی محسوب نمی شود و به اشتباه به آن می گویند بازی، الشاره می گند؛ این چالش، شامل مجموعه ای از قوانین متنی است، نه وسایت است نه اپلیکیشن و نه نرم افزاری که بتواتریم به آن بازی بگوییم. کاربرد آن روی شبکه های اجتماعی است ولی به دلیل این که عناصر بازی گونه دارد، از این چالش به عنوان یک بازی نام می برد، این سوّتاقاهم باعث می شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نیاشد که در دام چه موضوعی می افتد، تصور کنند یک بازی است و می تواند پایان خوشی داشته باشد.

سواد رسانه ای تذاریم، نهندگ آبی قربانی می گیرد او به بازی های مشابه چالش نهندگ آبی هم اشاره می کند؛ البته بازی های داریم که اینطور خطرناک باشند، ولی ما همه بازی هایی که قرار است وارد بازار ایران شوند را مورد ارزیابی قرار می دهیم و بد از آن که رده بندی سئی شدن، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظرات زیادی نمی توانند داشته باشند جز این که سواد رسانه ای افراد را بالا ببریم، بر مهارت های زندگی در دانش آموzan تاکید کنیم، از طرفیت های صداوسیما و آموزش و پژوهش و مریبان پژوهشی استفاده شود که بدانند چطور با دانش آموzan درباره بازی های رایانه ای گفتگو کنند.

احمدی همچنین تأکید می کند در جامه ایران در سال های قبل استفاده از فضای مجازی گسترش پیدا کرده و می بینیم افزایی زمان زیادی از روز را به این فضای اختصاص می دهند ولی متناسبانه سواد رسانه ای و فرهنگ صحیح استفاده از بازی های رایانه ای رشد پیدا نکرده. کسانی که از بازی های رایانه ای و شبکه های ارتباطی استفاده می کنند، هنوز نمی دانند چقدر و چطور باید با تکنولوژی همراه شوند، مخصوصاً خانواده ها که باید این نکات را بدانند که فرزندشان دچار مشکل شوند.

این مستول فرهنگی به نکاتی برای خانواده ها اشاره می کند، نکاتی که با رعایت آنها فرزندشان از خطرات احتمالی مصون بماند: خانواده ها باید توجه داشته باشند که مخصوصاً در بازی های آنلاین که فرزندشان باید با دیگران تعامل و گفتگو داشته باشند، به او آموزش دهنده اهالی که اطلاعات شخصی خودش را بازگو نکند، رفتارهای نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در هین بازی رایانه ای تنها نگذارند بلکه هر از گاهی نظراتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سئی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند؛ متناسبانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سئی روی پاکت بازی ها وجود دارد که لازم است به آن دقت کنند به طور میانگین برای هر بازی حدود ۲۵ ساعت وقت گذاشته می شود که با ارزیابی محتواهای رده بندی سئی آن را مشخص کنیم. این موضوع شامل تمام بازی های تولید کشورمان و بازی های خارجی می شود، اعم از بازی هایی که با موبایل، کامپیوتر یا هر وسیله دیگری انجام شود ما پنج گروه سئی داریم؛ مثبت سه، مثبت هفت و مثبت دوازده، مثبت پانزده و مثبت هجده سال. خانواده ها لازم است بر اساس سن فرزندشان یکی از این بازی ها را با توجه به رده بندی سئی و همچنین عالم هشدارهای مختلف محتواهای اسیب رسان و میزان خشونت که در بازی وجود دارد انتخاب کنند. احمدی همچنین می گوید: در کشورهای توسعه یافته برای بازی ها همچنین برای فرهنگسازی درباره آنها به شدت نظرات و دقت وجود دارد اما متناسبانه مستولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردد و ما خیلی دیر تواستیم آنها را مجاب کنیم که چه تأثیرات مثبت یا منفی می تواند داشته باشد. اما خوبیخانه در یکی دو سال اخیر اتفاقات خوبی افتاده، با تمایندگان مجلس جلساتی داشته ایم و قرار است نهادهایی مثل نیروی انتظامی، آموزش و پژوهش و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

#### «قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزمان که از چالش اینترنتی «نهندگ آبی» به عنوان یک چالش خطرناک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض دالنود کاربران قرار گرفته بود بازی ای که مخاطب را دعوت می کرد فردی را که از او متنفر است، به این بازی پکشاند و درواقع با تصویر ساختگی او، انواع خشونت ها را نسبت به او انجام دهد، همانطور که در توضیح این بازی برای دالنود آن توشه شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهد و در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید کنک بزنید. در این بازی که بر اساس قوانین فیزیک طراحی شده، شما به سادگی قادر خواهید بود هر شخصی را که بخواهید وارد بازی کنید و با ۴۴ نوع اسلحه و ایزار مختلف مانند نیزه، تیر، ساطور، مشعل، یمب، چکش، آر بی جی، اتو، تخلم مرغ، برق، تجهیز یا شلاق و ... قربانی خود را بزنید. فقط کافی است عکس از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنت دالنود کنید - این همه ماجرا نیست، این بازی امکان فیلمبرداری از این مراسم را به شما می دهد و می توانید فیلم را در شبکه های اجتماعی بفرستید» و جزییات دیگری که سرشار از خشونت و برای ترغیب کاربران نسبت به دالنود این بازی توشه شده اند!

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخوردهای منفی که داشت، از بازارهای دالنود و خرید آنلاین حذف شد، اما این تنها بازی خشونت بار نیست، بازی های دیگری هم هستند که شاید نه با این وضوح، اما همین کارکرد خشونت آمیز را دارند. هرچند مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می شود نظرات داریم.

او با اشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می گوید: تا پایان این ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می شود که خودمان هر بازی را که خطرناک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان دالنود آن را غیرممکن کنیم، اما تا این زمان، با مارکت ها و ارائه دهنده های این بازی ها همکاری و تعامل داریم و مواردی که باید حذف شوند را به آنها اطلاع می دهیم و آنها خودشان نسبت به حذف آن اقدام می کنند.

احمدی درباره رده بندی این بازی ها می گوید: یکی از این رده بندی ها «توصیه تمی شود» است، مانند بازی قربانی که چه برای کودکان و چه برای افراد بزرگسال، خطرناک و همراه با تبعات ناگوار شناخته و حذف شد درست است که بازی های مشابه وجود دارد، اما جای نگرانی نیست و ما برای حذف آنی بازی های خطرناک اقدام می کنیم، اما سلامت جامعه و مصون ماندن از خطرات بازی های اینترنتی و شبکه های مجازی، مشروط به این است که دستگاه های دیگر هم برای افزایش سواد رسانه ای قدمی بردارند و ما برای مقابله با این بازی ها تنها نگذارند تا اجازه تدهیم بازی هایی مثل «قربانی» با تأثیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

خبرآنلاین

## بازی جدید «قربانی»، فربانی نگرفت سواد رسانه‌ای نداریم، نهنگ آبی قربانی می‌گیرد

مدیر رده بندی سینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: از چالش خطرناک نهنگ آبی به عنوان یک بازی نام می برند، این سوءتفاهم باعث می شود افراد تصویر گشته یک بازی است و می تواند پایان خوشی داشته باشد.

فیلمه حسن میری / بالای پل عابرپرایاده ایستادند، با همه چیز خداخافظی کردند و خودشان را پرتاب کردند به کف خیابان. درست مثل فیلم های سینمایی، اما این فیلم سینمایی نبود. واقعیت بود. واقعیتی که چندروز پیش در اصفهان اتفاق افتاد و دو دختر توجوچان، تصمیم گرفتند با این روش به زندگی شانخاتمه دهند. حرف و حدیث های زیادی شروع شد. مثلاً این که آنها در گیر چالش «نهنگ آبی» شده اند، چالشی که مدت هاست در ایران بر سر زبان ها افتاده و خانواده ها را نگران کرده مشاید نگران تر از اسیب های اجتماعی محتمل دیگری که در کار فرزندانشان است. در واقع به جای این که به مرافق قبل از این چالش توجه شود، مرحله آخر انمور توجه قرار گرفته و خانواده ها نگرانند که میانا فرزندشان خودش را از جایی پرتاب کنند! اتکار نادیده گرفتن روزهای قبیل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند راحت تر است. نادیده گرفتن ازوا، خشم، افسردگی و مرحله به مرحله کم شدن لشیاق و امیدزنگی در آنها.

تکذیب شد اما «ترند» شد

با این که هنوز تایید نشده این دو تجویون اصفهانی، صید «نهنگ آبی» شده باشند و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، چالش پهلو شود و خودش شرح پیشتریاز ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اتفهارنظرها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنیتی و استقبال از دانلود آن زیاد شود، آنقدر زیاد که چارت گوگل ترند نشان می دهد عبارتی ماتند «بازی نهنگ آبی»، «دانلود بازی نهنگ آبی»، «بازی نهنگ آبی چیست»، «چالش نهنگ آبی» و «مرافق بازی نهنگ آبی» به ترتیب پیشترین جستجوها را درباره این چالش داشته باشد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پیانه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مذاوماز این چالش را خطرناک دانست و تاکید کرد: زمانی که رسانه های سراسر کشور، شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، هشدار دادیم که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک است و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مرافق نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران اقتصادی کنند، اما توجهی نشد و نهنگ آبی که چالش ناشاخته دهند کشور بود، سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

این هشدارها در حالی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح می شود که آنها تاکید دارند نهنگ آبی را نباید به چشم یک بازی دید، بلکه چالشی است که نه تهاده فضایی مجازی بلکه به صورت حضوری هم ممکن است انجام شود رضا احمدی، مدیر رده بندیسینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرآنلاین، با تاکید بر این که نهنگ آبی اصلاح بازی اینترنیتی محسوب نمی شود و به اشتباه به آن می گویند بازی، اشاره من کنداش چالش، شامل مجموعه ای از قوانین متشی است، ته وسایت است نه اپلیکیشن و ته نرم افزاری که بتوانیم به آن بازی بگوییم. کاربرد آن روی شبکه های اجتماعی است ولی به دلیل اینکه عناصر بازی گونه هارد، از این چالش به عنوان یک بازی نام می برند، این سوءتفاهم باعث می شود خطرات آن چند برایر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می افتد، تصور گشته یک بازی است و می تواند پایان خوشی داشته باشد.

سواد رسانه ای نداریم، نهنگ آبی قربانی می گیرد

او به بازی هایی مشابه چالش نهنگ آبی هم اشاره می کند: البته بازی هایی که قرار است وارد بازار ایران شوند را مورد ارزیابی قرار می دهیم و بعد از آن که رده بندی سینی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما ساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظارت زیادی نمی توانند داشته باشند جز این که سواد رسانه ای افراد را بالا ببریم، بر مهارت های زندگی در دانش آموزان تاکید کنیم، از ظرفیت های صنایعی و آموزشی و پرورش و مربیان پرورشی استفاده شود که هدایت چطور با دانش آموزان درباره بازی های رایانه ای گفتگو کنند.

احمدی همچنین تاکید می کند: در جامعه ایران در سال های قبل استفاده از فضای مجازی گسترش پیدا کرده و می بینیم افرادی زمان زیادی از روز را به این فضای انتسابی دهند ولی متناسبانه سواد رسانه ای و فرهنگ صحیح استفاده از بازی های رایانه ای رشدپیدا نکرده، کسانی که از بازی های رایانه ای و شبکه های ارتباطی استفاده می کنند هنوز نمی دانند چقدر و چطور باید با تکنولوژی همراه شوند، مخصوصاً خانواده ها که باید اینکات را بدانند که فرزندشان دچار مشکل نشود.

این مستول فرهنگی به نکاتی برای خانواده ها اشاره می کند، نکاتی که بارعایت آنها فرزندشان از خطرات احتمالی مصون بمانند: خانواده ها باید توجه داشته باشند که مخصوصاً در بازی های آنلاین که فرزندشان باید با دیگران تعامل و گفتگو داشته باشند، به او آموزش دهند که اطلاعات شخصی خودش را بازگو نکند، رفتارهای تاماسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در هین بازی رایانه اینتها نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سینی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سینی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متناسبانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندیسینی روی یاکت بازی ها وجود دارد که لازمات است به آن دقت کنند. به طور میانگین برای هر بازی حدود ۳۵ ساعت وقت گذاشته می شود اعم از بازی هایی که با موبایل، کامپیوتر یا هر وسیله دیگری انجام شود ما پنج گروه سینی داریم؛ مثبت سه، مثبت هفت، مثبت دوازده، مثبت پانزده و مثبت هجده سال. خانواده ها لازم است بر اساس سن فرزندشان یکی از این بازی ها را با توجه به رده بندی سینی و همچنین علائم مشداردهنده درباره شدت تاثیرگذاری محتواهای اسیب رسانی میزان خشونت که در بازی وجود دارد انتخاب کنند.

احمدی همچنین می گوید: در کشورهای توسعه یافته برای بازی ها و همچنین برای فرهنگسازی درباره آنها به شدت نظارت و دقت وجود دارد اما متناسبانه مستولان ما به بازیه چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردن و ما خلیلی دیر توانستیم آنها را مجامی کیمیکه چه تاثیرات مثبت یا منفی می تواند داشته باشد. اما خوشبختانه در یکی دو سال اخیر اتفاقات خوبی افتاده، با نمایندگان مجلس جلساتی داشته ایم و قرار است نهادهایی مثبتیروی انتظامی، آموزش و پرورش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.  
«قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزمان که از جالش اینترنی «نهنگ آبی» به عنوان یک جالش خطرناک حرفرده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض دالنود کاربران قرار گرفته بود. بازی ای که مخاطب را دعوت می کرد فردی را که از او متنفر است، به این بازیکشاند و درواقع با تصویر ساختگی او، انواع خشونت ها را نسبت به او انجام دهد، همانطور که در توضیح این بازی برای دالنود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهد بود هر شخص را که بخواهدوارد بازی کنید داشته باشد می توانید کنک پزند. در این بازی که براساس قوانین فیزیک طراحی شده، شما به سادگی قادر خواهید بود هر شخص را که بخواهدوارد بازی کنید و با ۴۴ نوع اسلحه و ابزار مختلف مانند تیزه، تبر، ساطور، مشعل، بمب، چکش، آر بی جی، اتو، تخم مرغ، برق، تغییر یا شلاق و ... قربانی خود را پزند فقط کافیست عکسی از قربانی در گوشی خود داشته باشید ... این همه‌ها را تیست، این بازی امکان فیلم‌داری از این مراض را به شما می دهد و می توانید فیلم را در شبکه های اجتماعی بفرستید» و جزیات دیگری که سرشار از خشونت و برای ترغیب‌کاربران نسبت به دالنود این بازی نوشته شده اند! بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخورد های منفی که داشت، از بازارهای دالنود و خرید آنلاین حذف شد، اما این تها بازی خشونت بار نیست، بازی های دیگری هم هستند که شاید نه با این وضوح، اما همین کارکرد خشونت آمیز را دارند. هرچند مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: روی بازی های آنلاینکه در مارکت های اینترنی مختلف ارائه می شود نظارت داریم. او باشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می گوید: تابیان آبان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می شود که خودمان هر بازی را که خطرناک تشخیص داریم، از بازارهای اینترنی حذف و امکان دالنود آن را غیرممکن کنیم، اما تا این زمان با مارکت ها و ارائه دهنده های این بازی ها همکاری و تعامل داریم و مواردی که باید حذف شوند را به آنها اطلاع می دهیم و آنها خودشان نسبت به حذف آن اقدام می کنند.

احمدی درباره رده بندی این بازی ها می گوید: یکی از این رده بندی ها «توصیه‌نمی شود» است، مانند بازی قربانی که چه برای کودکان و چه برای افراد بزرگسال، خطرناک همراه با تعبات ناگوار نشانه و حذف شد درست است که بازی های مشابه وجود دارد، اما جای تگرگی نیست و ما برای حذف آن بازی های خطرناک اقدام می کنیم، اما سلامت جامعه مصون ماندن از خطرات بازی های اینترنی و شبکه های مجازی، مشروط به این است که دستگاه های دیگر هم برای افزایش سعاد رسانه ای قدمی بردارند و ما را برای مقابله با این بازی هاتها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی هایی مثل «قربانی» با تایپر ایت که دارند، موفق شوند قربانی پاکیزند. اخبار آنلاین

## خبرگزاری آریا

### سواد رسانه ای نداریم، نهنگ آبی فرعانی می گیرد

خبرگزاری آریا - تهران - ایرنا - خبرآنلاین در پاداشتی آورده است: مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: از جالش خطرناک نهنگ آبی به عنوان یک بازی نام می برند، این سواد تفاهم باعث می شود افراد تصور کنند یک بازی است و می تواند پایان خوش داشته باشد. فیضیه حسن میری در این پاداشت اورده است: بالای پل عابر پیاده ایستادند، با همه چیز خداحافظی کردن و خودشان را پرتاپ کردن به گفت خیابان، درست مثل فیلم های سینمایی، اما این فیلم سینمایی نبود، واقعیت بود. واقعیت که چند روز پیش در اصفهان اتفاق افتاد و دو دختر نوجوان، تصمیم گرفتند با این روش به زندگی شان خاتمه دهند. حرف و حدیث های زیادی شروع شد. مثلاً این که آنها در گیر جالش «نهنگ آبی» شده اند، چالشی که مدت هاست در ایران بر سر زبان ها افتاده و خانواده ها را نگران کرده. شاید نگران تر از اسیب های اجتماعی محتمل دیگری که در کنار فرزندانشان است.

در واقع به جای این که به مراحل قبل از این جالش توجه شود، مرحله آخر آن مورد توجه قرار گرفته و خانواده ها نگرانند که میان فرزندانشان خودش را از جایی پرتاب کنند اما نگار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند، راحت تر است. تادیده گرفتن ازوا، خشم، افسردگی و مرحله به مرحله کم شدن اشتیاق و امید زندگی در آنها.

تکذیب شد اما «ترنده» شد

با این که هنوز تایید نشده این دو نوجوان اصفهانی، سید «نهنگ آبی» شده باشند و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، جالش بهتر شود و خودش شرح پیشتری از ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اتفاهات را باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این جالش اینترنی و استقبال از دالنود آن زیاد شود، آنقدر زیاد که چارت گوگل ترنده نشان می دهد عباراتی مانند «بازی نهنگ آبی»، «بازی نهنگ آبی چیست»، «جالش نهنگ آبی» و «مراحل بازی نهنگ آبی» به ترتیب، پیشترین جستجوها را درباره این جالش داشته باشند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مدلوم از این جالش را خطرناک دانست و تاکید کرد زمانی که رسانه های سراسر کشور، شروع به اطلاع رسانی در زمینه نهنگ آبی کردن، هشدار دادیم که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک است و ممکن است سودجویانی با کمی برداری از مراحل نهنگ آبی، جالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران اقتصادی کنند، اما توجهی نشود و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود، سر زبان ها اتفاق و موقعیت برای سودجویان فراهم شد

این هشدارها در حالی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح می شود که آنها تاکید دارند نهنگ آبی را تایید به چشم یک بازی دید، بلکه چالشی است که نه تنها در فضای مجازی بلکه به صورت حضوری هم ممکن است انجام شود. رضا احمدی، مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرآنلاین، با تاکید بر این که نهنگ آبی اصلاً اینترنی محسوب نمی شود و به اشتباه به آن می گویند بازی، اشاره می کند: این جالش، شامل مجموعه ای از قوانین متنی است، نه وسایت است که اپلیکیشن و نه نرم افزاری که بتواتیم به آن بازی بگوییم. کاربرد آن روزی شبکه های اجتماعی است ولی به دلیل این که عناصر بازی گونه دارد، از این جالش به عنوان یک بازی نام می برند، این سواد تفاهم باعث می شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نیاشند که در دام چه موضوعی می افتد، تصور کنند یک بازی است و می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تواند پایان خوشی داشته باشد  
سواند رسانه ای نداریم، نهندگ آبی قربانی می‌گیرد

او به بازی های مشابه چالش نهندگ آبی هم اشاره می‌کند: البته بازی های داریم که اینطور خطوتاک باشند، ولی ما همه بازی هایی که قرار است وارد بازار ایران شوند را مورد ارزیابی قرار می‌دهیم و بعد از آن که رده بندی سئی شدند، اجازه ورود آنها را می‌دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظارت زیادی نمی‌توانند داشته باشند جز این که سواند رسانه ای افراد را بالا ببریم، بر مهارت های زندگی در دانش آموزان تأکید کنیم، از ظرفیت های صناؤسیما و آموزش و پژوهش و مریبان پژوهشی استفاده شود که بدانند چطور با دانش آموزان درباره بازی های رایانه ای گفتگو کنند.

احمدی همچنین تأکید می‌کند: در جامعه ایران در سال های قبل استفاده از فضای مجازی گسترش پیدا کرده و می‌بینیم افرادی زمان زیادی از روز را به این فضای اختصاص می‌دهند ولی متأسفانه سواند رسانه ای و فرهنگ صحیح استفاده از بازی های رایانه ای رشد پیدا نکرد. کسانی که از بازی های رایانه ای و شبکه های ارتباطی استفاده می‌کنند، هنوز نمی‌دانند چقدر و چطور باید با تکنولوژی همراه شوند، مخصوصاً خانواده ها که باید این نکات را بدانند که فرزندشان دچار مشکل نشود.

این مستول فرهنگی به تکاتی برای خانواده ها اشاره می‌کند، تکاتی که با رعایت آنها فرزندشان از خطرات احتمالی مصون بماند: خانواده ها باید توجه داشته باشند که مخصوصاً در بازی های آنلاین که فرزندشان باید با دیگران تعامل و گفتگو داشته باشد، به او آموزش دهند که اطلاعات شخصی خودش را بازگو نکند، رفاقت های نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تهبا نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سئی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می‌گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متأسفانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می‌کنند در حالی که رده بندی سئی روی پاکت بازی ها وجود دارد که لازم است به آن دقت کنند. به طور مانگین برای هر بازی حدود ۲۵ ساعت وقت گذاشته می‌شود که با ارزیابی محتواهای رده بندی سئی آن را مشخص کنیم. این موضوع شامل تمام بازی های تولید کشورمان و بازی های خارجی می‌شود، اعم از بازی هایی که با موبایل، کامپیوتر یا هر وسیله دیگری انجام شود ما پنج گروه سئی داریم؛ مثبت سه، مثبت هفت، مثبت دوازده، مثبت پانزده و مثبت هجده سال. خانواده ها لازم است بر اساس سن فرزندشان یکی از این بازی ها را با توجه به رده بندی سئی و همچنین عالم هشداردهنده درباره شدت تأثیر گذاری محتواهای اسیب رسان و میزان خشونت که در بازی وجود دارد انتخاب کنند. احمدی همچنین می‌گوید: در کشورهای توسعه یافته برای بازی ها و همچنین برای فرهنگسازی درباره آنها به شدت نظارت و دقت وجود دارد اما متأسفانه مستولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردن و ما خیلی دیر توانتیم آنها را م JACK کنیم که چه تأثیرات مثبت یا منفی می‌تواند داشته باشد. اما خوبی‌بخانه در یکی دو سال اخیر اتفاقات خوبی افتاده، با نمایندگان مجلس جلساتی داشته ایم و قرار است نهادهایی مثل نیروی انتظامی، آموزش و پژوهش و صناؤسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

#### «قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزان که از چالش اینترنتی «نهندگ آبی» به عنوان یک چالش خطوتاک حرف زده می‌شد، بازی «قربانی» که اتفاق تولید داخل هم بود، در معرض دالنود کاربران قرار گرفته بود. بازی ای که مخاطب را دعوت می‌کرد فردی را که از او منتفر است، به این بازی بکشاند و درواقع با تصویر ساختگی او، انواع خشونت ها را نسبت به او انجام دهد، همانطور که در توضیح این بازی برای دالنود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهید وارد بازی کنید و بازی کنید و با ۴۴ نوع اسلحه و ایزار مختلف مانند نیزه، تیر، ساطور، مشعل، یمب، چکش، اری چن، اتو، تخم مرغ، برق، زنجیر یا شلاق و ... قربانی خود را بزنید فقط کافی است عکس از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنت دالنود کنید - این همه ماجرا نیست، این بازی امکان فیلمبرداری از این مراسم را به شما می‌دهد و می‌توانید فیلم را در شبکه های اجتماعی پفرستید» و جزئیات دیگری که سرشار از خشونت و برای ترغیب کاربران نسبت به دالنود این بازی نوشته شده اند!

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخورد های منفی که داشت، از بازارهای دالنود و خرید آنلاین حذف شد، اما این تنها بازی خشونت بار نیست، بازی های دیگری هم هستند که شاید نه با این وضوح، اما همین کارکرد خشونت امیز را دارند. هرچند مدیر رده بندی سئی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می‌گوید: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می‌شود نظارت داریم.

او با اشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می‌گوید: تا پایان آیان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می‌شود که خودمان هر بازی را که خطوتاک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان دالنود آن را غیرممکن کنیم، اما تا این زمان، با مارکت ها و ارائه دهنده های این بازی ها همکاری و تعامل داریم و مواردی که باید حذف شوند را به آنها اطلاع می‌دهیم و آنها خودشان نسبت به حذف آن اقدام می‌کنند.

احمدی درباره رده بندی این بازی ها می‌گوید: یکی از این رده بندی ها «توصیه نمی‌شود» است، مانند بازی قربانی که چه برای کودکان و چه برای افراد بزرگسال، خطوتاک و همراه با تعبات ناگوار شناخته و حذف شد درست است که بازی های مشابه وجود دارد، اما جای تگرانی نیست و ما برای حذف آنی بازی های خطوتاک اقدام می‌کنیم، اما سلامت جامعه و مصون ماندن از خطوتاک بازی های اینترنتی و شبکه های مجازی، مشروط به این است که دستگاه های دیگر هم برای افزایش سواند رسانه ای قدمی بردارند و ما برای مقابله با این بازی ها تنها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی هایی مثل «قربانی» با تائیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

خبر آنلاین / آبان ۹۶

اول «غیرضایرچی

انتهای پیام /

منبع خبر: خبرگزاری ایرنا



## صدور هنر و معماری ایرانی-اسلامی با یک بازی؛ «انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر

شنبه (۱۰/۰۸/۲۰۱۷)

انگاره، جدیدترین ساخته مهدی بهرامی یکی از بازی‌سازان نخبه و مستقل کشور در شبکه جهانی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی پاشنگاه خبرنگاران جوان؛ بازی انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلفیق هندسه توائسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر یکشند. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما شناس داده می‌شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد آن را پیدا کنید. گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می‌رود، به نوعی که شاید تا به حال تمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی‌های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ‌های پویا، جذابیت بصری خاصی به آن بخشیده است. اما در کنار این‌ها، شاید یکی از نکاتی که در تبلیغاتی هم نظر همگان را جلب کرده بود، موسیقی بی‌نظیر آن باشد. موسیقی این بازی که توسط سلم رسلی آماده سازی شده است، با استفاده از اسازهای ایرانی حس خوبی به مخاطبان متصل می‌کند.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توائسته تقدرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران جایزه ببرد. علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین‌المللی **TGC** نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توائسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی‌سازان مستقل بسیار شناخته شده در دنیا، انگاره را یک بازی جادویی توصیف کرده و عقیده دارد که همه باید این اثر را تجربه کنند. سایت مشهور پالیگان نیز در وصف این بازی از کلمه متحیر کننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام تهاده است.

شبکه جهانی استیم نیز در روز نخست انتشار این بازی آن را در لیست بازی‌های جدید و جذاب قرار داد. علاقه مندان می‌توانند این بازی را از فروشگاه استیم یا مارکت دیجیتالی و ایرانی هیولا دریافت کنند.

منبع: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

## مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های موبایلی می‌گذراند

(۱۰/۰۸/۲۰۱۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: براساس آخرین آمار ۱۵۰۰۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنتی شده است. حسن کرمی قدوسی در گفتگو با مرکز خبر شورای عالی انقلاب فرهنگی در خصوص تاثیرات اجتماعی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای گفت: کشور ما موضع را با بازی رایانه‌ای مشخص کرده است و بازی را صرفاً چیز بد و مضر نمی‌داند بلکه بازی را یک محصول سرگرمی ساز می‌داند که هم ابعاد مثبت و هم ابعاد منفی و حتی ممکن است ابعاد خنثی داشته باشد.

وی افزود: تاثیرات بازی‌ها از سن دیگر و از بازی به بازی دیگر متفاوت است و ما با رویکرد خود در بنیاد بازی‌های رایانه‌ای بازی‌ها را بر اساس رده سنی مرتبط مشخص کردیم تا افراد بازی مناسب رده سنی خود را انتخاب و بازی کنند. کرمی با اشاره به ساماندهی و ضعیت بازار بازی‌های رایانه‌ای گفت: تا چند سال پیش بازار به بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای خلاصه می‌شود که بخشی با مجوز و تایید ما در بازار توزیع می‌شود و بخشی هم توسط متخلفین روی سی دی کین و به صورت غیر مجاز به فروش می‌رسید وی تصریح کرد: برای بازار غیر مجاز بازی‌ها دو سه سال پیش تلاش کردیم و ستد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز را اراده اندازی کردیم و به مقدار بسیار خوبی در تهران و کلان شهرها بازی‌های غیرمجاز از ویترین‌ها جمع‌آوری شدند و آن چه از بازی غیرمجاز وجود دارد نعم توان کاری کرد چون قابل رصد نیست.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای راه حل مواجهه با آسیب‌های اجتماعی تاثی از بازی‌های رایانه‌ای را خاتواده خواند و افزود: باید به سمت خاتواده‌ها بریوم و از آن‌ها کمک بگیریم چرا که آسیب اصلی در خاتواده‌ها به سمت کسانی می‌رود که هنوز نمی‌دانند انتخاب درست چیست، یعنی کودکان و نوجوانان که زیر ۱۵ سال سن دارند و سرمایه‌گذاری در خاتواده پررنگ تر و بر اهمیت ترا از هر کاری است.

وی ادامه داد: خاتواده اگر حواسش باشد که فرزندش چه بازی ای می‌کند آسیب‌ها کمتر می‌شود، برای این مهم بیشنهادی که همیشه به خاتواده‌ها می‌دهیم این است که هم بازی بجهه‌ها باشند و با آن‌ها بازی کنند حتی اگر مدت زمان کوتاهی باشد ولی آن فرزند احساس می‌کند با پدر و مادرش در این بازی شریک است و هم اینکه پدر و مادر متوجه می‌شوند در آن بازی چه می‌گذرد و ارتباط بهتری بین آن‌ها شکل می‌گیرد.

کرمی با بیان اینکه از جمجم بازی‌های کامپیوتری هر سال کمتر می‌شود، برای این‌ها امروز بازی‌های موبایلی است که وضعيت را پیچیده تر هم کرده است، چرا که در کشور چیزی در حدود ۸۵ درصد مردم وقت خود را به بازی‌های موبایلی و تبلیغ ۱۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای می‌گذرانند، چون موبایل همه جا در دسترس است و در خانه هم تبلیغ را دست بجهه می‌دهند که سرگرم باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر اهمیت رده بندی سنتی بازی‌ها گفت: در کشور بازارهای داخلی مختلفی برای دسترسی به بازی‌های موبایل وجود دارد و از دو سال پیش رده بندی سنتی حجم بزرگی از این بازی‌های را آغاز و براساس آخرین آمار ۱۵۰۰۰ هزار بازی موبایلی را رده بندی سنتی (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) کردیم وی افزود: نمی توانیم بگوییم مثلا بازی خشن در کشور نباشد چون مردم از بازارها و اپلیکیشن های خارجی تهیه می کنند اما اعتقاد داریم که اگر این رده بندی سنتی توسط خانواده ها رعایت شود به مقدار خیلی زیادی از آسیب های منفی بازی ها کنترل می شود. کریمی هم چنین تصريح کرد سایت و اپلیکیشن راه اندازی کردیم که آخرین مراحل آماده سازی خود را طی می کند و در حقیقت بانک اطلاعاتی بازی های مجاز است که خانواده ها می توانند با مراجعته به آن اطلاعات بازی ها را دریافت کنند. کریمی در خصوص همکاری ارگان های مختلف در کاهش این آسیب ها گفت: در برخه های مختلف با وزارت آموزش و پرورش کار کردیم تا در جلسات اولیا و مربیان و نیروهای پرورشی آن ها تیز کمک کنند و بازی بجهه ها را کنترل و نظارت کنند. وی ادامه داد: شهرداری و صداوسیما باید آگاهی بخشی از رده سنتی بازی ها را به خانواده ها عهده دار شوند زیرا بنیاد بودجه ای مثل امسال که ۱۰ میلیارد دارد را عدمتا صرف بازی سازی ها می کنند و با هزینه های تبلیغی صدا و سیما و شهرداری بودجه ای نمی توانیم صرف تبلیغات کنیم است و در حالی است که شهرداری و صدا و سیما در این چند سال به ما کم لطفی کرده و همراهی نکرند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان اظهار داشته در هیچ جای دنیا نمی گویند بازی تکنیکی تکنیکی بلکه حد مجاز آن را ۹۰ دقیقه اعلام می کنند و در کنار آن رده سنتی بازی رعایت شود، در کشور توجه به رده بندی سنتی در سه سال گذشته ۲۰ درصد افزایش داشته است ولی هنوز با ایده آل فاصله داریم. انتهای پیام اج

## تهران

خبر اخباری تخصصی حوزه امن

### در خراسان رضوی؛ ثبت نام چهارمین دوره بازیهای رایانه ای جام خلیج فارس آغاز شد (۱۴۰۷/۰۸/۰۷)

۱۴

**خبرگزاری خبرنگار خبرگزاری خسروان** با یازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال ثبت نام چهارمین دوره بازیهای رایانه ای جام بزرگ خلیج فارس در خراسان رضوی آغاز شد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری خسروان از مشهد بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شبکه ملی فرهنگ و مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی همزمان با یازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال چهارمین دوره جام بازیهای رایانه ای خلیج فارس را برگزار می کند. ثبت نام این دوره از مسابقات در ۶ رشته افرادی و گروهی بر روی ۲ پلتفرم Consol PC/Desktop از امروز آغاز و تا ۱۰ آبان ماه سال جاری ادامه خواهد داشت و برگزاری بازی ها در دوره مقدماتی ۱۲ الی ۱۷ آبان ماه ویژه شهرستان و ۲۱ الی ۲۶ آبان در تهران برگزار می شود همچنین مسابقات نهایی هم هفته اول آذر برگزار خواهد شد. برای این دوره از مسابقات یک میلیارد ریال جایزه تقاضی به همراه جویز مدد اسنایری در نظر گرفته شده است و علاقمندان می توانند جهت ثبت نام و کسب اطلاعات بیشتر به وب سایت رسمی این جام به آدرس [WWW.IRANPGC.ir](http://WWW.IRANPGC.ir) مراجعه کنند. پایان پیام ۴۸۲

## خبرگزاری رضا

### مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس در خراسان شمالی برگزار می شود (۱۴۰۷/۰۸/۰۷)

بازی های کشوری جام بزرگ رایانه ای خلیج فارس با هدف رشد و شکوفایی خلاقیت نوجوانان و جوانان ایرانی همزمان با سراسر کشور ۱۲ تا ۱۷ آبان ماه سال جاری در خراسان شمالی برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری برنا و به نقل از روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد خراسان شمالی: جام بازی های رایانه ای به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شبکه ملی فرهنگ مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار می شود. ایجاد زمینه رشد و شکوفایی خلاقیت جوانان و نوجوانان در صنعت بازی و سرگرمی، ارتقاء رشد کمی و کیفی تولیدات با نمایش توانمندی های متخصصین و گسترش صنعت بازی سازی، معرفی بازی های تولید داخل، ایجاد بازار فروش و شناخت و استعداد یابی گیمرهای ایرانی از اهداف برگزاری این بازیهای است. ثبت نام این دوره از مسابقات در ۶ رشته افرادی و گروهی بر روی ۲ پلتفرم Consol PC/Desktop تا ۱۰ آبان ماه سال جاری ادامه دارد و برگزاری بازی ها در ۱۲ آبان ماه کلید می خورد.

عالقمندان می توانند جهت ثبت نام و کسب اطلاعات بیشتر به وب سایت رسمی این جام به آدرس [WWW.IRANPGC.ir](http://WWW.IRANPGC.ir) مراجعه کنند. همزمان با مسابقات بازی های رایانه ای دیجیتال جام خلیج فارس، بخش موبایل بازی ها تیز موبایلی این بازی های برای نخستین بار در کشور برگزار خواهد شد. این مسابقات برای سومین بار در محل مجتمع فرهنگی دیجیتال گلشن چتربار همزمان با سراسر کشور آغاز می شود (ادامه دارد ...).

## آسمان

## سازنده بازی «شیطان در بایتخت» مطرح کرد ۴۰ سال از کشورهای صنعتی عقب هستیم

صنایع که بیش از ۵۰ سال در کشور فعال هستند، هنوز با مشکلات عدیده ای دست و پنجه توم می کنند و پیشتر آن ها این روز ها چندان حال خوش ندارند. صنعت بازی صاری تیز که یکی از صنایع نوپا محسوب می شود با این که بسیاری از موانع را پشت سر گذاشته است، هنوز مشکلات بزرگ و کوچکی را پیش روی خود دارد که فعالان این عرصه امیدوارند با حمایت دولتی این بخش آن را حل کنند. صنعت بازی صاری در پیشتر با همه کشورهای صنعتی جایگاه و پیوی ای دارد و به دلیل مسائل فرهنگی و اقتصادی موردن توجه سیاستمداران و اقتصاد دانان است. اما متأسفانه به گفته فعالان این بخش، سیاست جدی برای صنعت بازی ایران در نظر گرفته نشده است و بازی سازان بدون خط مشخص خاصی به فعالیت خود ادامه می دهند و قانون کلی برای آن ها وجود ندارد و نگاه جدی به توسعه این شان نمی شود. به گفته بازی سازان، تبود قانون مدون کمی رایت شرایط را برای فعالان صنعت گیم کشور بسیار دشوار و نفسگیر کرده و این موضوع بسیاری از شرکت ها را به تعطیلی کشانده است. این در حالی است که کشور های همسایه ها در چند سال اخیر توجه زیادی به این صنعت داشته و هزینه های های هنگفتی را برای توسعه این صنعت مهم متوجه شده اند در ادامه گفت و گویی با عmad رحمانی، مدیرعامل شرکت بازی سازی رسانا شکوه کویر، کرده این که این صنعت نوپا را زیر ذره بین قرار دهیم و با مشکلات پیش روی بازی سازان و دیگر فعالان این عرصه و البته راه های برطرف کردن این موانع پیشتر آشنا شویم.

در حال حاضر، چه موانعی پیش روی بازی سازان ایرانی وجود دارد؟

متاسفانه هنوز نگاه مستولان به صنعت بازی صاری چندان جدی نیست، این یکی از بزرگ ترین مشکلات بازی صاری است. هنوز صنعت گیم کشور ما از بودجه مناسب و حمایت مستقیم دولت پرخوردار نیست و موضوع قانون کمی رایت نیز که در مجلس باید تصویب شود، همچنان در حد حرف باقی مانده است. تصویب نشدن این قانون بازی های خارجی را با کمترین قیمت در اختیار کاربران قرار می دهد و با نمونه های داخلی که با هزینه و سرمایه گذاری خصوصی تولید شده است مقایسه می کند.

در حال حاضر، با همه تلاش هایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای کرده، متاسفانه بخش بازی های مرتبط با رایانه های شخصی ناکارآمد است و این بازی ها به عنوان بازی های فرهنگ ساز روند روبه رشد آهسته ای را در پیش گرفته اند.

یکی دیگر از مشکلاتی که به تازگی صنعت گیم کشور را تهدید می کند وجود بازی های بی کیفیت در بازار است که روز به روز شاهد افزایش آن ها هستیم که نه بونی از کیفیت بوده اند و نه بونی از محبتها.

فکر می کنم با سیاست گذاری های پیشتر می توان همه این مشکلات را رفع کرد و این صنعت نوپا در ایران را هرچه سریع تر ارتقا داد.

به نظر شما، چه نهاد هایی می توانند در پیشود صنعت بازی صاری نقش افرینی کنند؟

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر به خوبی توانسته از بازی صاری حمایت کند و چرخ صنعت گیم ایران را با سرعت پیشتری به گردش درآورد، اما این نهاد به تنهایی تمنی تواند از پس مشکلات برآید و باید بخش های دیگر تیز برای رفع مشکلات قدم به میدان بگذارد. البته نکته ای که در اینجا مطرح است حذف موازی کاری ها به وسیله بخش های مختلف است؛ یعنی تهاد های دیگر باید با بنیاد ملی بازی های رایانه ای همکاری کنند، نه این که کارها و وظایف این نهاد را جداگانه انجام دهند. در حال حاضر، بسیاری از نهاد ها به خوبی از صنعت گیم حمایت می کنند؛ برای مثال می توان به مرکز توسعه و نشر دیجیتال سیچ یا معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و حتی وزارت ورزش و جوانان اشاره کرد که تابه حال از این صنعت حمایت های خوبی کرده اند.

همان طور که گفته شد، این نهادها پیشتر کارهای موازی انجام می دهند؛ به تنظر من، اگر این حمایت ها به طور تجمعی شده انجام شود، بازدهی پیشتری خواهد داشت. از طرف دیگر، نهاد های قانون گذار مانند مجلس نیز می توانند تأثیر زیادی در سیاست های کلان صنعت بازی صاری ما داشته باشند و نقشه راهی را پیش بانی این صنعت و فعالان آن قرار دهند.

خوبی بخشنده ایران ظرفیت زیادی برای تولید بازی های رایانه ای دارد و به جرئت می توان گفت ما رتبه اول در بین کشور های منطقه را به خود اختصاص داده ایم و با قانون گذاری صحیح می توانیم این صنعت را هرچه سریع تر جلو ببریم.

حدود دو سال است که تحریم ها از کشور ما برداشته شده، آیا این موضوع نقشی در فعالیت بازی سازان داشته است؟

بازی صاری چندان به مشکلات تحریم ها مرتبط نیود، اما هنوز مشکلاتی مثل انتقال پول به کشور همچنان وجود دارد و بازی صاری که محصولات شان در خارج از کشور عرضه شد همچنان از همان روش های قبل برای دریافت مبالغ فروش محصولات خود استفاده می کنند.

متاسفانه تحریم های نرم افزاری مثل گوگل پلی و اپ استور نیز اخیراً دوباره اعمال شده اند که امیدوارم با پیگیری مستولان این موانع هرچه سریع تر رفع شود و وضعیت بازی صاری ایران در بین کشور های منطقه چگونه است؟

همان طور که گفتی، بدون شک کشور ما حرف اول را در خاورمیانه می زند. در حال حاضر، کشور هایی مثل عربستان بسیار به خارجی ها وابسته هستند، اما کشور ما با ظرفیت بومی یا به این صنعت گذاری و به خوبی هم پیش رفته است. داشتن بازی صاری به دست خود بجهه های ما بومی صاری شده است؛ به طوری که در

کشوری مثل عربستان بیش از ۵۰ درصد شرکت هایی بازی صاری وابسته به شرکت های فرانسوی هستند.

البته فکر می کنم اگر همین راه را در راستای حمایت از صنعت بازی صاری ادامه دهیم، کشور های دیگر کوئی مبتدت را از ما می ریاند و برای این که این اتفاق نیافتد باید نهاد هایی مثل مجلس، بنیاد ملی بازی های رایانه ای را برای ارتقای صنعت بازی صاری پیشتر حمایت کنند که این بخش بتواند سیاست هایش را پیشتر ادامه دهد و به طور کلی، باید در این بخش هدفمند تر جلو برویم.

به نظر شما، ورود کشورهای خارجی به صنعت بازی صاری ما فرصت یا تهدید محسوب می شود؟

مادر این صنعت کشور های اروپایی و آمریکایی هستند و این کشور ها حدود ۲۰ سال از ما جلوترند و حضور استودیو های خارجی در ایران می تواند کمک بسیار زیادی به بازی صاری ما کند. خوبی بخشنده دولت یازدهم و دوازدهم با ارتباط خوبی که با کشور های دیگر برقرار کرد یافعیت شد قضايی تعامل با (ادامه دارد ...)

## آشنایی با اینستاگرام

(ادامه خبر...) بازی سازان خارجی فراهم شود؛ برای مثال، من توان به تماشگاه TGC که چندماه پیش با حضور کشورهای خارجی برگزار شد اشاره کرد و گفت حضور کشورهای اروپایی برای تولید مشترک و عرضه در کشورهای خارجی بسیار سودمند بود. به هر حال، صنعت بازی ایران باید در جهان دیده شود و راههای درآمدزایی برای آن باز شود بدون شک رویدادهای مثل TGC قدم محکمی برای ارتقای صنعت بازی مازی بود و امیدوارم نواقص آن برطرف شود و در آینده، پیشتر شاهد برگزاری چنین مراسمی باشیم.

به عنوان یک بازی ساز صنعت گیم ایران را در سال‌های آینده چگونه ارزیابی می‌کنید؟

صنعت بازی سازی یکی از پردرآمدترین صنایع جهان است؛ به همین دلیل، روزیه روز بیشتر توسعه می‌یابد و ما نباید از این قابل عقب بمانیم. بدون تارف پیکوئیم صنعت بازی سازی ما بین هدف است و راه مسجده ندارد، به نظر من، اگر با این وضعیت پیش برویم، در آینده وضعيت خوبی نخواهیم داشت. در حال حاضر، حدود صد استودیوی بازی سازی در کشور ثبت شده اند و چندین هزار نفر در این عرصه فعال هستند، اگر از این بخش حمایت نشود، باید دور صنعت بازی سازی را برای همیشه خط بکشیم. باید هرچه زودتر سیاست گذاری کلان در این صنعت انجام شود که این کار به دست دولت، مجلس و بنیاد ملی بازی های رایانه ای عملی می شود.



## مهر گزاری مهر / ۱۶

### مهر گزارش می‌دهد؛ ۱۶ انماینده ایران در جشنواره جهانی موبایلی / بایان حاشیه ها؟

۱۶

مراسم اختتامیه دومین دوره جشنواره IMGA در خاورمیانه و شمال آفریقا در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حواسی خاصی داشته است.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: «IMGA» یا جشنواره بین المللی بازی های موبایلی یکی از مهمترین رویدادهای مرتبط با بازی های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا محسوب می شود که در دومین دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهد داشت.

مراسم اختتامیه دومین دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه هایی هم به همراه داشته است؛ اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز درین آن ها بود. یک روز بعد تمامی ۱۶ بازی تامزد شده که برای رای گیری روزی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، به شکل جعبی حذف شدند اما در نهایت با یکیگری های سریع بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فردای همان روز تمامی ۱۶ بازی به لیست بازی های تامزد جشنواره برگشتند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دومین IMGA خاورمیانه ۵۵ بازی تامزد شده اند که این عدد از آن ها بازی های ایرانی هستند که این عدد، رقم بسیار قابل توجهی است. به همین دلیل بازی سازان ایران شانس بالایی در کسب جایزه از این جشنواره دارند.

مراسم اختتامیه این جشنواره ۱۱ نوامبر مصادل ۲۰ آبان ماه در کشور اردن و شهر عمان برگزار می شود و باید دید آیا حواسی بازه اعلام تامزدهای حاضر در این رویداد به پایان رسیده یا در بازه اعلام تایم قرار است شاهد صورت دیگری از این حواسی باشیم؟ در ادامه به معرفی مختصر ۱۶ بازی حاضر در این رویداد بین المللی می پردازیم.

**Wheeler's ۴** ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (Ordibehesht Studio):

بازی چهارچرخ بازی **Wheeler's ۴** یکی از نامزدهای دومین دوره IMGA خاورمیانه است که روی خودروهای کوچک اسباب بازی و جذابیت آنها تمرکز گرده است. سبک تلقیقی بازی (مخلوطی از سبک مسابقه ای و نوبتی) باعث جذابیت دوچنان آن می شود در این بازی، کاربر می تواند ماتین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقاتی آنلاین، یک حرف به رقابت پیرپاداز زمانی که رقابت میان دو کاربر آنلاین آغاز می شود، اول توبت به یکی از آنها داده می شود تا مسیر پیشروع خود را مشخص کند و تا حدی به جلو برود، سپس توبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروع این چنینی و سبک تلقیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماتین با یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروع در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد.

**Ancients Revival** ساخته شده توسط آناشید گیمز (Anashid Games):

احیای جنگجویان باستانی یا **Ancients Revival** توسط استودیو آناشید گیمز ساخته شده و در سبک مبارزه نوبتی دنبال می شود که کاربران بازی های آنلاین را مورد هدف خود قرار داده است. بازی احیای جنگجویان باستانی تمرکز خود را روی نمایش قهرمانان و شخصیت های مبارز خود می گذارد که هر کدام درایی سبک مبارزه خاص خود و ویژگی های خاص خود هستند.

در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجودی افسانه ای تبدیل شود و در موقع ضروری یا بحرانی کمکی برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و تبرد باشد، می تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود با دیگر کاربران به مبارزه و رقابت پیرپاداز اما اگر کسی می خواهد با دیگر کاربران آنلاین به صورت عضوی از یک تیم بازی کند چنین حالی نیز در بازی وجود دارد و هر مبارز و هر کاربر، در نقش خاص تحت یک تیم قرار می گیرد و ممامها و چالش هایی را پشت سر می گذارند.

**Around Mars** ساخته شده توسط استودیو اپینو (Appino Studio):

بازی اطراف مریخ یا **Around Mars** نیز یکی دیگر از ۱۶ بازی تامزد شده ایرانی است که توسط استودیو اپینو ساخته شده و در سبک بازی های تفنن ارایه شده است. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) در این بازی کاربر می‌باشد تعداد سیارک‌ها یا سنج های کهکشانی مین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کهکشانی با موفقیت در جو مریخ شناور شوند و با مریخ و دیگر اشیا موجود در مراحل پرخورد نکنند. بازی اطراف مریخ، در بخش تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت های پی تهایت و دونفره نیز در بازی قرار داده شده است.

[Game Origins](#) ساخته شده توسط گیم اورجینز Clown: Legendary Theater

بازی دلقک: تئاتر افسانه‌ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی سازی گیم اوریجینز در سیک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلقکی را روی صحنه نمایش می‌بیند که پاتوتومیم بازی می‌کند و حرکاتی را آدا می‌کند تا کاربر حدس بزند دلقک چه چیزی را دارد بازی می‌کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تمثیل بازی دلقک و چیزی حروف درست در کتاب یادکنیگر، حدس خود را اعلام می‌کند و در بازی پیشروی می‌کند. بازی دلقک: تئاتر افسانه‌ای به کاربر اجازه‌ی شخصی سازی و خرد آینم‌های متفاوتی جون لباس های متعدد برای دلقک را می‌دهد.

ساخته شده توسط اسید گرین گیمز و سورنا گیمز (Acid Green Games and Sourna Games) Live TV Tycoon

بازی لایو تی وی تایکون با Live TV Tycoon کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و درواقع در سبک شبیه سازی / تفنگی دنبال می شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به بهترین نحو امروز را اداره کند، برنامه بسازد و تلاش کند در رقابت تنائیگ با دیگر شبکه ها و مدیران آنها تبدیل به محبوب ترین و ثروت مندترین شبکه تلویزیونی شود.

در بخش های مختلفی که در بازی وجود دارد، کاربر می تواند برنامه های متنوعی بسازد و آن را برای بخش منظور در روز بچیند و زمان پندی کند، هر چه برنامه های پیشتری ساخته شود که مورد پیشنهاد شماگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود بخشید، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را بیشتر کند.

پرسخوانده ساخته شده توسعه استودیو پايزان گيم (Paezan Game Studio) مafioso

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه ای و نوبش استراتژی توسط استودیو پاییزان گیم ساخته شده و یکی دیگر از بازی های برگزیده دومین **IMGA** خاورمیانه است. در این بازی، کاربر از میان شخصیت های موجود سه نفر را انتخاب کرده و یک تیم تشکیل می دهد تا با دیگر تیم ها رقابت کند. هر تیم دوبار می تواند حمله کند (به صورت تونیت) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالای شخصیت ها و قدرت های ویژه ای هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

بررسی PerCity (Turned On Digital) ساخته شده توسط آن دیجیتال

بازی پرستی، در سبک شبیه سازی کاربر را مجاز نمایند و مدیر یک شهر باستانی در ایران می کنند و کاربر می بایست تامین کننده مواد لازم برای زندگی مردم در شهر خود باشد و به آنها را مدد بیت کند.

کشاورزی، صنعت و مازن، دام پروری و دیگر موارد همگی در بازی پرسیتی می باشد توسط کاربر اجرا و مدیریت شوند تا سطح تمدن در بازی ارتقا یابد و رقابت کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذب شود.

خوب، جنگ ساخته شده توسعه مدريک (MedrickFze) Rooster Wars

بازی خروس چنگی نیز یکی از بازی های نامزد جشنواره **IMGA** در خارجیانه است که در سیک مبارزه ای توسط شرکت مدیریک ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی سازی خروس چنگی خود می تواند در بخش تک نفره بازی مراحل مبارزه با دیگر خروس ها را پشت سر بگذارد، و یا می تواند به بخش آنلاین رفته و با دیگر کاربران به رقابت بپردازد.

لازم به ذکر است که این بازی در سیک مبارزه ای متنهای به صورت نویشی دنبال می شود، یعنی هر کاربر حین مبارزه، یک بار حمله می کند و بار دیگر دفاع، و این روند تا پایان مسابقه ادامه دارد. تنوع شخصی سازی و آیتم های در دسترس برای این مهم در بازی بسیار زیاد است و کاربران می توانند با ایده آل مبارز خود به بازی پردازند.

(Noa Games) ساخته شده توسط نوآ گیمز Shadow Racer

بازی شدو ریسر یا **Shadow Racer** ساخت نوا گیمز در این دوره تامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه‌ای دنبال می‌شود. در این بازی، کاربران می‌توانند خودرو موردنظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات افرادی، بین تنهایی، دزد و پلیس و رقابت‌های آنلاین شرکت کنند تا پاداش و تجربه کسب کنند و به شخصی سازی و قدرتمندتر کردن خودروی خود بپردازند. لازم ذکر است که تنوع جاده‌ها، آب و هوای مسیر مسابقات و تعدد و انواع خودروها نیز در حد قابل قبولی قرار دارد.

بازی مزرعه پهاری یا **Spring Farm** نیز در سبک شبیه سازی توسط مدیریک ساخته شده که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می دهد در این بازی، کاربر می بایست با اداره امور مزرعه مانند کشت، برداشت، ساخت و ساز و... امیاز جمع کنند تا در رقابت با دیگر کاربران عقب نیفتد. کاربر در این بازی می تواند مزرعه خود را بیشتر گسترش دهد و امیازات خود را نیز چندبرابر کند.

(Appium) ساخته شده توسط اپیتو Super Sheep

**SuperSheep** یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که تامزد دومین IMGA در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفکنی ساخته شده که کاربر می بایست در آن از سقوط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی صخره ای می پرد و کاربر می بایست با ضربه زدن روی صفحه تلفن همراه خود زیر پای آن را پر کند و به پیشروی در بازی و کسب امتیاز ادامه دهد.

LexipGames ساخته شده توسط لکسیپ گیمز The Ballion

بازی پالیون، یک بازی در سبک بازل است که کاربر می‌باشد تمازها و موجودات شیوه به هم در صفحه ای شطرنجی را کنار یکدیگر بچیند و امتیاز بگیرد. این بازی توسط لکسیپ گیمز ساخته شده و به کاربر اجازه می‌دهد رکورد خود را با دوستان خود و دیگر کاربران به اشتراک بگذارد و با کسب امتیاز بیشتر و رکوردزنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی پیروزی آزاده دارد...

(ادامه خبر ...) قفس **The Cage** ساخته شده توسط مثال استودیو (Mental Studio)

بازی قفس، در سبک پلتفرمر ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاب از قفس که در آن توسط یک انسان اسیر شده را روایت می‌کند. این بازی توسط مثال استودیو ساخته شده و کاربر را تا جی سنجاب داستان بازی می‌کند تا آن را از چالش‌ها و موانع روبرویش بگذراند و از آن را به ارمنان بیاورد. چالش‌های راه کاربر در بازی قفس می‌تواند ممکن‌ها، دشمن‌ها (انسان‌ها یا حیوان‌های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

بدو دهقان بدو **Run Daheghan Run** ساخته شده توسط تی تو تم (TeeToTumEntertainment)

بازی بدو دهقان بدو، یک بازی پلتفرمر و تفتشی است که میان ۱۶ دوره است. بدو دهقان بدو، کاربر را در نقش ریز علی قرار می‌دهد که برای تجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند می‌باشد با قاطر خود مسیری را بیماید. کاربر طی پیشروی در بدو دهقان بدو، با موانع مختلفی روبرو می‌شود که برای عبور از آنها می‌باشد بیرون از سرعت و محل سقط‌شدن روی زمین بعد از پریدن را تظییم کند. کاربر برای دوام اوردن در یک مرحله، می‌باشد در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گلوله‌های خورشیدمانند این اتفاق می‌افتد.

نبرد اساطیر **Battle of Legends** ساخته شده توسط تریکسمن استودیو (Trixmen Studios)

بازی نبرد اساطیر، در سبک استراتژی توسط تریکسمن استودیو ساخته شده که در آن کاربر می‌تواند با انتخاب کارت‌های قهرمانان و اسطوره‌های ایرانی، به نبرد و نقشه ریزی برای آن پردازد در بازی نبرد اساطیر، کاربر با تبعی از کارت‌های اسطوره‌ها به نبرد انلاین با تیم‌ها و قلمه‌های دیگر کاربران می‌رود. با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می‌شود که می‌تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره‌ها، قدرت حمله و دقایق خود بهره ببرد.

نحوه قلمه **Save Castle** ساخته شده توسط دریم رین (Dream Rain)

بازی نجات قلمه، دنباله ای بر بازی سلحشوران ساخت تیم دریم رین است که در سبک تیراندازی از دید سوم شخص ساخته شده و کاربر را در نقش آرش کمانگیر قرار می‌دهد. داستان بازی روایت گر جیله‌ی جدید اهربیعن است که دروازه‌ای از دنیای خودش در دنیای اهورا بازگردید و به لشکر خود دستور داده تا به سرزمین اهورا حمله کند و کاربر در نقش آرش کمانگیر، محافظ سرزمین اهورا، ظاهر می‌شود تا با موجودات اهربیعنی مبارزه کند. در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور در حال پیشروی هستند آنها را از پاره‌ی اورد و امتیاز دریافت می‌کند که در نهایت تمامی این امتیازات، برای بهبود قدرت‌های آرش کمانگیر قابل استفاده هستند تا پیشروی در بازی و مراحل آن جذاب‌تر و آسان‌تر شود.



## مهر گزارش می‌دهد! ۱۶ نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی / بایان حاشیه‌ها!

مراسم اختتامیه دومنی دوره جشنواره **IMGA** در خاورمیانه و شمال آفریقا در حالی به زودی برگزار می‌شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حواشی خاصی داشته است.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: «**IMGA**» یا جشنواره بین‌المللی بازی‌های موبایلی یکی از مهمترین رویدادهای مرتبط با بازی‌های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا محسوب می‌شود که در دومنی دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهد داشت.

مراسم اختتامیه دومنی دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می‌شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه‌هایی هم به همراه داشته است: اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی تیز در بین آن‌ها بود. یک روز بعد تمامی ۱۶ بازی نامزد شده که برای گیری روی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، به شکل عجیب حذف شدند اما در نهایت با پیگیری‌های سریع پیشاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، فردای همان روز تمامی ۱۶ بازی به لیست بازی‌های نامزد شده تبدیل شدند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دومنی **IMGA** خاورمیانه ۵۵ بازی نامزد شده اند که این عدد از آن‌ها بازی‌های ایرانی هستند که این عدد، رقم بسیار قابل توجهی است. به همین دلیل بازی سازان ایران شناس بالایی در کسب جایزه از این جشنواره دارند.

مراسم اختتامیه این جشنواره ۱۱ نوامبر مصادف ۲۰ آبان ماه در کشور اردن و شهر عمان برگزار می‌شود و باید دید آیا حواشی بازه اعلام نامزدهای حاضر در این رویداد به پایان رسیده یا در بازه اعلام نتایج قرار است شاهد صورت دیگری از این حواشی باشیم؟

در ادامه به معرفی مختصر ۱۶ بازی حاضر در این رویداد بین‌المللی می‌پردازیم.

**Wheeler** ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (Ordibehesht Studio)

بازی چهارچرخ یا **Wheeler** یکی از نامزدهای دومنی دوره **IMGA** خاورمیانه است که روی خودروهای کوچک اسباب بازی و جذابیت آنها تمرکز کرده است. سبک تلقیقی بازی (مخلوطی از سبک مسابقه‌ای و توپی) باعث جذبیت دوچنان آن می‌شود در این بازی، کاربران می‌توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات افلاین، بین تهاجم، دزد و پلیس و رقابت‌های انلاین شرکت کنند تا پاداش و تجربه کسب کنند و به شخصی سازی و قدرتمندتر کردن خودروی خود بپردازنند. لازم ذکر است که تنوع جاده‌ها، آب و هوای مسیر مسابقات و تعداد و انواع خودروها در بازی **Shadow Racer** تیز در حد قابل قبولی قرار دارد.

**Medrick Fze** از شرکت مدريك (Medrick Fze)

بازی مزرعه بهاری یا **Spring Farm** نیز در سبک شبیه سازی توسط مدريك ساخته شده که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می‌دهد. در این بازی، کاربر می‌باشد با اداره امور مزرعه مانند کشت، برداشت، ساخت و ساز و ... امتیاز جمع کند تا در رقابت با دیگر کاربران عقب نیفتد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کاربر در این بازی می‌تواند مزرعه خود را بیشتر گسترش دهد و امتیازات خود را نیز چندبار افزایش دهد.

### Super Sheep

بازی فراگوسنده ساخته شده توسط اپیتو (Appito) در خاورمیانه شده است. این بازی در سبک تفکنی ساخته شده که کاربر می‌باشد در آن از سقط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسعه کاربر از روی صخره ای می‌پرد و کاربر می‌باشد با ضربه زدن روی صفحه تلفن همراه خود زیر پای آن را پر کند و به پیشوای در بازی و کسب امتیاز ادامه دهد.

### The Ballion

بازی بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می‌باشد نمادها و موجودات شبیه به هم در صفحه ای شطرنجی را کنار یکدیگر بجذبند و امتیاز یابند این بازی توسعه لکسیپ گیمز (Lexip Games) ساخته شده توسعه لکسیپ گیمز (Lexip Games) بازی بپردازد.

### Mental Studio

بازی قفس، در سبک پلتفرمر ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاق از قفس که در آن توسعه یک انسان اسیر شده را روایت می‌کند. این بازی توسعه مثال استودیو ساخته شده و کاربر را تا جای سنجاق داستان بازی می‌کند تا آن را از چالش‌ها و موانع روبرویش بگذراند و از ادی اشن را به ارمنان بیاورد. چالش‌های راه کاربر در بازی قفس می‌توانند معمایا، دشمن‌ها (انسان‌ها یا حیوان‌های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

### Tee To Tum Entertainment

بازی بدو دهقان بدو، یک بازی پلتفرمر و تفکنی است که میان ۱۶ بازی نامزد در IMGA این دوره است. بدو دهقان بدو، کاربر را در نقش ریزعلی قرار می‌دهد که برای تجاه مردم روستایش که سوار بر قطار هستند می‌باشد با قاطر خود مسیری را بیماید. کاربر علی پیشوای در بدو دهقان بدو، با موانع مختلف روبرو می‌شود که برای عبور از آنها می‌باشد بپرسید یا سرعت و محل سقوط‌شدن روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام اوردن در یک مرحله، می‌باشد در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسعه گلوله‌های خورشیدمانند این اتفاق می‌افتد.

### Trixmen Studios

بازی نبرد اساطیر، در سبک استراتژی توسعه تریکسمن استودیویز (Trixmen Studios) ساخته شده توسعه تریکسمن استودیویز (Trixmen Studios) بازی نبرد اساطیر، در آن کاربر می‌تواند با انتخاب کارت‌های قهرمانان و اسطوره‌های ایرانی، به نبرد و نقشه ریزی برای آن بپردازد. در بازی نبرد اساطیر، کاربر با تیم از کارت‌های اسطوره‌ها به نبرد آنلاین با تیم‌ها و قلمه‌های دیگر کاربران می‌رود. با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می‌شود که می‌تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره‌ها، قدرت حمله و دفاع خود بپره ببرد.

### Dream Rain

بازی تجاه قلعه، دنباله ای بر بازی سلحشوران ساخت تیم دریم رین است که در سبک تیراندازی از دید سوم شخص ساخته شده و کاربر را در نقش آرش کمانگیر قرار می‌دهد. داستان بازی روایت گر جیله‌ی جدید اعریض است که دروازه‌ای از دنیای خودش در دنیای اهورا باز کرده و به لشکر خود دستور داده تا به سرزمین اهورا حمله کنند و کاربر در نقش آرش کمانگیر، محافظ سرزمین اهورا، ظاهر می‌شود تا با موجودات اهريمنی مبارزه کند. در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور در حال پیشوای هستند آنها را از پریمی آورد و امتیاز دریافت می‌کند که درنهایت تمامی این امتیازات، برای بهبود قدرت‌های آرش کمانگیر قابل استفاده هستند تا پیشوای در بازی و مراحل آن جذاب تر و آسان تر شود.



## ۱۶ اندیشه ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی / بایان حاشیه ها؟

اقتصاد ایران: مراسم اختتامیه دومین دوره جشنواره IMGA در خاورمیانه و شمال آفریقا در حالی به زودی برگزار می‌شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حواشی خاصی داشته است.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: «IMGA» یا جشنواره بین‌المللی بازی‌های موبایلی یکی از مهمترین رویدادهای مرتبط با بازی‌های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا محسوب می‌شود که در دوین دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهند داشت.

مراسم اختتامیه دومین دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می‌شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه‌هایی هم به همراه داشته است: اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آن‌ها بود. یک روز بعد تمامی ۱۶ بازی نامزد شده که برای رای گیری روی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، به شکل عجیب حذف شدند اما در نهایت با پیگیری های سریع بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، فردای همان روز تمامی ۱۶ بازی به لیست بازی‌های نامزد جشنواره برگشتند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دوین IMGA خاورمیانه ۵۵ بازی نامزد شده اند که ۱۶ عدد از آن‌ها بازی‌های ایرانی هستند که این عدد، رقم بسیار قابل توجهی است. به همین دلیل بازی سازان ایران شناس بالایی در کسب جایزه از این جشنواره دارند.

مراسم اختتامیه این جشنواره ۱۱ نوامبر معادل ۲۰ آبان ماه در کشور اردن و شهر عمان برگزار می‌شود و باید دید آیا حواشی بازه اعلام نامزدهای حاضر در این رویداد به پایان رسیده یا در بازه اعلام نتایج قرار است شاهد صورت دیگری از این حواشی باشیم؟

در ادامه به معرفی مختصر ۱۶ بازی حاضر در این رویداد بین‌المللی می‌پردازیم. (ادامه دارد ...)

#### (ادامه خبر ...) **WHEELERS** ساخته شده توسط استودیو اردبیلهشت (Ordibehesht Studio)

بازی **چهارچرخ بازی** (WHEELERS) یکی از نامزدهای دومین دوره **IMGA** خاورمیانه است که روی خودروهای کوچک اسباب بازی و جذابیت آنها تمرکز گرده است. سبک تلقیقی بازی (مخلوطی از سبک مسابقه ای و توپی) باعث جذابیت دنبالان آن می شود در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقاتی آنلاین، یک حرف به رقابت پیردازد. زمانی که رقابت میان دو کاربر آنلاین آغاز می شود اول نوبت به یکی از آنها داده می شود تا مسیر پیشروع خود را مشخص کند و تا حدی به جلو برسد، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد: با روند پیشروع این چنین و سبک تلقیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین با یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروعی در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد.

#### **Ancients Revival** ساخته شده توسط آنانشید گیمز (Anashid Games)

احیای جنگجویان باستانی با **Ancients Revival** توسط استودیو آنانشید گیمز ساخته شده و در سبک مبارزه توپی دنبال می شود که کاربران بازی های آنلاین را مورد هدف قرار داده است. بازی احیای جنگجویان باستانی تمرکز خود را روی نمایش قهرمانان و شخصیت های مبارز خود می گذارد که هر کدام دارای سبک مبارزه خاص خود و ویژگی های خاص خود هستند. در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجوی افسانه ای تبدیل شود و در موقع ضروری یا بحرانی کمک برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و نبرد باشد، می تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود با دیگر کاربران به مبارزه و رقابت پیردازد اما اگر کسی می خواهد با دیگر کاربران آنلاین به صورت عضوی از یک تیم بازی کند چنین حالتی نیز در بازی وجود دارد و هر مبارز و هر کاربر، در نقشی خاص تحت یک تیم قرار می گیرد و ممکن است چالش هایی را پشت سر می گذارد.

#### **Around Mars** ساخته شده توسط استودیو اپیتو (Appito Studio)

بازی اطراف مریخ یا **Around Mars** نیز یکی دیگر از ۱۶ بازی نامزد شده ایرانی است که توسط استودیو اپیتو ساخته شده و در سبک بازی های تفنی ارایه شده است.

در این بازی کاربر می بایست تعداد سیارک ها یا سنج های کهکشانی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کهکشانی پایمودنی در جو مریخ شناور شوند و با مریخ و دیگر اشیا موجود در مراحل برخورد نکنند. بازی اطراف مریخ، در بخش تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت هایی بین نهایت و دونفره نیز در بازی قرار داده شده است.

#### **Game Origins: Clown: Legendary Theater** ساخته شده توسط گیم اوریجینز (Game Origins: Clown: Legendary Theater)

بازی دلک: تاثر افسانه ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی سازی گیم اوریجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلکی را روی صحنه تمایش می بیند که پاترمویی بازی می کند و حرکاتی را ادا می کند تا کاربر حدس بزند دلک چه چیزی را دارد بازی می کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تمایشی بازی دلک و چیدن حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می کند و در بازی پیشروع می کند. بازی دلک: تاثر افسانه ای به کاربر اجازه ای شخصی سازی و خرد آیتم های متفاوتی چون لباس های متعدد برای دلک را می دهد.

#### **Acid Green Games and Sourana Games** ساخته شده توسط اسید گرین گیمز و سورانا گیمز (Live TV Tycoon)

بازی لایو تی وی وی تایکون **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و درواقع در سبک شبیه سازی / تفنی دنبال می شود در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به پهلویان نحو امور را اداره کند، برنامه پسازد و تلاش کند در رقابت تنانگ با دیگر شبکه ها و مدیران آنها تبدیل به محبوب ترین و ثروت مندترین شبکه تلویزیونی شود.

در بخش های مختلفی که در بازی وجود دارد، کاربر می تواند برنامه های متنوعی پسازد و آن ها را برای یکش منظمه در روز بجهت زمان بندی کند، هر چه برنامه های پهلوی ساخته شود که مورده استفاده اشگاران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود بیندازد، استودیوی خپیط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را نیز بیشتر کند.

#### **Mafioso Game Studio** ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیم (Paezzan Game Studio)

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه ای و توپی استراتژی توسط استودیو پاییزان گیم ساخته شده و یکی دیگر از بازی های برگزیده دومین **IMGA** خاورمیانه است. در این بازی، کاربر از میان شخصیت های موجود سه نفر را انتخاب کرده و یک تیم تشکیل می دهد تا با دیگر تیم ها رقابت کند. هر تیم دوبار می تواند حمله کند (به صورت توپی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت نیز می دارد بازی پسرخوانده با تعداد و نوع بالای شخصیت ها و قدرت های ویژه ای هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

#### **PerCity** ساخته شده توسط ترنند آن دیجیتال (Tunmed OnDigital)

بازی پرسپیتی، در سبک شبیه سازی کاربر را سازنده و مدیر یک شهر باستانی در ایران می کند و کاربر می بایست تامین کننده مواد لازم برای زندگی مردم در شهر خود باشد و به خوبی آنها را مدیریت کند.

کشاورزی، ساخت و ساز، دام پروری و دیگر موارد همگی در بازی پرسپیتی می بایست توسط کاربر اجرا و مدیریت شوند تا سطح تمدن در بازی ارتقا یابد و رقابت کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذاب شود.

#### **Rooster Wars** ساخته شده توسط مدیریک (MedrickFze)

بازی خروس چنگی نیز یکی از بازی های نامزد جشنواره **IMGA** در خاورمیانه است که در سبک مبارزه ای توسط شرکت مدیریک ساخته شده در این بازی، کاربر بعد از شخصی سازی خروس چنگی خود می تواند در بخش تک نفره بازی مراحل مبارزه با دیگر خروس ها را پشت سر بگذراند، و یا می تواند به بخش آنلاین رفته و با دیگر کاربران به رقابت پیردازد.

لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه ای متنهی به صورت توپی دنبال می شود، یعنی هر کاربر حین مبارزه، یک بار حمله می کند و بار دیگر دفاع، و این روند تا پایان مسابقه ادامه دارد. تنوع شخصی سازی و آیتم های در دسترس برای این مهم در بازی بسیار زیاد است و کاربران می توانند با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایده آل ترین مبارز خود به بازی پیدا نمود.

### Shadow Racer ساخته شده توسط نوآ گیمز (Noa Games)

بازی شدو ریسر یا **Shadow Racer** ساخت نوآ گیمز در این دوره نامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سیک مسابقه ای دنیال می شود. در این بازی، کاربران می توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آفلاین، بی نهایت، دزد و پلیس و رقابت های آنلاین شرکت کنند تا پاداش و تجربه کسب کنند و به شخصی سازی و قدرمندتر کردن خودروی خود بپردازند. لازم ذکر است که تنوع جاده ها، آب و هوای مسیر مسابقات و تعداد و انواع خودروها در بازی **Shadow Racer** تیز در حد قابل قبولی قرار دارد.

:**Medrick Fze** از شرکت مدريك

بازی مزرعه بیماری یا **Spring Farm** نیز در سیک شبیه سازی توسط مدريك ساخته شده که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می دهد در این بازی، کاربر می بایست با اداره امور مزرعه مانند کشت، برداشت، ساخت و ساز و ... امتیاز جمع کند تا در رقابت با دیگر کاربران عقب نیفتد. کاربر در این بازی می تواند مزرعه خود را بیشتر گسترش دهد و امتیازات خود را نیز چندبرابر کند.

### Super Sheep ساخته شده توسط اپینو (Appino)

بازی فراگوسند یا **Super Sheep** یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است. این بازی در سیک تفتنی ساخته شده که کاربر می بایست در آن از سقوط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی صخره ای می برد و کاربر می بایست با ضربه زدن روی صفحه تلفن همراه خود زیر پای آن را پر کند و به پیشروی در بازی و کسب امتیاز ادامه دهد.

:**Lexit Games** **The Ballion**

بازی بالیون، یک بازی در سیک پازل است که کاربر می بایست نمادها و موجودات شبیه به هم در صفحه ای شطرنجی را کنار یکدیگر بجیند و امتیاز بگیرد این بازی توسط لکسیپ گیمز ساخته شده و به کاربر اجازه می دهد رکورد خود را دوستان خود و دیگر کاربران به اشتراک بگذارد و با کسب امتیاز بیشتر و رکوردنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

### Cage ساخته شده توسط مثال استودیو (Mental Studio)

بازی قفس، در سیک پلتفرمر ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاق از قفسی که در آن توسط یک انسان اسیر شده را روایت می کند. این بازی توسط مثال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاق داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمنان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می توانند معملاً دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشد.

### Run Dahghan Run ساخته شده توسط توتون (TeeToTumEntertainment)

بازی بدو دهقان بدو، یک بازی پلتفرمر و تفتنی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است. بدو دهقان بدو، کاربر را در نقش ریزن علی قرار می دهد که برای تجاه مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می بایست با قاطر خود مسیری را بیماید. کاربر حل پیشروی در بدو دهقان بدو، با موانع مختلف دوپر می شود که برای عبور از آنها می بایست پیش را سرعت و محل سقطوش روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام اوردن در یک مرحله، می بایست در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گله های خورشیدمانند این اتفاق می افتد.

:**Trixmen Studios** **Battle of Legends** ساخته شده توسط تریکسمن استودیوز

بازی نبرد اساطیر، در سیک استراتژی توسط تریکسمن استودیوز ساخته شده که در آن کاربر می تواند با انتخاب کارت های قهرمانان و اسطوره های ایرانی، به نبرد و نقشه ریزی برای آن بپردازد. در بازی نبرد اساطیر، کاربر با تیم از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلمه های دیگر کاربران می رود. با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می شود که می تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره ها، قدرت حمله و دفاع خود بپره ببرد.

### Save Castle ساخته شده توسط دریم رین (Dream Rain)

بازی تجات قلمه، دنباله ای بر بازی سلحشوران ساخت تیم دریم رین است که در سیک تیراندازی از دید سوم شخص ساخته شده و کاربر را در نقش ارش کمانگیر قرار می دهد. داستان بازی روانی گر جیله ای جدید ایرین است که دروازه ای از دنیای خودش در دنیای اهورا باز کرده و به لشکر خود دستور داده تا به سرزمین اهورا حمله کنند و کاربر در نقش ارش کمانگیر، محافظ سرزمین اهورا، ظاهر می شود تا با موجودات ایرینی مبارزه کند. در نقش ارش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور در حال پیشروی هستند آنها را از پاره می آورد و امتیاز دریافت می کند که درنهایت تمامی این امتیازات، برای بهبود قدرت های ارش کمانگیر قابل استفاده هستند تا پیشروی در بازی و مراحل آن جذاب تر و آسان تر شود.

## مهر گزارش می دهد؛ ۱۶ انماینده ایران در جشنواره جهانی بازی های موبایلی / بایان حاشیه ها؟ (۰۷/۰۸/۰۶-۰۷/۰۸/۰۶)

مراسم اختتامیه دومین دوره جشنواره **IMGA** در خاورمیانه و شمال آفریقا در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حواسی خاصی داشته است.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: «**IMGA**» یا جشنواره بین المللی بازی های موبایلی یکی از مهمترین رویدادهای مرتبط با بازی های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا محسوب می شود که در دومین دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهند داشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) - مراسم اختتامیه دومین دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه های هم به همراه داشته است؛ اولین مهر ماه بود که تامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آن ها بود، یک روز بعد تعامی ۱۶ بازی تامزد شده که برای رای گیری روی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، به شکل عجیبی حذف شدند اما در نهایت با پیگیری های سریع بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فردای همان روز تعامی ۱۶ بازی به لیست بازی های تامزد جشنواره برگشتند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دوین IMGA خاورمیانه ۵۵ بازی تامزد شده اند که ۱۶ عدد از آن ها بازی های ایرانی هستند که این عدد، رقم بسیار قابل توجهی است. به همین دلیل بازی سازان ایران شناس بالایی در کسب جایزه از این جشنواره دارند.

مراسم اختتامیه این جشنواره ۱۱ نوامبر مصادل ۲۰ آبان ماه در کشور اردن و شهر عمان برگزار می شود و باید دید آیا حواشی بازه اعلام تامزدهای حاضر در این رویداد به پایان رسیده یا در بازه اعلام تابع قرار است شاهد صورت دیگری از این حواشی باشیم؟

در ادامه به معرفی مختصر ۱۶ بازی حاضر در این رویداد بین المللی می پردازیم.

**WHEELERS & WHEELERS** ساخته شده توسط استودیو اردبیلهشت (Ordibehešt Studio)

بازی چهارچخ یا **WHEELERS** یکی از تامزدهای دومین دوره IMGA خاورمیانه است که روی خودروهای کوچک اسباب بازی و چنایت آنها تمرکز گرده است. سبک تلقیقی بازی (مخلوط از سبک مسابقه ای و نوبتی) باعث چنایت چنایت چندان آن می شود

در این بازی، کاربر می تواند مالشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقات آنلاین، با یک حرف به رقبات پردازد. زمانی که رقبات میان دو کاربر آنلاین آغاز می شود، اول توبت به یکی از آنها داده می شود تا مسیر پیشروع خود را مشخص کند و تا حدی به جلو برود، سپس توبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروع این چنین و سبک تلقیقی بازی، چنایت های دیگری چون پرخورد دو مالشین با یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروعی در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد.

**Ancients Revival** ساخته شده توسط آنایید گیمز (Anashid Games)

احیای جنگجویان باستانی یا **Ancients Revival** توسط استودیو آنایید گیمز ساخته شده و در سبک مبارزه نوبتی دنبال می شود که کاربران بازی های آنلاین را مورد هدف خود قرار داده است. بازی احیای جنگجویان باستانی تمرکز خود را روی نمایش قهرمانان و شخصیت های مبارز خود می گذارد که هر کدام درایی سبک مبارزه خاص خود و ویژگی های خاص خود هستند.

در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجوی افسانه ای تبدیل شود و در موقع ضروری یا بحرانی کمک برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقبات و تبرد باشد، می تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود با دیگر کاربران به مبارزه و رقبات پردازد اما اگر کسی می خواهد با دیگر کاربران آنلاین به صورت عضوی از یک تیم بازی کند چنین حالت نیز در بازی وجود دارد و هر مبارز و هر کاربر، در نقشی خاص تحت یک تیم قرار می گیرد و ممکن است و چالش هایی را پشت سر می گذارد.

**Around Mars** ساخته شده توسط استودیو اپینو (Appinno Studio)

بازی اطراف مریخ یا **Around Mars** نیز یکی دیگر از ۱۶ بازی تامزد شده ایرانی است که توسط استودیو اپینو ساخته شده و در سبک بازی های تفنی ارائه شده است.

در این بازی کاربر می بایست تعداد سیارک ها یا سنگ های کهکشانی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کهکشانی با موفقیت در جو مریخ شناور شوند و ماریخ و دیگر اشیا موجود در مراحل برحور نگذند. بازی اطراف مریخ، در بخش تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت هایی می نهایت و دونفره نیز در بازی قرار داده شده است.

**Clown: Legendary Theater** ساخته شده توسط گیم اورجینز (Game Origins)

بازی دلک: تاثر افسانه ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی سازی گیم اورجینز در سبک بازی ساخته شده و در این بازی، کاربر دلکی را روی صحنه نمایش می بیند که پاتومیم بازی می کند و حرکاتی را ادا می کند تا کاربر حدس بزند دلک چه چیزی را دارد بازی می کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تماسای بازی دلک و چیدن حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می کند و در بازی پیشروع می کند. بازی دلک: تاثر افسانه ای به کاربر اجازه ی شخصی سازی و خرد آیتم های متفاوتی چون لباس های متنوع برای دلک را می دهد.

**Acid Green Games and Scurena Games** ساخته شده توسط اسید گرین گیمز و سورنا گیمز (Live TV Tycoon)

بازی لایو تی وی تایکون یا **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و درواقع در سبک شبیه سازی / تفنی دنبال می شود در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به پهلویان نحو امور را اداره کند، برنامه پسازد و تلاش کند در رقابت تنانگ با دیگر شبکه ها و مدیران آنها تبدیل به محبوب ترین و ثروت مندترین شبکه تلویزیونی شود.

در بخش های مختلفی که در بازی وجود دارد، کاربر می تواند برنامه های متنوعی پسازد و آن ها را برای بخش منظوم در روز بجیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه های پهلوی ساخته شود که مورده استفاده اشگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود بخشد، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را نیز بیشتر کند.

**Mafioso** ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیم (Paezzan Game Studio)

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه ای و نوبتی / استراتژی توسط استودیو پاییزان گیم ساخته شده و یکی دیگر از بازی های برگزیده دومین IMGA خاورمیانه است. در این بازی، کاربر از میان شخصیت های موجود سه نفر را انتخاب کرده و یک تیم تشکیل می دهد تا با دیگر تیم ها رقابت کند.

هر تیم دوبار می تواند حمله کند (به صورت نوبتی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت جمله دارد بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالای شخصیت ها و قدرت های ویژه ای هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارد، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

**Tuned On Digital** ساخته شده توسط ترنز آن دیجیتال (PerCity)

بازی پرسنیتی، در سبک شبیه سازی کاربر را سازنده و مدیر یک شهر باستانی در ایران می کند و کاربر می بایست تامین کننده مواد لازم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای زندگی مردم در شهر خود باشد و به خوبی آنها را مدیریت کند. کشاورزی، ساخت و ساز، دام پروری و دیگر موارد همگی در بازی پرسپتی می‌باشد توسط کاربر اجرا و مدیریت شوند تا سطح تمدن در بازی ارتقا باید و رقابت کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذاب شود.

### خروس جنگی Rooster Wars

بازی خروس جنگی نیز یکی از بازی‌های نامزد جشنواره **IMGA** در خاورمیانه است که در سبک مبارزه‌ای توسط شرکت مدیریک ساخته شده در این بازی، کاربر بعد از شخصی سازی خروس جنگی خود می‌تواند در بخش تک نفره بازی مراحل مبارزه با دیگر خروس‌ها را پشت سر بگذراند، و یا می‌تواند به بخش آنلاین رفته و با دیگر کاربران به رقابت بپردازد. لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه‌ای متنه‌ی به صورت نویش دنبال می‌شود، یعنی هر کاربر حین مبارزه، یک بار حمله می‌کند و بار دیگر دفاع، و این روند تا پایان مسابقه ادامه دارد. نوع شخصی سازی و آیتم‌های در دسترس برای این مهم در بازی بسیار زیاد است و کاربران می‌توانند با ایده‌ای تربیت مبارز خود به بازی بپردازند.

### Shadow Racer

بازی شدو رسیر **Shadow Racer** یا **Noa Games** ساخته شده توسط توآ گیمز (Noa Games) در این بازی، کاربران می‌توانند خود را مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آفلاین، بین تهاجم، دزد و پلیس و رقابت‌های آنلاین شرکت کنند تا پادشاه و تخته کسب کنند و به شخصی سازی و قدرتمندتر کردن خودروی خود بپردازند. لازم ذکر است که تنوع جاده‌ها، آب و هوای مسیر مسابقات و تمدد و انواع خودروها در بازی **Shadow Racer** نیز در حد قابل قبول قرار دارد.

### Spring Farm

بازی مزرعه بیماری **Spring Farm** نیز در سبک شبیه سازی توسط مدیریک ساخته شده است که در سبک مسابقه‌ای دنبال می‌شود. در این بازی، کاربر می‌باشد با اداره امور مزرعه مانند کشت، برداشت، ساخت و ساز... امتیاز جمع کنند تا در رقابت با دیگر کاربران عقب نیافتد. کاربر در این بازی می‌تواند مزرعه خود را بیشتر گسترش دهد و امتیازات خود را نیز چندرابر کند.

### Super Sheep

بازی فراؤسند **Super Sheep** یکی دیگر از بازی‌های مسابقه شده توسط اپینو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفننی ساخته شده که کاربر می‌باشد در آن از سقوط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی صخره‌ای می‌پرد و کاربر می‌باشد با ضربه زدن روی صفحه تلفن همراه خود زیر پای آن را پر کند و به پیشروی در بازی و کسب امتیاز بگیرد. این بازی توسط لکسیپ گیمز (Lexip Games) ساخته شده توسط اپینو (Appinu) است.

### The Ballion

بازی بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می‌باشد نمادها و موجودات شبیه به هم در صفحه‌ای شطرنجی را کثیر یکدیگر بجیند و امتیاز بگیرد. این بازی توسط لکسیپ گیمز ساخته شده و به کاربر اجازه می‌دهد رکورد خود را با دوستان خود و دیگر کاربران به اشتراک بگذارد و با کسب امتیاز بیشتر و رکوردنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

### The Cage

بازی قفس، در سبک پلتفرمر ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاب از قفسی که در آن توسط یک انسان اسیر شده را روایت می‌کند. این بازی توسط مثال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاب داستان بازی می‌کند تا آن را از چالش‌ها و موانع روپروریش بگذراند و آزادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش‌های راه کاربر در بازی قفس می‌توانند ممکن‌ها، دشمن‌ها (انسان‌ها یا حیوان‌های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

### TeeToTumEntertainment

بازی بدو دهقان بدو، یک بازی پلتفرمر و تفننی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است. بدو دهقان بدو، کاربر را در نقش ریزنعلی قرار می‌دهد که برای تجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند می‌باشد با قاطر خود مسیری را بیسماید. کاربر حل پیشروی در بدو دهقان بدو، با موانع مختلف روپرور می‌شود که برای عبور از آنها می‌باشد بیدر یا سرعت و محل سقط‌شدن روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام اوردن در یک مرحله، می‌باشد در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گلوله‌های خورشیدمانند این اتفاق می‌افتد.

### Battle of Legends

بازی نبرد اساطیر، در سبک استراتژی توسط تریکسمن استودیویز (Trixxmen Studios) ساخته شده توسط تریکسمن استودیویز (Trixxmen Studios) است. این بازی استراتيجی، در سبک استراتژی توسط تریکسمن استودیویز در آن کاربر می‌تواند با انتخاب کارت‌های قهرمانان و اسطوره‌های ایرانی، به نبرد و نقشه ریزی برای آن بپردازد. در بازی نبرد اساطیر، کاربر با تیم از کارت‌های اسطوره‌ها به نبرد آنلاین با تیم‌ها و قلمه‌های دیگر کاربران می‌رود. با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می‌شود که می‌تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره‌ها، قدرت حمله و دفاع خود بپره ببرد.

### Save Castle

بازی نجات قلعه، دنباله‌ای بر بازی ملحن‌واران ساخت تیم دریم رین (Dream Rain) است که در سبک تیراندازی از دید سوم شخص ساخته شده و کاربر را در نقش آرش کمانگیر قرار می‌دهد. داستان بازی روایت گر جیله‌ی جدید اهریمن است که دروازه‌ای از دنیای خودش در دنیای اهورا باز کرده و به لشکر خود دستور داده تا به سرزمین اهورا حمله کند و کاربر در نقش آرش کمانگیر، محافظ سرزمین اهورا، ظاهر می‌شود تا با موجودات اهریمنی مبارزه کند. در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور در حال پیشروی هستند آنها را از پاره می‌آورد و امتیاز دریافت می‌کند که درنهایت تمامی این امتیازات، برای بهبود قدرت‌های آرش کمانگیر قابل استفاده هستند تا پیشروی در بازی و مراحل آن جذاب‌تر و آسان‌تر شود.



## در دو رشته فیفا و کلش رویال؛ اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۱۴۰۷/۰۸/۰۱-۰۸/۰۷/۱۴)

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که سالانه در کشور فرانسه و در شهر پاریس برگزار می شود، امسال با حضور دو گیمر ایرانی در رشته های فیفا و کلش رویال آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش ایران اکنونمیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نمایندگان ایران در این مسابقات قهرمانان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند که در شهریور ماه سال جاری برگزار شد.

«البولنسل حسن نژاد» در رشته های کلش رویال و «توبید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ای ایران در این مسابقات هستند. توبید برهانی سابقه ای قهرمانی این مسابقات را نیز در کارنامه خود داشته و شانس بالایی برای کسب مقام دارد. مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای یکی از مسابقات بسیار شاخته شده و مطرح در سطح دنیاست که از سال ۲۰۰۳ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۲ مدال طلا در رتبه نخست ایستاده و ایران نیز با کسب یک مدال طلا در رده بیستم جهان و بالاتر از کشورهای چون انگلیس و ایتالیا جای گرفته است.

مسابقات امسال از تاریخ ۱۰ آبان به مدت ۵ روز در چهار رشته های فیفا، کلش رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. نفرات برتر در دو رشته های کلش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند.

لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور و حاص سومین لیگ بازی های رایانه ای، از این دو نماینده کشورمان برای اعزام به کشور فرانسه حمایت کرده است.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور تزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته های مختلف برگزار شد.



## اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۱۴۰۷/۰۸/۰۱-۰۸/۰۷/۱۴)

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که سالانه در کشور فرانسه و در شهر پاریس برگزار می شود، امسال با حضور دو گیمر ایرانی در رشته های فیفا و کلش رویال آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش ایران اکنونمیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نمایندگان ایران در این مسابقات قهرمانان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند که در شهریور ماه سال جاری برگزار شد.

«البولنسل حسن نژاد» در رشته های کلش رویال و «توبید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ای ایران در این مسابقات هستند. توبید برهانی سابقه ای قهرمانی این مسابقات را نیز در کارنامه خود داشته و شانس بالایی برای کسب مقام دارد. مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای یکی از مسابقات بسیار شاخته شده و مطرح در سطح دنیاست که از سال ۲۰۰۳ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۲ مدال طلا در رتبه نخست ایستاده و ایران نیز با کسب یک مدال طلا در رده بیستم جهان و بالاتر از کشورهای چون انگلیس و ایتالیا جای گرفته است.

مسابقات امسال از تاریخ ۱۰ آبان به مدت ۵ روز در چهار رشته های فیفا، کلش رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. نفرات برتر در دو رشته های کلش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند.

لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور و حاص سومین لیگ بازی های رایانه ای، از این دو نماینده کشورمان برای اعزام به کشور فرانسه حمایت کرده است.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور تزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته های مختلف برگزار شد.

اعزام نمایندگان ایران در مسابقات جام بازی های رایانه ای فرانسه (۱۴۰۰-۹۹-۰۶/۰۷)

تهران-ایران-مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) فرانسه امسال با حضور دو گیمیر ایرانی در رشته های فینا و کلشن رویال آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش روز سه شنبه گروه فرهنگی ایرنا نمایندگان ایران در این مسابقات قهرمانان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند که در شهریور ماه سال جاری برگزار شد.

**آبوقفضل حسن تزاد** در رشته کلش رویال و **توبید برهانی** در رشته فیقا دو نماینده ای ایران در این مسابقات هستند. توبید برهانی مسابقه قهرمانی این مسابقات را نیز در کارنامه خود داشته و شانس بالایی برای کسب مقام دارد.

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای یکی از مسابقات بسیار شناخته شده و مطرح در سطح دنیاست که از سال ۲۰۰۳ فعالیت خود را شروع کرده است به صورت سالانه در پاریس برگزار می شود.

در رده بندی این مسابقات، فرانسه با کسب ۲۳ مدال طلا در رتبه تخته ایستاده و ایران نیز با کسب یک مدال طلا در رده بیستم جهان و بالاتر از کشورهایی چون انگلیس و ایتالیا جای گرفته است.

مسابقات امسال از تاریخ ۱۰ آبان به مدت ۵ روز در چهار رشته فیقا، کلش رویال، کاتتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. نفرات برتر در دو رشته ای فیقا و کلش رویال و برای هر رشته ۱۵ هزار یورو جایزه می گیرند.

بنابر اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت ایرانسل حامی سومین لیگ بازی های رایانه ای، از دو نماینده کشورمان برای اعزام به فرانسه حمایت کرده است.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور تزدیک به هفت هزار گیم در شهریور ماه و در پنج رشته مختلف برگزار شد.

فیلم‌نگ \*\*\* ۱۸۲۲۳\*\*\*۶۲۲۸\*\*\*۷

اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات حام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۱۰-۱۵ آوریل ۲۰۱۴)

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که سالانه در کشور فرانسه و در شهر پاریس برگزار می شود، امسال با حضور دو گیمیر ایرانی در رشته های فیقا و کلشن رویال آغاز به کار خواهد کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران در این مسابقات قهرمانان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند که در شهریور ماه سال جاری برگزار شد.

«الففضل حسن نژاد» در رشته می کلشن رویال و «توبید برهانی» در رشته فیقا دو نماینده ای ایران در این مسابقات هستند. توبید برهانی سابقه می قهرمانی این مسابقات را زین در کارنامه خود داشته و شانس بالایی برای کسب مقام دارد.

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای یکی از مسابقات بسیار شناخته شده و مطرح در سطح دنیاست که از سال ۲۰۰۳ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۲ مدال طلا در رتبه نخست ایستاده و ایران نیز با کسب یک مدال طلا در رده بیستم جهان و بالاتر از کشورهای چون انگلیس و ایتالیا جایگزین گرفته است.

مسابقات امسال از تاریخ ۱۰ آبان به مدت ۵ روز در چهار رشته می فیقا، کلشن رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. نفرات برتر در دو رشته می فیقا و کلشن رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند.

لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اپراتور دنیای کشور و حامی سومین لیگ بازی های رایانه ای، از این دو نماینده کشورمان برای اعزام به کشور فرانسه حمایت کرده است.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور تزدیک به ۷۰۰۰ گیمیر در شهریور ماه و در پنج رشته می مختلف برگزار شد.



## در دو رشته فیفا و کلش رویال؛ اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۱۰-۱۴/۰۶)

ایرانیان مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که سالانه در کشور فرانسه و در شهر پاریس برگزار می شود، امسال با حضور دو گیمر ایرانی در رشته های فیفا و کلش رویال آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران در این مسابقات قهرمانان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند که در شهرپور ماه سال جاری برگزار شد. «بیانیه حسن نژاد» در رشته های کلش رویال و «توبید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ای ایران در این مسابقات هستند. توبید برهانی سابقه ای قهرمانی این مسابقات را نیز در کارنامه خود داشته و شانس بالایی برای کسب مقام دارد. مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای یکی از مسابقات بسیار شاخته شده و مطرح در سطح دنیاست که از سال ۲۰۰۳ فداییت خود را شروع کرده است. در رده پندي این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۲ مدال طلا در رتبه نخست ایستاده و ایران نیز با کسب یک مدال طلا در رده بیستم جهان و بالاتر از کشورهای چون انگلیس و ایتالیا جای گرفته است. مسابقات امسال از تاریخ ۱۰ آبان به مدت ۵ روز در چهار رشته های فیفا، کلش رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. نفرات برتر در دو رشته های فیفا و کلش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند. لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اپراتور دیجیتال کشور و خاص سومین لیگ بازی های رایانه ای، از این دو نماینده کشورمان برای اعزام به کشور فرانسه حمایت کرده است. سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور تزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهرپور ماه و در پنج رشته های مختلف برگزار شد.

## ۱۶ بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازی های موبایلی (۱۰-۱۴/۰۶-۰۷/۰۶)

خبرگزاری آریا - خبرگزاری مهر - محمد صابری: «IMGA» یا جشنواره بین المللی بازی های موبایلی یکی از مهمترین رویدادهای مرتبط با بازی های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا محسوب می شود که در دو میان دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهند داشت. مراسم اختتامیه دو میان دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه هایی هم به همراه داشته است: اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آن ها بود. یک روز بعد تمامی ۱۶ بازی نامزد شده که برای رای گیری روی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، به شکل عجیبی حذف شدند اما در نهایت با پیگیری های سریع بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فردای همان روز تمامی ۱۶ بازی به لیست بازی های نامزد جشنواره برگشتند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دو میان IMGA خاورمیانه ۵۵ بازی نامزد شده اند که ۱۶ عدد از آن ها بازی های ایرانی هستند که این عدد، رقم بسیار قابل توجهی است. به همین دلیل بازی سازان ایران شناس بالایی در کسب جایزه از این جشنواره دارند. مراسم اختتامیه این جشنواره ۱۱ نوامبر مصادف ۲۰ آبان ماه در کشور اردن و شهر عمان برگزار می شود و باید دید آیا حواشی بازه اعلام نامزدهای حاضر در این رویداد به پایان رسیده یا در بازه اعلام نتایج قرار است شاهد صورت دیگری از این حواشی باشیم؟

در ادامه به معرفی مختصر ۱۶ بازی حاضر در این رویداد بین المللی می پردازیم:

**Wheeler's Studio**: ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت

بازی چهارچهار بازی **Wheeler's** یکی از نامزدهای دو میان دوره IMGA خاورمیانه است که روی خودروهای کوچک اسباب بازی و جذابیت آنها تمرکز کرده است. سبک تلفیقی بازی (مخلوطی از سبک مسابقه ای و توپی) باعث جذابیت دوچندان آن می شود در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقاتی آنلاین، با یک حرف به رقبات پیرهادزد زمانی که رقابت میان دو کاربر آنلاین آغاز می شود، اول نوبت به یکی از آنها داده می شود تا مسیر پیش روی خود را مشخص کند و تا حدی به جلو برود، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد: با روند پیش روی این چنینی و سبک تلفیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین با یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیش روی در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد.

**Ancients Revival**: ساخته شده توسط آنالیلد گیمز (Anashid Games)

احیای جنگجویان باستانی یا Ancients Revival توسط استودیو آنالیلد گیمز توسعه داده شده و در سبک مبارزه توپی دنیال می شود که کاربران بازی های آنلاین را مورد هدف خود قرار داده است. بازی احیای جنگجویان باستانی تمرکز خود را روی نمایش قهرمانان و شخصیت های مبارز خود می گذارد که هر کدام در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجوی افسانه ای تبدیل شود و در موقع خسروی یا بحرانی کمکی برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و تبرد باشد، می تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود با دیگر کاربران به مبارزه و رقابت پیرهادزد؛ اما اگر کسی می خواهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با دیگر کاربران آنلاین به صورت عضوی از یک تیم بازی کند، چنین حالتی نیز در بازی وجود دارد و هر مبارز و هر کاربر، در نقش خاص تحت یک تیم قرار می‌گیرد و ممکناً و چالش‌هایی را پشت سر می‌گذارد.

#### Around Mars

بازی اطراف مریخ یا Around Mars نیز یکی دیگر از ۱۶ بازی نامزد شده ایرانی است که توسط استودیو اپیتو ساخته شده و در سبک بازی‌های تفنتی از این بازی کاربر می‌باشد تعداد سیارک‌ها یا سنگ‌های کهکشانی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کهکشانی با موفقیت در جو مریخ شناور شوند و با مریخ و دیگر اشیا موجود در مراحل پرخورد نکنند. بازی اطراف مریخ، در بخش تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت‌هایی بین نهایت و دونفره نیز در بازی قرار داده شده است.

#### Game Origins: Clown: Legendary Theater

بازی دلکن: تئاتر افسانه‌ای یا Clown: Legendary Theater توسط گروه بازی‌سازی گیمز اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلکن را روسی صحنه‌نمایش می‌بیند که پانتومیم بازی می‌کند و حرکاتی را ادا می‌کند تا کاربر حس بزن دلکن چه چیزی را دارد بازی می‌کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تمثیلی بازی دلکن و چیدن حروف درست در کتاب یکدیگر، حس خود را اعلام می‌کند و در بازی پیشروی می‌کند. بازی دلکن: تئاتر افسانه‌ای به کاربر اجازه‌ی شخصی‌سازی و خرد آیتم‌های متفاوتی چون لباس‌های متنوع برای دلکن را می‌دهد.

#### Acid Green Games and Sourena Games: Live TV Tycoon

بازی لاپ‌تی وی تایکون یا Live TV Tycoon کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می‌دهد و درواقع در سبک شبیه‌سازی/تفنتی دنبال می‌شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به پیش‌برنامه‌ی خود امور را اداره کند، برنامه‌ی پسازد و تلاش کند در رقابت تنانگ با دیگر شبکه‌ها و مدیران آنها تبدیل به محبوب ترین و ثروت مندترین شبکه تلویزیونی شود. در بخش‌های مختلفی که در بازی وجود دارد، کاربر می‌تواند برنامه‌های متنوعی پسازد و آن‌ها را برای یکش منظوم در روز بجیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه‌هایی پهتری ساخته شود که مورد پسند تماشاگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می‌کند و می‌تواند کیفیت برنامه‌های خود را بهبود بیخشد، استودیوی خبیط را گسترش دهد و تعداد شبکه‌های خود را نیز بیشتر کند.

#### Mafioso: Paezzan Game Studio

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه‌ای و شبیه‌استراتژی توسط استودیو پاییزان گیمز ساخته شده و یکی دیگر از بازی‌های برگزیده دومین IMGA خاورمیانه است. در این بازی، کاربر از میان شخصیت‌های موجود سه نفر را انتخاب کرده و یک تیم تشکیل می‌دهد تا با دیگر تیم‌ها رقابت کند. هر تیم دوبار می‌تواند حمله کند (به صورت نوبتی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد بازی پسرخوانده با تعداد و نوع بالای شخصیت‌ها و قدرت‌های ویژه‌ی هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی‌سازی تیم خود را نیز می‌دهد.

#### PerCity: Tuned On Digital

بازی پرسیتی، در سبک شبیه‌سازی کاربر را سازنده و مدیر یک شهر باستانی در ایران می‌کند و کاربر می‌باشد تامین کننده مواد لازم برای زندگی مردم در شهر خود باشد و به خوبی آنها را مدیریت کند. کشاورزی، ساخت و ساز، دام پروری و دیگر موارد همگی در بازی پرسیتی می‌باشد توسط کاربر اجرا و مدیریت شوند تا سطح تمدن در بازی ارتقا یابد و رقابت کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذاب شود.

#### Rooster Wars: MedrickFze

بازی خروس چنگی نیز یکی از بازی‌های نامزد جشنواره IMGA در خارمیانه است که در سبک مبارزه‌ای توسط شرکت مدريك ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی‌سازی خروس چنگی خود می‌تواند در بخش تک نفره بازی مراحل مبارزه با دیگر خروس‌ها را پشت سر بگذراند، و یا می‌تواند به بخش آنلاین رفته و با دیگر کاربران به رقابت بپردازد. لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه‌ای متمیز به صورت نوبتی دنبال می‌شود، یعنی هر کاربر حین مبارزه، یک بار حمله می‌کند و بار دیگر دفاع، و این روند تا پایان مسابقه ادامه دارد. تنوع شخصی‌سازی و آیتم‌های در دسترس برای این مهم در بازی بسیار زیاد است و کاربران می‌توانند با اینها آنها را ایده‌آل ترین مبارز خود به بازی بپردازند.

#### Shadow Racer: Noa Games

بازی شدو ریسر یا Shadow Racer ساخت نوا گیمز در این دوره نامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه‌ای دنبال می‌شود. در این بازی، کاربران می‌توانند خودرو و مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آفلاین، بین نهایت، دزد و پلیس و رقابت‌های آنلاین شرکت کنند تا پاداش و تجربه کسب کنند و به شخصی‌سازی و قدرتمندتر کردن خودروی خود بپردازند. لازم ذکر است که تنوع جاده‌ها، آب و هوای مسیر مسابقات و تعداد و انواع خودروها در بازی Shadow Racer نیز در حد قابل قبول قرار دارد.

#### Spring Farm: MedrickFze

بازی مزرعه بیماری یا Spring Farm نیز در سبک شبیه‌سازی توسط شرکت مدريك ساخته شده که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می‌دهد. در این بازی، کاربر می‌باشد با اداره امور مزرعه مانند کشت، برداشت، ساخت و ساز و... امتیاز جمع کند تا در رقابت با دیگر کاربران عقب نیفتد. کاربر در این بازی می‌تواند مزرعه خود را بیشتر گسترش دهد و امتیازات خود را نیز چندرابر کند.

#### Super Sheep: Appim Studio

بازی فراؤکوسنده یا Super Sheep یکی دیگر از بازی‌های ساخته شده توسط اپیتو است که نامزد دومین IMGA در خارمیانه شده است. این بازی، در سبک تفنتی ساخته شده که کاربر می‌باشد در آن از سقوط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صفحه ای می پردازد و کاربر می بایست با ضربه زدن روی صفحه تلفن همراه خود تیز پای آن را پر کند و به پیشروی در بازی و کسب امتیاز ادامه دهد.

#### **The Ballion** ساخته شده توسط لکسیپ گیمز (Lexip Games)

بازی بالیون، یک بازی در مبک پازل است که کاربر می بایست نمادها و موجودات شبیه به هم در صفحه ای شطرنجی را کنار یکدیگر بجیند و امتیاز یکدیگر این بازی توسط لکسیپ گیمز ساخته شده و به کاربر اجازه می دهد رکورد خود را با دوستان خود و دیگر کاربران به اشتراک بگذارد و با کسب امتیاز بیشتر و رکوردنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

#### **The Cage** ساخته شده توسط مثال استودیو (Mental Studio)

بازی قفس، در مبک پلتفرمر ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاب از قفسی که در آن توسط یک انسان اسیر شده را روایت می کند این بازی توسط مثال استودیو ساخته شده و کاربر را تا جای سنجاب داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روپریوس بگذراند و از ادی اشن را به ارمنان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می تواند ممکنها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشد.

#### **TeeToTumEntertainment** ساخته شده توسط تی توتو (Run Dehghan Run)

بازی بدو دهقان بدو، یک بازی پلتفرم و تفتشی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است. بدو دهقان بدو، کاربر را در نقش ریزعلی قرار می دهد که برای تحولات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند می بایست با قاطر خود مسیری را بیماید.

کاربر حل پیشروی در بدو دهقان بدو، با موانع مختلفی روپریوس از آنها می بایست بپردازد یا سرعت و محل سقوطش روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام اوردن در یک مرحله، می بایست در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گلوله های خورشیدمانند این اتفاق می افتد.

#### **Trixmen Studios** ساخته شده توسط تریکسمن استودیو (Battle of Legends)

بازی نبرد اساطیر، در سبک استراتژی توسط تریکسمن استودیو (Battle of Legends) ساخته شده که در آن کاربر می تواند با انتخاب کارت های قهرمانان و اسطوره های ایرانی، به نبرد و نقشه ریزی برای آن بپردازد. در بازی نبرد اساطیر، کاربر با تیم از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلمه های دیگر کاربران می روید.

با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می شود که می تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره ها، قدرت حمله و

دقاع خود بهره ببرد.

#### **Dream Rain** ساخته شده توسط دریم رین (Save Castle)

بازی تحولات قلمه، دنباله ای بر بازی سلحشوران ساخت تیم دریم رین است که در سبک تیراندازی از دید سوم شخص ساخته شده و کاربر را در نقش آرش کمانگیر قرار می دهد. داستان بازی روابط گر جیله ی جدید اعریعن است که دروازه ای از دنیای خودش در دنیای اهورا باز کرده و به لشکر خود دستور داده تا به سرزمین اهورا حمله کنند و کاربر در نقش آرش کمانگیر، محافظ سرزمین اهورا، ظاهر می شود تا با موجودات اهريعنی مبارزه کند. در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور در حال پیشروی هستند آنها را از پریمی اورد و امتیاز دریافت می کند که درنهایت تمامی این امتیازات، برای بهبود قدرت های آرش کمانگیر قابل استفاده هستند تا پیشروی در بازی و مراحل آن جذاب تر و آسان تر شود.

## ۱۶ بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازی های موبایلی (Mobile Game Awards)

خبرگزاری آریا - خبرگزاری مهر - محمد صابری: «**IMGA**» یا جشنواره بین المللی بازی های موبایلی یکی از مهمترین رویدادهای مرتبط با بازی های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا محسوب می شود که در دوین دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهند داشت.

مراسم اختتامیه دوین دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه هایی هم به همراه داشته است: اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آن ها بود. یک روز بعد تمامی ۱۶ بازی نامزد شده که برای رای گیری روی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، به شکل عجیبی حذف شدند اما در نهایت با پیگیری های سریع بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فردای همان روز تمامی ۱۶ بازی به لیست نامزد جشنواره برگشتند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دوین **IMGA** خاورمیانه ۵۵ بازی نامزد شده اند که این عدد از آن ها بازی های ایرانی هستند که این عدد، رقم بسیار قابل توجهی است. به همین دلیل بازی سازان ایران شناس بالایی در کسب جایزه از این جشنواره دارند. مراسم اختتامیه این جشنواره ۱۱ نوامبر مصادل ۲۰ آبان ماه در کشور اردن و شهر عمان برگزار می شود و باید دید آیا حواشی بازه اعلام نامزدهای حاضر در این رویداد به پایان رسیده یا در بازه اعلام نتایج قرار است شاهد صورت دیگری از این حواشی باشیم؟

در ادامه به معرفی مختصر ۱۶ بازی حاضر در این رویداد بین المللی می پردازیم.

#### **Wheeler's** ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (Ordibehesht Studio)

بازی چهارچخ یا **Wheeler's** یکی از نامزدهای دوین دوره **IMGA** خاورمیانه است که روی خودروهای کوچک اسباب بازی و جذابیت آنها تمرکز کرده است. سبک تلخیقی بازی (مخلوط از سبک مسابقه ای و توپی) باعث جذابیت جوشنان آن می شود.

در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقاتی آنلاین، با یک حرف به رقابت بپردازد. زمانی که رقابت میان دو کاربر آنلاین آغاز می شود، اول نوبت به یکی از آنها داده می شود تا مسیر پیشروی خود را مشخص کند و تا حدی به جلو برسد. سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد: با روند پیشروی این چنین و سبک تلخیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین با یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر علایی پیشروی در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) **Ancients Revival** ساخته شده توسط آنانشید گیمز (Anashid Games)

احیای چنگچویان باستانی یا **Ancients Revival** توسط استودیو آنانشید گیمز ساخته شده و در سبک مبارزه نوبتی دنبال می‌شود که کاربران بازی‌های آنلاین را مورد هدف خود قرار داده است. بازی احیای چنگچویان باستانی تصریخ خود را روی نمایش قهرمانان و شخصیت‌های مبارز خود می‌گذارد که هر کدام در این بازی، هر مبارز یا چنگچو می‌تواند به موجوی افسانه‌ای تبدیل شود و در موقع ضروری یا بحرانی کمکی برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و تبرد پاشد، می‌تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود با دیگر کاربران به مبارزه و رقابت پردازد؛ اما اگر کسی می‌خواهد با دیگر کاربران آنلاین به صورت عضوی از یک تیم بازی کند چنین حالتی نیز در بازی وجود دارد و هر مبارز و هر کاربر، در نقشی خاص تحت یک تیم قرار می‌گیرد و ممامها و چالش‌هایی را پشت سر می‌گذارد.

**Around Mars** ساخته شده توسط استودیو اپینو (Appino Studio)

بازی اطراف مریخ یا **Around Mars** نیز یکی دیگر از ۱۶ بازی تامزد شده ایرانی است که توسط استودیو اپینو ساخته شده و در سبک بازی‌های تفنی ارایه شده است.

در این بازی کاربر می‌باشد تعداد سیارک‌ها یا سنج‌های کهکشانی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کهکشانی باموفقیت در جو مریخ شناور شوند و با مریخ و دیگر اشیا موجود در مراحل پرخورد نکشند. بازی اطراف مریخ، در بخش تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت‌هایی بین نهایت و دونفره نیز در بازی قرار داده شده است.

**Game Origins: Clown: Legendary Theater** ساخته شده توسط گیمز اووچینز (Game Origins: Clown: Legendary Theater)

بازی دلک: تئاتر افسانه‌ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی‌سازی گیمز اووچینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلکی را روی صحنه نمایش می‌بیند که پانتومیم بازی می‌کند و حرکاتی را ادا می‌کند تا کاربر حس بزن دلک چه چیزی را دارد بازی می‌کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تمثیلی بازی دلک و چیدن حروف در کتاب یکدیگر، حدس خود را اعلام می‌کند و در بازی پیشروی می‌کند. بازی دلک: تئاتر افسانه‌ای به کاربر اجازه‌ی شخصی‌سازی و خرد آیتم‌های مختلفی چون لباس‌های متنوع برای دلک را می‌دهد.

**Acid Green Games and Scurena Games** ساخته شده توسط استودیو لایو تی‌وی تایکون (Live TV Tycoon)

بازی لایو تی‌وی تایکون یا **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می‌دهد و درواقع در سبک شبیه‌سازی / تفنی دنبال می‌شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به پیشترین نحو امور را اداره کند، برنامه‌بازار و تلاش کند در رقابت تئاتر با دیگر شبکه‌ها و مدیران آنها تبدیل به محظوظ ترین و ثروتمندترین شبکه تلویزیونی شود.

در بخش‌های مختلفی که در بازی وجود دارد، کاربر می‌تواند برنامه‌های متنوعی بسازد و آن‌ها را برای بخش منظم در روز بجیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه‌هایی بهتری ساخته شود که مردم‌پسند تماشاگران و دیگر کاربران قرار گیرد. کاربر پاداش بیشتری دریافت می‌کند و می‌تواند کیفیت برنامه‌های خود را بهبود بیخشند، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه‌های خود را نیز بیشتر کند.

**Mafioso Game Studio** ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیمز (Mafioso Game Studio)

بازی پسرخوانده در سبک مبارزه‌ای و نوبتی / استراتژی توسط استودیو پاییزان گیمز ساخته شده و یکی دیگر از بازی‌های برگزیده دومین **IMGA** خاورمیانه است. در این بازی، کاربر از میان شخصیت‌های موجود سه نفر را انتخاب کرده و یک تیم تشکیل می‌دهد تا با دیگر تیم‌ها رقابت کند. هر تیم دوبار می‌تواند حمله کند (به صورت نوبتی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد بازی پسرخوانده با تعداد و نوع بالای شخصیت‌ها و قدرت‌های ویژه‌ی هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه‌ی شخصی‌سازی تیم خود را نیز می‌دهد.

**Tuned On Digital: PerCity** ساخته شده توسط ترنند آن دیجیتال (Tuned On Digital: PerCity)

بازی پرسیتی، در سبک شبیه‌سازی کاربر را سازنده و مدیر یک شهر باستانی در ایران می‌کند و کاربر می‌باشد تامین کننده مواد لازم برای زندگی مردم در شهر خود باشد و به خوبی آنها را مدیریت کند. کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذاب شود.

**Rooster Wars** ساخته شده توسط مدریک (MedrickFze)

بازی خروس چنگی نیز یکی از بازی‌های تامزد چشواره **IMGA** در خاورمیانه است که در سبک مبارزه‌ای توسط شرکت مدریک ساخته شده در این بازی، کاربر بعد از شخصی‌سازی خروس چنگی خود می‌تواند در بخش تک نفره بازی مراحل مبارزه با دیگر خروس‌ها را پشت سر بگذارد، و یا می‌تواند به بخش آنلاین رفته و با دیگر کاربران به رقابت پردازد. لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه‌ای متفاوت به صورت نوبتی دنبال می‌شود، یعنی هر کاربر حین مبارزه، یک بار حمله می‌کند و بار دیگر دفاع، و این روند تا پایان مسابقه ادامه دارد. تنوع شخصی‌سازی و آیتم‌های در دسترس برای این مهم در بازی بسیار زیاد است و کاربران می‌توانند با ایده‌آل ترین مبارز خود به بازی پردازند.

**Noa Games: Shadow Racer** ساخته شده توسط نوا گیمز (Noa Games: Shadow Racer)

بازی شدو ریسر یا **Shadow Racer** ساخت نوا گیمز در این دوره تامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه‌ای دنبال می‌شود. در این بازی، کاربران می‌توانند خودرو موردنظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آفلاین، بین نهایت، دزد و پلیس و رقابت‌های آنلاین شرکت کنند تا پاداش و تجربه کسب کنند و به شخصی‌سازی و قدرتمندتر کردن خودروی خود پردازند. لازم ذکر است که تنوع جاده‌ها، آب و هوای مسیر مسابقات و تعداد و انواع خودروها در بازی **Shadow Racer** نیز در حد قابل قبولی قرار دارد. **Spring Farm** از شرکت مدریک (Medrick Fze) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی مزرعه بهاری یا **Spring Farm** نیز در سبک شبیه سازی توسط مدیریک ساخته شده که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می دهد، در این بازی، کاربر می بایست با اداره امور مزرعه مانند کشت، برداشت، ساخت و ساز و ... امتیاز جمع کند تا در رقابت با دیگر کاربران عقب نیفتد، کاربر در این بازی می تواند مزرعه خود را بیشتر گسترش دهد و امتیازات خود را نیز چندباره کند.

بازی **Super Sheep** ساخته شده توسط اپینو (**Appinno**)

بازی فراگوسنند یا **Super Sheep** یک دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است، این بازی، در سبک تفکنی ساخته شده که کاربر می بایست در آن از سقوط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند، گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی صخره ای می پرد و کاربر می بایست با ضربه زدن روی صفحه تلفن همراه خود زیر پای آن را پر کند و به پیشروی در بازی و کسب امتیاز ادامه دهد.

**The Ballion** ساخته شده توسط لکسیپ گیمز (**Lexip Games**)

بازی بالون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می بایست نمادها و موجودات شبیه به هم در صفحه ای شطرنجی را کنار یکدیگر بجذبند و امتیاز بگیرد این بازی توسط لکسیپ گیمز ساخته شده و به کاربر اجازه می دهد رکورد خود را با دوستان خود و دیگر کاربران به اشتراک بگذارد و با کسب امتیاز بیشتر و رکورددزی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

**Mental Studio** ساخته شده توسط متنال استودیو (**The Cage**)

بازی قفس، در سبک پلتفرمر ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاق است که در آن توسط یک انسان اسیر شده را روایت می کند، این بازی توسط متنال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاق داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمنان بیاورد، چالش های راه کاربر در بازی قفس می توانند معماهای دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

**Run Dehghan Run** ساخته شده توسط تی توتو (**TeeToTum Entertainment**)

بازی بدو دهقان بدو، یک بازی پلتفرم و تفکنی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است، بدو دهقان بدو، کاربر را در نقش ریزعلی قرار می دهد که برای تجاه مردم روزتایش که سوار بر قطار هستند می بایست با قاطر خود مسیری را بیابند.

کاربر علی پیشروی در بدو دهقان بدو، با موانع مختلف روبرو می شود که برای عبور از آنها می بایست پرده یا سرعت و محل سقط‌شدن روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند، کاربر برای دوام اوردن در یک مرحله، می بایست در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گله های خورشیدمانند این اتفاق می افتد.

تبرد اساطیر **Battle of Legends** ساخته شده توسط تریکسمن استودیویز (**Trixxmen Studios**)

بازی نبرد اساطیر، در سبک استراتژی توسط تریکسمن استودیویز ساخته شده که در آن کاربر می تواند با انتخاب کارت های قهرمانان و اسطوره های ایرانی، به نبرد و نقشه ریزی برای آن بپردازد، در بازی نبرد اساطیر، کاربر با تیم از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلمه های دیگر کاربران می رود، با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می شود که می تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره ها، قدرت حمله و دفاع خود پره ببرد.

**Dream Rain** ساخته شده توسط دریم رین (**Save Castle**)

بازی تجاه قلمه، دنباله ای بر بازی سلخشواران ساخته تیم دریم رین است که در سبک تیراندازی از دید سوم شخص ساخته شده و کاربر را در نقش آرش کمانگیر قرار می دهد، داستان بازی روایت گر جیله ای جدید اهريعن است که دروازه ای از دنیای خودش در دنیای اهورا باز کرده و به لشکر خود دستور داده تا به سرزمین اهورا حمله کند و کاربر در نقش آرش کمانگیر، محافظ سرزمین اهورا، ظاهر می شود تا با موجودات اهريعنی مبارزه کند.

در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور در حال پیشروی هستند آنها را از پرده ای از درمی آورد و امتیاز دریافت می کند که درنهایت تمامی این امتیازات، برای بهبود قدرت های آرش کمانگیر قابل استفاده هستند تا پیشروی در بازی و مراحل آن جذاب تر و آسان تر شود.



## ۱۶ بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازی های موبایلی

اقتصاد ایران: مراسم اختتامیه دومین دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه هایی هم به همراه داشته است: اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آن ها بود.

خبرگزاری مهر - محمد صابری: «**IMA**» یا جشنواره بین المللی بازی های موبایل یکی از مهمترین رویدادهای مرتبط با بازی های دیجیتال در منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا محسوب می شود که در دومین دوره آن بازی سازان ایرانی حضوری پررنگ خواهند داشت.

مراسم اختتامیه دومین دوره این رویداد در حالی به زودی برگزار می شود که این جشنواره برای بازی سازان ایرانی حاشیه هایی هم به همراه داشته است: اوایل مهر ماه بود که نامزدهای این دوره از جشنواره معرفی شد که ۱۶ بازی ایرانی نیز در بین آن ها بود، یک روز بعد تمامی ۱۶ بازی نامزد شده که برای گیری روی سایت جشنواره قرار داده شده بودند، به شکل عجیب حذف شدند اما در نهایت با پیگیری های سریع بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فردای همان روز تمامی ۱۶ بازی به لیست بازی های نامزد شده برجسته و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دومین **IMA** ۱۶ عدد از آن ها بازی های ایرانی هستند که این عدد، رقم بسیار قابل توجه است، به همین دلیل بازی سازان ایران شناس بالایی در کسب جایزه از این جشنواره دارند، مراسم اختتامیه این جشنواره ۱۱ نوامبر مصادل ۲۰ آبان ماه در کشور اردن و شهر عمان برگزار می شود و باید دید آیا حواشی بازه اعلام نامزدهای حاضر در این رویداد به پایان رسیده یا در بازه اعلام نتایج قرار است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شاهد صورت دیگری از این حواشی باشیم؟

در ادامه به معرفی مختصر ۱۶ بازی حاضر در این رویداد بین المللی می پردازیم:  
Ordibehest Studio و **WHEELERS**:

**WHEELERS** یکی از نامدهای دومن دوره **IMGA** خاورمیانه است که روی خودروهای کوچک اسباب بازی و جذابیت آنها تمرکز گرده است. سبک تلقیقی بازی (مخلوطی از سبک مسابقه ای و نوبتی) باعث جذابیت دومنان آن می شود در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقاتی آنلاین، یا یک حرف به رقابت پردازد. زمانی که رقابت میان دو کاربر آنلاین آغاز می شود، اول توبت به یکی از آنها داده می شود تا مسیر پیشروی خود را مشخص کند و تا حدی به جلو برود، سپس توبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد: با روند پیشروی این چنین و سبک تلقیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین با یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروی در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد.

**Anashid Games** ساخته شده توسط آناشید گیمز (**Ancients Revival**):

احیای جنگجویان باستانی یا **Ancients Revival** توسط استودیو آناشید گیمز ساخته شده و در سبک مبارزه نوبتی دنبال می شود که کاربران بازی های آنلاین را مورد هدف قرار داده است. بازی احیای جنگجویان باستانی تمرکز خود را روی نمایش قهرمانان و شخصیت های مبارز خود می گذارد که هر کدام دلایل سبک مبارزه خاص خود و ویژگی های خاص خود هستند.

در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجودی افسانه ای تبدیل شود و در موقع ضروری یا بحرانی کمکی برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و تبرد باشد، می تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود با دیگر کاربران به مبارزه و رقابت پردازد؛ اما اگر کسی می خواهد با دیگر کاربران آنلاین به صورت عضوی از یک تیم بازی کند چنین حالتی نیز در بازی وجود دارد و هر مبارز و هر کاربر، در نقشی خاص تحت یک تیم قرار می گیرد و مماماها و چالش هایی را پشت سر می گذارد.

**Around Mars** ساخته شده توسط استودیو اپینو (**Appinno Studio**):

بازی اطراف مریخ یا **Around Mars** نیز یکی دیگر از ۱۶ بازی تامزد شده ایرانی است که توسط استودیو اپینو ساخته شده و در سبک بازی های تفننی ارایه شده است.

در این بازی کاربر می بایست تعداد سیارک ها یا سنگ های کهکشانی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کهکشانی با موفقیت در جو مریخ شناور شوند و با مریخ و دیگر اشیا موجود در مراحل برخورد نکنند. بازی اطراف مریخ، در بعضی تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت هایی نیزی و دو تفرقه نیز در بازی قرار داده شده است.

**Game Origins: Clown: Legendary Theater** ساخته شده توسط گیمز اورجینز (Game Origins):

بازی دلکن: تئاتر افسانه ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی سازی گیمز اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلکن را روی صحنه نمایش می بیند که پاتومیم بازی می کند و حرکاتی را ادا می کند تا کاربر حدس بزند دلکن چه چیزی را دارد بازی می کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تماسای بازی دلکن و چیدن حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می کند و در بازی پیشروی می کند. بازی دلکن: تئاتر افسانه ای به کاربر اجازه ی شخصی سازی و خردی آیتم های متفاوتی چون لباس های متعدد برای دلکن را می دهد.

**Acid Green Games and Scurena Games** ساخته شده توسط اسید گرین گیمز و سورنا گیمز (Acid Green Games and Scurena Games):

بازی لاپو تی وی تایکون **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و درواقع در سبک شبیه سازی / تفننی دنبال می شود در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به پیشترین نحو امور را اداره کند، برنامه پیازد و تلاش کند در رقابت تنانگ با دیگر شبکه ها و مدیران آنها تبدیل به محظوظ ترین و ثروت مندترین شبکه تلویزیونی شود.

در بعضی های مختلفی که در بازی وجود دارد، کاربر می تواند برنامه های متنوعی پیازد و آن ها را برای پخش منظم در روز بجیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه های پیشتری ساخته شود که مورده استدعاگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش پیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود بینشید، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را نیز بیشتر کند.

**Mafioso Game Studio** ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیمز (Mafioso Game Studio):

بازی پسرخوانده در سبک مبارزه ای و نوبتی / استراتژی توسط استودیو پاییزان گیمز ساخته شده و یکی دیگر از بازی های برگزیده دومن **IMGA** خاورمیانه است. در این بازی، کاربر از میان شخصیت های موجود سه نفر را انتخاب کرده و یک تیم تشکیل می دهد تا با دیگر تیم ها رقابت کند.

هر تیم دوبار می تواند حمله کند (به صورت نوبتی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد بازی پسرخوانده با تعداد و نوع بالای شخصیت ها و قدرت های ویژه ای هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

**Tuned OnDigital: PerCity** ساخته شده توسط ترنز آن دیجیتال (Tuned OnDigital: PerCity):

بازی پرسنلیتی، در سبک شبیه سازی کاربر را سازنده و مدیر یک شهر باستانی در ایران می کند و کاربر می بایست تامین کننده مواد لازم برای زندگی مردم در شهر خود باشد و به خوبی آنها را مدیریت کند.

کشاورزی، ساخت و ساز، دام پروری و دیگر موارد همگی در بازی پرسنلیتی می بایست توسط کاربر اجرا و مدیریت شوند تا سطح تمدن در بازی ارتقا یابد و رقابت کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذاب شود.

**MedrickFze: Rooster Wars** ساخته شده توسط مدريك (MedrickFze: Rooster Wars):

بازی خروس چنگی نیز یکی از بازی های تامزد چشواره **IMGA** در خاورمیانه است که در سبک مبارزه ای توسط شرکت مدريك ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی سازی خروس چنگی خود می تواند در بعضی تک نفره بازی مراحل مبارزه با دیگر خروس ها را پشت سر بگذرد و یا می تواند به بعضی آنلاین رفته و با دیگر کاربران به رقابت پردازد (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه ای متنه به صورت توپتی دنیال می شود، یعنی هر کاربر حین مبارزه، یک بار حمله می کند و بار دیگر دفاع، و این روند تا پایان مسابقه ادامه دارد. تنوع شخصی سازی و آیتم های در دسترس برای این مهم در بازی بسیار زیاد است و کاربران می توانند با ایده آل ترین مبارز خود به بازی بپردازند.

#### Shadow Racer ساخته شده توسط نوا گیمز (Noa Games)

بازی شدو ریسر یا **Shadow Racer** ساخت نوا گیمز در این دوره نامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه ای دنیال می شود. در این بازی، کاربران می توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آفلاین، بی تهایت، دزد و پلیس و رقابت های آنلاین شرکت کنند تا پاداش و تجربه کسب کنند و به شخصی سازی و قدرتمندتر کردن خودروی خود بپردازند. لازم ذکر است که تنوع جاده ها، آب و هوای مسیر مسابقات و تمدن و انواع خودروها در بازی **Shadow Racer** نیز در حد قابل قبول قرار دارد.

#### Medrick Fze از شرکت مدريك (Spring Farm)

بازی هزارعه بیهاری یا **Spring Farm** نیز در سبک شبیه سازی توسط مدريك ساخته شده است که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می دهد. در این بازی، کاربر می باشد با اداره امور مزرعه مانند کشت، برداشت، ساخت و ساز و ... امتیاز جمع کننده تا در رقابت با دیگر کاربران عقب نیفتد. کاربر در این بازی می تواند مزرعه خود را بیشتر گسترش دهد و امتیازات خود را نیز چندبرابر کند.

#### Appimo ساخته شده توسط اپیمو (Super Sheep)

بازی فرآگوسفند یا **Super Sheep** یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپیمو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفننی ساخته شده که کاربر می باشد در آن از سقط و مرگ یک گوسفند چلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی صخره ای می پرد و کاربر می باشد با ضربه زدن روی صفحه تلفن همراه خود زیر پای آن را پر کند و به پیشروی در بازی و کسب امتیاز ادامه دهد.

#### Lexip Games ساخته شده توسط لکسیپ گیمز (The Ballion)

بازی بالیون، یک بازی در سبک بازی می باشد است که کاربر می باشد نمادها و موجودات شبیه به هم در صفحه ای شطرنجی را کنار یکدیگر بچیند و امتیاز بگیرد. این بازی توسط لکسیپ گیمز ساخته شده و به کاربر اجازه می دهد رکورد خود را با دوستان خود و دیگر کاربران به اشتراک بگذارد و با کسب امتیاز بیشتر و رکوردنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

#### Mental Studio ساخته شده توسط مثال استودیو (The Cage)

بازی قفس، در سبک پلتفرمر ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاق از قفسی که در آن توسط یک انسان اسیر شده را روایت می کند. این بازی توسط مثال استودیو ساخته شده و کاربر را تا جی سنجاق داستان بازی می کند تا آن را از جالش ها و موانع روبرویش بگذراند و از ادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می توانند معمایها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

#### TeeToTum Entertainment ساخته شده توسط تی توتو (Run Dehghan Run)

بازی بدو دهقان بدو، یک بازی پلتفرم و تفننی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است. بدو دهقان بدو، کاربر را در نقش ریزعلی قرار می دهد که برای تجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند می باشد با قاطر خود مسیری را بیماید. کاربر علی پیشروی در بدو دهقان بدو، با موانع مختلف روبرو می شود که برای عبور از آنها می باشد ببرد یا سرعت و محل سقوطش روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام اوردن در یک مرحله، می باشد در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گلوله های خورشیدمانند این اتفاق می افتد.

#### Trixmen Studios ساخته شده توسط تریکسمن استودیو (Battle of Legends)

بازی نبرد اساطیر، در سبک استراتژی توسط تریکسمن استودیو ساخته شده که در آن کاربر می تواند با انتخاب کارت های قهرمانان و اسطوره های ایرانی، به نبرد و نقشه ریزی برای آن بپردازد. در بازی نبرد اساطیر، کاربر با تیم از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلمه های دیگر کاربران می رود. با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می شود که می تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره ها، قدرت حمله و دقایق خود بهره ببرد.

#### Dream Rain ساخته شده توسط دریم رین (Save Castle)

بازی نجات قلمه، دنیال ای بر بازی سلحشوران ساخت تیم دریم رین است که در سبک تیراندازی از دید سوم شخص ساخته شده و کاربر را در نقش آرش کمانگیر قرار می دهد. داستان بازی روایت گز جیله ی جدید اهلیعن است که دروازه ای از دنیای خودش در دنیای اهورا باز کرده و به لشکر خود دستور داده تا به سرزمین اهورا حمله کنند و کاربر در نقش آرش کمانگیر، محافظ سرزمین اهورا، ظاهر می شود تا با موجودات احیرانی مبارزه کند. در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور در حال پیشروی هستند آنها را از پاره ای از درمی اورد و امتیاز دریافت می کند که در نهایت تمامی این امتیازات، برای بهبود قدرت های آرش کمانگیر قابل استفاده هستند تا پیشروی در بازی و مراحل آن جذاب تر و آسان تر شود.



## در دورتهای فیفا و کلش رویال؛ اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که سالانه در کشور فرانسه و در شهر پاریس برگزار می شود، امسال با حضور دو گیمر ایرانی در رشته های فیفا و کلش رویال آغاز به کار خواهد کرد (ادامه دارد ...).

(ادامه خبر...) به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران در این مسابقات قهرمانان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند که در شهریور ماه سال جاری برگزار شد.

«بیانیه حسن نژاد» در رشته های کلش رویال و «توبید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ای ایران در این مسابقات هستند. توبید برهانی سابقه ای قهرمانی این مسابقات را نیز در کارنامه خود داشته و شانس بالایی برای کسب مقام دارد. مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای یکی از مسابقات بسیار شاخته شده و مطرح در سطح دنیاست که از سال ۲۰۰۲ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۲ مدال طلا در رتبه نخست ایستاده و ایران نیز با کسب یک مدال طلا در رده بیستم جهان و بالاتر از کشورهای چون انگلیس و ایتالیا جای گرفته است.

مسابقات امسال از تاریخ ۱۰ آبان به مدت ۵ روز در چهار رشته های فیفا، کلش رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. تفرات برتر در دو رشته های فیفا و کلش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند.

لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور و حاضر سومین لیگ بازی های رایانه ای، از این دو نماینده کشورمان برای اعزام به کشور فرانسه حمایت کرده است.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور نزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته های مختلف برگزار شد.

## تبریز

خبرگزاری تهران

### اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۰۰/۰۹/۱۰-۰۰/۱۰/۱۰)

**خبرگزاری شیستان:** مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که سالانه در کشور فرانسه و در شهر پاریس برگزار می شود، امسال با حضور دو گیمر ایرانی در رشته های فیفا و کلش رویال آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش خبرگزاری شیستان به تقلیل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران در این مسابقات قهرمانان سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران هستند که در شهریور ماه سال جاری برگزار شد.

«بیانیه حسن نژاد» در رشته های کلش رویال و «توبید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ای ایران در این مسابقات هستند. توبید برهانی سابقه ای قهرمانی این مسابقات را نیز در کارنامه خود داشته و شانس بالایی برای کسب مقام دارد.

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای یکی از مسابقات بسیار شاخته شده و مطرح در سطح دنیاست که از سال ۲۰۰۲ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۲ مدال طلا در رتبه نخست ایستاده و ایران نیز با کسب یک مدال طلا در رده بیستم جهان و بالاتر از کشورهای چون انگلیس و ایتالیا جای گرفته است.

مسابقات امسال از تاریخ ۱۰ آبان به مدت ۵ روز در چهار رشته های فیفا، کلش رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. تفرات برتر در دو رشته های فیفا و کلش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند.

لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اپراتور دیتای کشور و حاضر سومین لیگ بازی های رایانه ای، از این دو نماینده کشورمان برای اعزام به کشور فرانسه حمایت کرده است.

سومین لیگ بازی های رایانه ای ایران با حضور نزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته های مختلف برگزار شد.

پایان پیام ۳۱

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

جهت گیری محتوا

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۸/۱۰

