

۱۳۹۶/۰۸/۱۰

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



# فهرست



۲	جمع آوری بیش از 35 هزار نسخه بازی غیرمجاز	حمایت
۲	چالش نهنگ آبی بازی رایانه ای نیست خانواده ها مراقب رفتار مشکوک فرزندان خود باشند	اعتدال
۲	صدور هنر و معماری ایرانی-اسلامی با بازی: انگاره به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد	رسالت
۳	آغاز ثبت نام چهارمین دوره بازیهای جام بزرگ رایانه ای خلیج فارس	خبرگزاری ایبنا
۳	آغاز ثبت نام چهارمین دوره بازیهای جام بزرگ رایانه ای خلیج فارس	هفته روز خبر
۳	هشدار کارشناسان درباره نهنگ آبی: نگویید بازی، بزرگش هم نکنید / بازی جدید «قربانی»، قربانی نگرفت	آب انجی
۵	هشدار کارشناسان درباره نهنگ آبی: نگویید بازی، بزرگش هم نکنید / بازی جدید «قربانی»، قربانی نگرفت	نامه نیوز
۷	هشدار کارشناسان درباره نهنگ آبی	تدبیر و امید
۸	سواد رسانه ای نداریم، نهنگ آبی قربانی می گیرد	خبرگزاری کویک
۱۰	سواد رسانه ای نداریم، نهنگ آبی قربانی می گیرد	اصلا
۱۱	سواد رسانه ای نداریم، نهنگ آبی قربانی می گیرد	حسین کریمی آریا
۱۳	«انگاره» به عنوان سفیر فرهنگی صنعت بازی ایران منتشر شد	باشگاه خبرنگاران
۱۳	85 درصد مردم وقت خود را با بازی های موبایلی می گذرانند	دیرنا شورای عالی انقلاب فرهنگی
۱۴	ثبت نام چهارمین دوره بازیهای رایانه ای جام خلیج فارس آغاز شد	تپستان
۱۴	مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس در خراسان شمالی برگزار می شود	خبرگزاری ایبنا
۱۵	40 سال از کشورهای صنعتی عقب هستیم	آسمانها
۱۶	۱۶ نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی/ پایان حاشیه ها؟	خبرگزاری مهر
۱۸	16 نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی/ پایان حاشیه ها؟	اقتصاد نیوز
۱۹	16 نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی/ پایان حاشیه ها؟	EC NEWS

۲۱	16 نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی/ پایان حاشیه ها؟	
۲۴	اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه	
۲۴	اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه	
۲۵	اعزام نمایندگان ایران در مسابقات جام بازی های رایانه ای فرانسه	
۲۵	اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه	
۲۶	اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه	
۲۶	16 بازی ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی	
۲۸	16 بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازی های موبایلی	
۳۰	16 بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازی های موبایلی	
۳۲	در دو رشته ی فیفا و کلش رویال؛ اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه	
۳۳	اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه	

## تعداد محتوا : ۳۰



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۴

۱۵

۱۱



## جمع آوری بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز

محمدرضا داوودی از جمع آوری بیش از ۳۵ هزار نسخه بازی غیرمجاز در روزهای گذشته خبر داد و گفت: زمانی که هزینه و درآمد یک بازی بالاست باید نظارت هم افزایش یابد. سرپرست معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آنتن رادیو گفتگو گفت: در چندسال اخیر شاهد حضور بازی های نوظهور با کیفیت پایین در مارکت هستیم که سبب تغییر نگاه مخاطبان ایرانی به بازی های داخلی شد و از نظر این کاربران بازی موبایلی ایرانی از نظر کیفیت نتواند با نمونه خارجی رقابت کند. وی 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 معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشریح 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 کرد 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 پرورش داده شدند 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 میدای غیر رسمی تولید می شود. بنابراین تا زمانی که فرهنگسازی نشود مشکل کماکان باقی است و مردم بازی اورجینال نمی خرند.

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

بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ضمن تأکید بر اینکه چالش نهنگ 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 خودکشی دو دختر نوجوان ۱۷ و ۱۸ ساله در شهر اصفهان منتشر شد و این خودکشی ها به چالش نهنگ آبی منتسب شد. از آنجا که نسخه 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 ارائه کرده بود؛ ذکر چند نکته در این زمینه حائز اهمیت است: ۱. همچنان برخی رسانه ها و افراد «نهنگ آبی» را یک بازی رایانه ای می نامند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای بارها تأکید کرده که «نهنگ 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 نهنگ آبی کردند، بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک بوده و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی کرده و بحران آفرینی کنند. متأسفانه به این هشدار توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود به یک باره بر سر زبان ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد. 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 پوچ گرایانه و دیگر رفتارهای غیرعادی انجام می دهند چرائی 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.

## صدر 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 جهانی استیم منتشر شد و مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی - اسلامی و تلفیق هندسه توانسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر بکشد. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد، آن را پیاده کنید. گیم پلی متفاوت بازی، نقطه قوت آن به شمار می رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصری 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 نظیر 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 رایانه ای خلیج فارس (۱۳۹۶/۰۸/۰۱-۱۳۹۶/۰۷/۰۱)**

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

محمدرضا اسماعیل زاده مدیر مجتمع استانی دیجیتال امام رضا (ع) در گفتگو با خبرنگار برنا در مشهد از برگزاری 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 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 داخل، ایجاد بازار فروش و شناخت و استمداد یابی گیمهای ایرانی از اهداف برگزاری این بازیهاست. 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.IRANFGC90.IR](http://WWW.IRANFGC90.IR) مراجعه کنند. وی گفت: متوسط سن افرادی که بازی های موبایلی را انجام می دهند بین ۱۵ تا ۱۶ سال است، ضمن اینکه ۱۸ میلیون بازی های رایانه ای و موبایلی با متوسط وقت گذاری ۱.۵ ساعته در طول روز را در کشور داریم. وی افزود: همزمان با مسابقات بازی های رایانه ای دیجیتال جام خلیج فارس، بخش موبایلی بازی ها نیز برای نخستین 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 خیر****آغاز ثبت نام چهارمین دوره بازیهای جام بزرگ رایانه ای خلیج فارس (۱۳۹۶/۰۸/۰۱-۱۳۹۶/۰۷/۰۱)**

محمدرضا اسماعیل زاده مدیر مجتمع استانی دیجیتال امام رضا (ع) در گفتگو با خبرنگار برنا در مشهد از برگزاری 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 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 داخل، ایجاد بازار فروش و شناخت و استمداد یابی گیمهای ایرانی از اهداف برگزاری این بازیهاست. 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.IRANFGC90.IR](http://WWW.IRANFGC90.IR) مراجعه کنند. وی گفت: متوسط سن افرادی که بازی های موبایلی را انجام می دهند بین ۱۵ تا ۱۶ سال است، ضمن اینکه ۱۸ میلیون بازی های رایانه ای و موبایلی با متوسط وقت گذاری ۱.۵ ساعته در طول روز را در کشور داریم. وی افزود: همزمان با مسابقات بازی های رایانه ای دیجیتال جام خلیج فارس، بخش موبایلی بازی ها نیز برای نخستین 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.

**آفاق****هشدار کارشناسان درباره نهنگ آبی: نکوید بازی، بزرگش هم نکنید / بازی جدید «قربانی»، قربانی نگرفت**

(۱۳۹۶/۰۸/۰۱-۱۳۹۶/۰۷/۰۱)

مدیر رده بندی سنی 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 خوبی داشته باشد.

قیومه 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. 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. مثلا این که آنها درگیر چالش «نهنگ آبی» شده اند، چالشی که مدت هاست در ایران بر سر زبان ها افتاده و (انامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خانواده ها را نگران کرده. شاید نگران تر از آسیب های 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 خانواده ها نگرانند که میبایست فرزندشان خودش را از جایی پرتاب کند! انگار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند، راحت تر 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 توجوه اصفهانی، صید «تهنگ آبی» شده باشند و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، حالش بهتر شود و خودش شرح ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اظهارنظرها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنتی و استقبال از داتلود آن زیاد شود. آنقدر زیاد که چارت گوگل ترند نشان می دهد عباراتی مانند «بازی تهنگ آبی»، «دانلود بازی تهنگ آبی»، «بازی تهنگ آبی چیست»، «چالش تهنگ آبی» و «مراحل بازی تهنگ آبی» به ترتیب بیشترین جستجوها را درباره این چالش داشته باشند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مدیوم از این چالش را خطرناک دانست و تاکید کرد: زمانی که رسانه های سراسر کشور، شروع به اطلاع رسانی در زمینه تهنگ آبی کردند، هشدار دادیم که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک است و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران آفرینی کنند، اما توجهی نشد و تهنگ آبی که چالشی 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 تهنگ آبی را نباید 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 تهنگ آبی اصلا 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 وسایط است نه اپلیکیشن 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 سوءتفاهم باعث می شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می افتند، تصور کنند یک بازی است و می تواند پایان خوشی داشته باشد.

سواد رسانه ای نداریم، تهنگ آبی قربانی می گیرد

او به بازی هایی مشابه چالش تهنگ آبی هم اشاره می کند: البته بازی هایی 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 سنی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله 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 صداوسیما و آموزش و پرورش و مربیان پرورشی استفاده شود که بدانند 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 قضا اختصاص می دهند ولی متأسفانه 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 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 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، رفتارهای نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تنها نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متأسفانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سنی 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 محتوایی، رده بندی سنی 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 سنی 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 سنی و همچنین علائم هشداردهنده درباره شدت تاثیرگذاری محتواهای آسیب 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 متأسفانه مسئولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردند و ما خیلی دیر توانستیم آنها را مجاب کنیم که 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 مثل نیروی انتظامی، آموزش و پرورش و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

«قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزمان که از چالش اینترنتی «تهنگ آبی» به عنوان یک چالش خطرناک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض داتلود 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 داتلود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهید و در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید کتک 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، بمب، چکش، آر بی جی، اتو، تخم مرغ، برقی، زنجیر یا شلاق و ... قربانی خود را بزنید. فقط کافی است عکسی از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنت داتلود 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 شبکه‌های اجتماعی بفرستید» و جزئیات دیگری که سرشار از خشونت و برای ترغیب کاربران نسبت به دائلود این بازی نوشته شده اند!

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

او با اشاره 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 اینترنتی حذف و امکان دائلود آن را غیرممکن کنیم، اما تا این زمان، با مارکت‌ها و ارائه دهنده‌های این بازی‌ها 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 بازی‌ها می‌گوید: یکی از این رده بندی‌ها «توصیه نمی‌شود» 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 نگرانی نیست و ما برای حذف آنی بازی‌های خطرناک اقدام می‌کنیم، اما سلامت جامعه و مصون ماندن از خطرات بازی‌های اینترنتی 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 تاثیری که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

۴۷۳۳۴



پایه  
۳۱۳۳

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

(۱۳۳۴-۹۶/۰۸-۰۹)

مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای 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.

بالای پل عابر پیاده ایستادند، با همه چیز خداحافظی کردند و خودشان را پرتاب کردند به کف خیابان. درست مثل فیلم‌های سینمایی. اما این فیلم سینمایی نبود و 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 حدیث‌های زیادی شروع شد. مثلاً این که آنها درگیر چالش «نهنگ آبی» شده‌اند، چالشی که مدت‌هاست در ایران بر سر زبان‌ها افتاده و خانواده‌ها را نگران کرده. شاید نگران‌تر از آسیب‌های 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 خانواده‌ها نگرانند که مبدا فرزندشان خودش را از جایی پرتاب کند! انگار تأییدیه گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می‌رساند، راحت‌تر است. تأییدیه گرفتن از خواهر، خشم، افسردگی و مرحله به مرحله کم شدن اشتیاقی و امید زندگی در آنها، تکذیب شد اما «ترند» شد.

با این که هنوز تأیید نشده این دو نوجوان اصفهانی، سید «نهنگ آبی» شده باشند و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، حالش بهتر شود و خودش شرح ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای اعلام کرد این اظهارنظرها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنتی و استقبال از دائلود آن زیاد شود. آندرز زیاد که چارت گوگل ترند نشان می‌دهد عبارتی مانند «بازی نهنگ آبی»، «دائلود 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 رایانه ای در بیانیه‌ای، رسانه‌ای شدن و حرف زدن مداوم از این چالش را خطرناک دانست و تأکید کرد: زمانی که رسانه‌های سراسر کشور، شروع به اطلاع‌رسانی در زمینه نهنگ آبی کردند، هشدار دادیم که موج سواری رسانه‌ای در این زمینه خطرناک است و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش‌های مشابهی را در کشور راه‌اندازی و بحران آفرینی کنند، اما توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود، سر زبان‌ها افتاد و موقعیت برای سودجویان فراهم شد.

این هشدارها در حالی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای مطرح می‌شود که آنها تأکید دارند نهنگ آبی را نباید 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 بازی‌های رایانه ای، در گفت‌وگو با خبرنگار آنلاین، با تأکید بر این که نهنگ آبی اصلاً بازی اینترنتی محسوب نمی‌شود و به اشتباه به آن می‌گویند بازی، اشاره می‌کند: این چالش، شامل مجموعه‌ای از قوانین متنی است، نه وسایط است نه اپلیکیشن و نه نرم‌افزاری که بتوانیم به آن بازی بگوییم. کاربرد آن روی شبکه‌های اجتماعی است ولی به دلیل این که عناصر بازی گونه دارد، از این چالش به عنوان یک بازی نام می‌برند، این سوءتفاهم باعث می‌شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می‌افتند، تصور کنند یک بازی است و می‌تواند پایان خوشی داشته باشد.

سواد رسانه‌ای نداریم، نهنگ آبی قربانی می‌گیرد

او به بازی‌هایی مشابه چالش نهنگ آبی هم اشاره می‌کند: البته بازی‌هایی داریم که اینطور خطرناک باشند، ولی ما همه بازی‌هایی که قرار است وارد بازار ایران شوند را مورد ارزیابی قرار می‌دهیم و بعد از آن که رده بندی سنی شدند، اجازه ورود آنها را می‌دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش‌های آنلاین، نظارت زیادی نمی‌توانند داشته باشند جز این که سواد رسانه‌ای افراد را بالا ببریم، بر مهارت‌های زندگی در دانش‌آموزان تأکید کنیم، از ظرفیت‌های صداسوسیا (ادامه



(ادامه خبر ...) و آموزش و پرورش و مربیان پرورشی استفاده شود که بدانند 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 فضا اختصاص می دهند ولی متأسفانه 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 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 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، رفتارهای نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تنها نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متأسفانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سنی 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 محتوایی، رده بندی سنی 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 سنی 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 سنی و همچنین علائم هشداردهنده درباره شدت تاثیرگذاری محتواهای آسیب 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 متأسفانه مسئولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردند و ما خیلی دیر توانستیم آنها را مجاب کنیم که 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 مثل نیروی انتظامی، آموزش و پرورش و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

«قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزمان که از چالش اینترنتی «تهنگ آبی» به عنوان یک چالش خطرناک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض دائلود 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 دائلود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهید و در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید کتک 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، بمب، چکش، آر پی جی، اتو، 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 دائلود 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 دائلود این بازی نوشته شده اند!

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخوردهای منفی که داشت، از بازارهای دائلود 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 سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می شود نظارت داریم.

او با اشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می گوید: تا پایان آبان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می شود که خودمان هر بازی را که خطرناک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان دائلود 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 نمی 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 آبی 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 را برای مقابله با این بازی ها تنها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی های مثل «قربانی» با تاثیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

## هشدار کارشناسان درباره نهنگ آبی (۱۳۸۷-۱۳۸۶-۱۳۸۵)

او به بازی هایی مشابه چالش نهنگ آبی هم اشاره می کند: البته بازی هایی 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 سنی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظارت زیادی نمی تواند داشته باشند

مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: از چالش خطرناک نهنگ آبی به عنوان یک بازی نام می برند، این سوء تفاهم باعث می شود افراد تصور کنند یک بازی است و می تواند پایان خوشی داشته باشد.

بالای پل عابر پیاده ایستادند، با همه چیز خدا حافظی کردند و خودشان را پرتاب کردند به کف خیابان. درست مثل فیلم های سینمایی. 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. مثلا این که آنها درگیر چالش «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 آسیب های 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 خانواده ها نگرانند که مبادا فرزندشان خودش را از جایی پرتاب کند! انگار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند، راحت تر 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 نوجوان اصفهانی، صید «نهنگ آبی» شده باشند و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، حالش بهتر شود و خودش شرح ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اظهارنظرها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنتی و استقبال از داتلود آن زیاد شود. آنقدر زیاد که چارت گوگل ترند نشان می دهد 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 بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مداوم 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 کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران آفرینی کنند، اما توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی 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 نباید 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 اصلا 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 وسایط است نه اپلیکیشن 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 سوء تفاهم باعث می شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می افتند، تصور کنند 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 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 سنی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله اینجاست که چنین چالش های آنلاین، نظارت زیادی نمی تواند داشته باشند جز این که سواد رسانه ای افراد را بالا ببریم، بر مهارت های زندگی در دانش آموزان تاکید کنیم، از ظرفیت های صداوسیما و آموزش و پرورش و مربیان پرورشی استفاده شود که بدانند 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 فضا اختصاص می دهند ولی متأسفانه سواد 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 می کنند، هنوز نمی دانند 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، رفتارهای نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تنها نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متأسفانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سنی 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 محتوایی، رده بندی سنی 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 سنی 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 سنی و همچنین علائم هشداردهنده درباره شدت تاثیرگذاری محتوای آسیب 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 (ادامه دارد ...)

## تدبیر و امید

(ادامه خبر ...) متأسفانه مسئولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردند و ما خیلی دیر توانستیم آنها را مجاب کنیم که 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 مثل نیروی انتظامی، آموزش و پرورش و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

«قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزمان که از چالش اینترنتی «تهنگ آبی» به عنوان یک چالش خطرناک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض دائلود کاربران قرار گرفته بود. بازی ای که مخاطب را دعوت می کرد فردی را که از او متنفر است، به این بازی بکشاند و در واقع با تصویر ساختگی او، انواع خشونت ها را نسبت به او انجام دهد، همانطور که در توضیح این بازی برای دائلود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهید و در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید تکتک 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، تیر، ساطور، مشعل، بمب، چکش، آر بی جی، اتو، 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 دائلود 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 دائلود این بازی نوشته شده اند!

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخوردهای منفی که داشت، از بازارهای دائلود 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 سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می شود نظارت داریم.

او با اشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می گوید: تا پایان آبان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می شود که خودمان هر بازی را که خطرناک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان دائلود 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 نمی 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 را برای مقابله با این بازی ها تنها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی هایی مثل «قربانی» با تاثیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.



## سواد رسانه ای نداریم، تهنگ آبی قربانی می گیرد (۱۳۹۶-۰۶-۰۴)

مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: از چالش خطرناک تهنگ 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.

به گزارش ایسکانیوز بالای پل عابر پیاده ایستادن، با همه چیز خداحافظی کردند و خودشان را پرتاب کردند به کف خیابان. درست مثل فیلم های سینمایی. اما این فیلم سینمایی نبود. واقعیتی 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 «تهنگ آبی» شده اند، چالشی که مدت هاست در ایران بر سر زبان ها افتاده و خانواده ها را نگران کرده. شاید نگران تر از آسیب های 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 خانواده ها نگرانند که مبدا فرزندشان خودش را از جایی پرتاب کند! انگار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند، راحت تر است. نادیده گرفتن انزوای 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 نوجوان اصفهانی، سید «تهنگ آبی» شده باشند و باید منتظر بود دختر نجات یافته از این اتفاق، حالی بهتر شود و خودش شرح بیشتری از ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اظهارنظرها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنتی و استقبال از دائلود آن زیاد شود، آنقدر زیاد که چارت گوگل ترند نشان می دهد عباراتی مانند «بازی تهنگ آبی»، «دائلود بازی تهنگ آبی»، «بازی تهنگ آبی چیست»، «چالش تهنگ آبی» و «مراحل بازی تهنگ آبی» به ترتیب، بیشترین جستجوها را درباره این چالش داشته باشند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مداوم از این چالش را خطرناک دانست و تاکید کرد: زمانی که رسانه های سراسر کشور، شروع به اطلاع رسانی در زمینه تهنگ آبی کردند، هشدار دادیم که موج سواری رسانه ای در این زمینه خطرناک است و ممکن است سودجویانی با کپی برداری از مراحل تهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران آفرینی کنند، اما توجهی نشد و تهنگ آبی که چالشی 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 تهنگ آبی را نباید به چشم یک بازی دید، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 خبرنگار آنلاین، با تاکید بر این که نهنگ آبی اصلا 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 وبسایت است نه اپلیکیشن 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 سوءتفاهم باعث می شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می افتند، تصور کنند یک بازی است و می توانند 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 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 سنی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله 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 صداوسیما و آموزش و پرورش و مربیان پرورشی استفاده شود که بدانند 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 فضا اختصاص می دهند ولی متأسفانه 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 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 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، رفتارهای نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تنها نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متأسفانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سنی 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 محتوایی، رده بندی سنی 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 سنی 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 سنی و همچنین علائم هشداردهنده درباره شدت تاثیرگذاری محتواهای آسیب 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 متأسفانه مسئولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردند و ما خیلی دیر توانستیم آنها را مجاب کنیم که 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 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 خطرناک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض داندلود 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 داندلود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهید و در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید تنگ 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، تیر، ساطور، مشعل، بمب، چکش، آر بی جی، اتو، تخم مرغ، برقی، زنجیر یا شلاق و ... قربانی خود را بزنید. فقط کافی است عکسی از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنت داندلود 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 داندلود این بازی نوشته شده اند!

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخوردهای منفی که داشت، از بازارهای داندلود 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 سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می شود نظارت داریم.

او با اشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می گوید: تا پایان آبان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می شود که خودمان هر بازی را که خطرناک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان داندلود 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 نمی 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 را برای مقابله با این بازی ها تنها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی هایی مثل «قربانی» با تاثیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

خبرآنلاین

## بازی جدید «قربانی»، قربانی گرفت سواد رسانه ای نداریم، نهنگ آبی قربانی می گیرد

مدیر رده بندی سنی 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.

قیومه حسن میری / بالای پل عابریاده 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. واقعیتی که چندروز پیش در اصفهان اتفاق افتاد و دو دختر توجون، تصمیم گرفتند با این روش به زندگی شانخاتمه دهند. حرف و حدیث های زیادی شروع شد. مثلا این که آنها درگیر چالش «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 آسیب های اجتماعی محتمل دیگری که در کنار فرزندانشان است.

در واقع به جای این که به مراحل قبل از این چالش توجه شود، مرحله آخر آثمورد توجه قرار گرفته و خانواده ها نگرانند که مبادا فرزندشان خودش را از جایی پرتاب کند! انگار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند، راحت تر است. نادیده گرفتن انزوا، خشم، افسردگی و مرحله به مرحله کم شدن اشتیاق و امیدزدگی در آنها.

تکذیب شد اما «ترند» 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، حالش بهتر شود و خودش شرح بیشتری از ماجرا را بگوید، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد این اظهارنظرها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنتی و استقبال از دانلود آن زیاد شود، آندرز یاد که چارت گوگل ترند نشان می دهد 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 بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مداوم 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 کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران آفرینی کنند، اما توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی ناشناخته در کشور بود، سر زبان ها افتاد و موفقیت 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 تنها فضای مجازی بلکه به صورت حضوری هم ممکن است انجام شود. رضا احمدی، مدیر رده بندی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبر آنلاین، با تاکید بر این که نهنگ آبی اصلا 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 وسایت است نه اپلیکیشن و نه نرم افزاریکه بتوانیم به آن بازی بگوییم. کاربرد آن روی شبکه های اجتماعی است ولی به دلیل اینکه عناصر بازی گونه دارد، از این چالش به عنوان یک بازی نام می برند، این سوءتفاهم باعث می شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می افتند، تصور کنند 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 هاییداریم 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 سنی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله 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 صداوسیما و آموزش و پرورش و مربیان پرورشی استفاده شود که بتوانند 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 فضا اختصاص می دهند ولی متأسفانه 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، 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 بارعایت 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، رفتارهای نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای آنها نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متأسفانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سنی روی پاکت بازی ها وجود دارد که لازماست به آن دقت کنند. به طور میانگین برای هر بازی حدود ۳۵ ساعت وقت گذاشته می شود که ارزیابی محتوایی، رده بندی سنی 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 سنی داریم: مثبت سه، مثبت هفت، مثبت دوازده، مثبت پانزدهو مثبت هجده سال. خانواده ها لازم است بر اساس سن فرزندشان یکی از این بازی ها را با توجه به رده بندی سنی و همچنین علائم هشداردهنده درباره شدت تاثیرگذاری محتوای آسیب رسانو میزان خشونت که در بازی وجود دارد انتخاب کنند.

احمدی همچنین می گوید: در کشورهای توسعه یافته برای بازی ها و همچنین برابرفهنگسازی درباره آنها به شدت نظارت و دقت وجود دارد اما متأسفانه مسئولان ما به بازی به چشم این که صرفا بازی است نگاه کردند و ما خیلی دیر توانستیم آنها را محاب کنیم که 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 مثل نیروی انتظامی، آموزش و پرورش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و صداوسیما برای فرهنگ سازی به ما کمک کنند.

«قربانی»، قربانی نگرفت

اما همزمان که از چالش اینترنتی «تهنگ آبی» به عنوان یک چالش خطرناک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض داندلود کاربران قرار گرفته بود. بازی ای که مخاطب را دعوت می کرد فردی را که از او متنفر است، به این بازی بکشاند و در واقع با تصویر ساختگی او، انواع خشونت ها را نسبت به او انجام دهد، همانطور که در توضیح این بازی برای داندلود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهید در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید کتک بزنید. در این بازی که براساس قوانین فیزیکی طراحی شده، شما به سادگی قادر خواهید بود هر شخصی را که بخواهید داندلود بازی کنید و با ۴۴ نوع اسلحه و ابزار مختلف مانند نیزه، تبر، ساحلور، مشعل، بمب، چکش، آر پی جی، اتو، تخم مرغ، برقی، زنجیر یا شلاق و ... قربانی خود را بزنید. فقط کفایت عکسی از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنت داندلود 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 جزئیات دیگری که سرشار از خشونت و برای ترغیب کاربران نسبت به داندلود این بازی نوشته شده اند! بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخورد های منفی کهداشت، از بازارهای داندلود 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. هر چند مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می شود نظارت داریم.

او با اشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می گوید: تا پایان آبان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می شود که خودمان هر بازی را که خطرناک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان داندلود 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 نمی شود» است، مانند بازی قربانی که چه برای کودکان و چه برای افراد بزرگسال، خطرناک همراه با تبعات ناگوار شناخته و حذف شد. درست است که بازی های مشابه وجود دارد، اما جای نگرانی نیست و ما برای حذف آبی بازی های خطرناک اقدام می کنیم، اما سلامت جامعه مضمون 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 هاتنها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی هایی مثل «قربانی» با تاثیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند! خبر آنلاین



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

خبرگزاری آریا - تهران-ایرنا- خبر آنلاین در یادداشتی آورده است: مدیر رده بندی سنی 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. قهیسه حسن میری در این یادداشت آورده است: بالای پل عابر پیاده ایستادند، با همه چیز خدا حافظی کردند و خودشان را پرتاب کردند به کف خیابان. درست مثل فیلم های سینمایی، 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 «تهنگ آبی» شده اند، چالشی که مدت هاست در ایران بر سر زبان ها افتاده و خانواده ها را نگران کرده. شاید نگران تر از آسیب های 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 خانواده ها نگرانند که میباید فرزندانشان خودش را از جایی پرتاب کند! انگار نادیده گرفتن روزهای قبل، پنجاه روزی که فرد را به مرحله نهایی می رساند، راحت تر 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 نوجوان اصفهانی، صید «تهنگ 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 بازی های رایانه ای اعلام کرد این اظهارنظرها باعث شده جستجو به زبان فارسی درباره این چالش اینترنتی و استقبال از داندلود آن زیاد شود، آنقدر زیاد که چارت گوگل ترند نشان می دهد عباراتی مانند «بازی نهنگ آبی»، «داندلود 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 بازی های رایانه ای در بیانیه ای، رسانه ای شدن و حرف زدن مداوم 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 کپی برداری از مراحل نهنگ آبی، چالش های مشابهی را در کشور راه اندازی و بحران آفرینی کنند، اما توجهی نشد و نهنگ آبی که چالشی 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 نباید 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 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 وسایت است نه اپلیکیشن 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 سوءتفاهم باعث می شود خطرات آن چند برابر شود و افراد متوجه نباشند که در دام چه موضوعی می افتند، تصور کنند یک بازی است و می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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 سنی شدند، اجازه ورود آنها را می دهیم، اما مساله 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 صداوسیما و آموزش و پرورش و مربیان پرورشی استفاده شود که بدانند 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 فضا اختصاص می دهند ولی متأسفانه 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 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 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، رفتارهای نامناسب دیگران در طول بازی آنلاین را به خانواده اطلاع دهند، ضمن این که فرزندشان را در حین بازی رایانه ای تنها نگذارند بلکه هر از گاهی نظارتی بر او داشته باشند.

در عین حال، یکی از مهمترین نکات، دقت به نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای است، موضوعی که مدیر رده بندی سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید تمرکز زیادی بر آن دارند: متأسفانه خانواده ها تنها به عکس یک بازی توجه می کنند در حالی که رده بندی سنی 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 محتوایی، رده بندی سنی 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 سنی داریم: مثبت سه، مثبت هفت، مثبت نوازده، 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 سنی و همچنین علائم هشداردهنده درباره شدت تاثیرگذاری محتوای آسیب 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 متأسفانه مسئولان ما به بازی به چشم این که صرفاً بازی است نگاه کردند و ما خیلی دیر توانستیم آنها را مجاب کنیم که 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 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 خطرناک حرف زده می شد، بازی «قربانی» که اتفاقاً تولید داخل هم بود، در معرض دائلود کاربران قرار گرفته بود. بازی ای که مخاطب را دعوت می کرد فردی را که از او متنفر است، به این بازی بکشاند و در واقع با تصویر ساختگی او، انواع خشونت ها را نسبت به او انجام دهد، همانطور که در توضیح این بازی برای دائلود آن نوشته شده بود: «با این بازی هر کسی را که بخواهید و در هر جا و هر مکانی که دوست داشته باشید می توانید کتک 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، بمب، چکش، آر پی جی، اتو، تخم مرغ، برقی، زنجیر یا شلاق و ... قربانی خود را بزنید. فقط کافی است عکسی از قربانی در گوشی خود داشته باشید یا از اینترنت دائلود 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 دائلود این بازی نوشته شده اند!

بازی «قربانی» البته مدت کوتاهی در دسترس بود و با بازخوردهای منفی که داشت، از بازارهای دائلود 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 سنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید: روی بازی های آنلاین که در مارکت های اینترنتی مختلف ارائه می شود نظارت داریم.

او با اشاره به این که بازی قربانی، از دسترس حذف شده است، می گوید: تا پایان آبان ماه این ظرفیت برای ما ایجاد می شود که خودمان هر بازی را که خطرناک تشخیص دادیم، از بازارهای اینترنتی حذف و امکان دائلود 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 نمی شود» است، مانند بازی قربانی که چه برای کودکان و چه برای افراد بزرگسال، خطرناک و همراه با تیات ناگوار شناخته و حذف شد. درست است که بازی های مشابه وجود دارد، اما جای نگرانی نیست و ما برای حذف آبی 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 را برای مقابله با این بازی ها تنها نگذارند تا اجازه ندهیم بازی های مثل «قربانی» با تاثیراتی که دارند، موفق شوند قربانی بگیرند.

خبرآنلاین/آبان ۹۶

اول: علیرضا فرجی

انتهای پیام /

منبع خبر: خبرگزاری ایرنا

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

شماره: ۱۰۸/۹۶-۱۰۸۵۸

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

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بازی انگاره با بهره گیری از هنر و معماری ایرانی-اسلامی و تلفیق هندسه توانسته تجربه ای ناب و خاص را به تصویر بکشد. در هر مرحله از بازی، الگوریتم خاصی به شما نشان داده می شود که باید با اشکال هندسی که در صفحه حضور دارد، آن را پیاده کنید. گیم پلی متفاوت بازی نقطه قوت آن به شمار می رود، به نوعی که شاید تا به حال نمونه چنین چیزی را تجربه نکرده باشید. جدا از گیم پلی متفاوت و جذاب بازی، گرافیک بازی و ترکیب بندی های اشکال هندسی و همین طور استفاده از رنگ های پویا، جذابیت بصری 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 نظیر 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.

انگاره تا قبل از انتشار در رویدادهای مختلفی شرکت کرده و توانسته نظرات مثبتی اخذ کند. این بازی موفق شد در سه بخش در ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران جایزه ببرد. علاوه بر آن موفق شد تا در رویداد بین المللی IGC نیز عملکرد خوبی از خود نشان دهد و جایزه کسب کند. در کنار بازخوردهای مثبت داخلی، این بازی توانسته در خارج از کشور نیز نظر افراد زیادی را به خود جلب کند. جاناتان بلو یکی از بازی سازان 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 متحیرکننده استفاده کرده و این عنوان را اثری قوی نام نهاده است.

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

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

**مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ۸۵ درصد مردم وقت خود را با بازی های موبایلی می گذرانند**

شماره: ۱۰۸/۹۶-۱۱۴۰۰

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: براساس آخرین آمار ۱۵۰۰۰ هزار بازی موبایلی رده بندی سنی شده است.

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با مرکز خبر شورای عالی انقلاب فرهنگی در خصوص تاثیرات اجتماعی و فرهنگی بازی های رایانه ای گفت: کشور ما موزمش را با بازی رایانه ای مشخص کرده است و بازی را صرفا چیز بد و مضر نمی داند، بلکه بازی را یک محصول سرگرمی ساز می داند که هم ابعاد مثبت و هم ابعاد منفی و حتی ممکن است ابعاد خنثی داشته باشد.

وی افزود: تاثیرات بازی ها لزومی به سن دیگر و از بازی به بازی دیگر متفاوت است و ما با رویکرد خود در بنیاد بازی های رایانه ای، بازی ها را بر اساس رده سنی مرتبط مشخص کردیم تا افراد بازی مناسب رده سنی خود را انتخاب و بازی کنند.

کریمی با اشاره به ساماندهی وضعیت بازار بازی های رایانه ای گفت: تا چند سال پیش بازار به بازی های کنسولی و رایانه ای خلاصه می شد که بخشی یا مجوز و تایید ما در بازار توزیع می شود و بخشی هم توسط متخلفین روی سی دی کپی و به صورت غیر مجاز به فروش می رسید.

وی تصریح کرد: برای بازار غیر مجاز بازی ها دو- سه سال پیش تلاش کردیم و ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز را راه اندازی کردیم و به مقدار بسیار خوبی در تهران و کلان شهرها بازی های غیرمجاز از ویترین ها جمع آوری شدند و آن چه از بازی غیرمجاز وجود دارد نمی توان کاری کرد چون قابل رصد نیست.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه حل مواجهه با آسیب های اجتماعی ناشی از بازی های رایانه ای را خانواده خواند و افزود: باید به سمت خانواده ها برویم و از آن ها کمک بگیریم چرا که آسیب اصلی در خانواده ها به سمت کسانی می رود که هنوز نمی دانند انتخاب درست چیست، یعنی کودکان و نوجوانانی که زیر ۱۵ سال سن دارند و سرمایه گذاری در خانواده پررنگ تر و پر اهمیت تر از هر کاری است.

وی ادامه داد: خانواده اگر حواسش باشد که فرزندش چه بازی ای می کند آسیب ها کمتر می شود، برای این مهم پیشنهادی که همیشه به خانواده ها می دهیم این است که هم بازی بچه ها باشند و با آن ها بازی کنند حتی اگر مدت زمان کوتاهی باشد ولی آن فرزند احساس می کند با پدر و مادرش در این بازی شریک است و هم اینکه پدر و مادر متوجه می شوند در آن بازی چه می گذرد و ارتباط بهتری بین آن ها شکل می گیرد.

کریمی با بیان اینکه لزاجم بازی های کامپیوتری هر سال کمتر می شود تشریح کرد: عمده بازی ها امروز بازی های موبایلی است که وضعیت را پیچیده تر هم کرده است، چرا که در کشور چیزی در حدود ۸۵ درصد مردم وقت خود را به بازی های موبایلی و تبلتی و ۱۵ درصد با بازی های رایانه ای می گذرانند، چون موبایل همه جا در دسترس است و در خانه هم تبلت را دست بچه می دهند که سرگرم باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر اهمیت رده بندی سنی بازی ها گفت: در کشور بازارهای داخلی مختلفی برای دسترسی به بازی های موبایلی وجود دارد و از دو سال پیش رده بندی سنی حجم بزرگی از این بازی های را آغاز و براساس آخرین آمار ۱۵۰۰۰ هزار بازی موبایلی را رده بندی سنی (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 سنی توسط خانواده ها رعایت شود به مقدار خیلی زیادی از آسیب های منفی بازی ها کنترل می شود. کریمی هم چنین تصریح 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 مراجعه به آن اطلاعات بازی ها را دریافت کنند. کریمی در خصوص همکاری ارگان های مختلف در کاهش این آسیب ها گفت: در برهه های مختلف با وزارت آموزش و پرورش کار کردیم تا در جلسات اولیا و مربیان و نیروهای پرورشی آن ها نیز کمک کنند و بازی بچه ها را کنترل و نظارت کنند. وی ادامه داد: شهرداری و صداوسیما باید آگاهی بخشی از رده سنی بازی ها را به خانواده ها عهده دار شوند زیرا بنیاد بودجه ای مثل امسال که ۱۰ میلیارد دارد را عمدتا صرف بازی سازی ها می کند 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 کردند و همراهی نکردند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان اظهار داشت: در هیچ جای دنیا نمی گویند بازی نکند بلکه حد مجاز آن را ۹۰ دقیقه اعلام می کنند و در کنار آن رده سنی بازی رعایت شود، در کشور توجه به رده بندی سنی در سه سال گذشته ۲۰ درصد افزایش داشته است ولی هنوز با ایده آل فاصله داریم. انتهای پیام ایج



### در خراسان رضوی؛ ثبت نام چهارمین دوره بازیهای رایانه ای جام خلیج فارس آغاز شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرگزاری شبستان: همزمان 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 شبستان 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 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 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 نقدی به همراه جوایز متعدد استانی 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.IRANFGC.ir](http://WWW.IRANFGC.ir) مراجعه کنند. پایان پیام/۴۸۲۱



### مسابقات بازی های رایانه ای جام خلیج فارس در خراسان شمالی برگزار می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

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 خبرنگار بازی برتا 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 گیمهای ایرانی از اهداف برگزاری این بازیهاست. ثبت نام این دوره از مسابقات در ۶ رشته انفرادی و گروهی بر روی ۲ پلتفرم PC/Desktop و Console تا ۱۰ آبان ماه سال جاری ادامه دارد 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.IRANFGC.ir](http://WWW.IRANFGC.ir) مراجعه کنند. همزمان با مسابقات بازی های رایانه ای دیجیتال جام خلیج فارس، بخش موبایلی بازی ها نیز برای نخستین بار در کشور برگزار خواهد شد. این مسابقات برای سومین بار در محل مجتمع فرهنگی دیجیتال گلشن بجنورد همزمان با سراسر کشور آغاز می شود. (ادامه دارد ...)

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

صنایعی که بیش از ۵۰ سال در کشور فعال هستند، هنوز با مشکلات عدیده ای دست و پنجه نرم می کنند و بیشتر آن ها این روز ها چندان حال خوشی ندارند. صنعت بازی سازی نیز 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 متولیان این بخش آن را حل کنند. صنعت بازی سازی در بیشتر یا همه کشورهای صنعتی جایگاه ویژه ای دارد و به دلیل مسائل فرهنگی و اقتصادی مورد 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 مشی خاصی به فعالیت خود ادامه می دهند و قانون کلی برای آن ها وجود ندارد و نگاه جدی به تولیدات شان نمی شود. به گفته بازی سازان، نبود قانون مدون کپی 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 ما در چند سال اخیر توجه زیادی به این صنعت داشته و هزینه های های هنگفتی را برای توسعه این صنعت مهم متحمل شده اند. در ادامه گفت و گویی با عماد رحمانی، مدیرعامل شرکت بازی سازی رسانا شکوه کویر، کرده ایم 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 بیشتر آشنا شویم.

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

متأسفانه هنوز نگاه مسئولان به صنعت بازی سازی چندان جدی نیست. این یکی از بزرگ ترین مشکلات بازی سازان است. هنوز صنعت گیم کشور ما از بودجه مناسب و حمایت مستقیم دولت برخوردار نیست و موضوع قانون کپی 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، متأسفانه 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 بویی از کیفیت برده اند و نه بویی از محتوا.

فکر می کنیم با سیاست گذاری های بهتر 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 بهبود صنعت بازی سازی نقش آفرینی کنند؟

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال های اخیر به خوبی توانسته از بازی سازان حمایت کند و جرخ صنعت گیم ایران را با سرعت بیشتری به گردش درآورد، اما این نهاد به تنهایی نمی تواند از پس مشکلات بر آید و باید بخش های دیگر نیز برای رفع مشکلات قدم به میدان بگذارند. البته نکته ای که در این جا مطرح است حذف موازی کاری ها به وسیله بخش های مختلف است؛ یعنی نهاد 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 بسیج یا معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و حتی وزارت ورزش و جوانان اشاره کرد که تا به حال از این صنعت حمایت های خوبی کرده اند.

همان طور که گفته شد، این نهادها بیشتر کارهای موازی انجام می دهند؛ به نظر من، اگر این حمایت ها به طور تجمیع شده انجام شود، بازدهی بیشتری خواهد داشت. از طرف دیگر، نهاد های قانون گذار مانند مجلس نیز می توانند تاثیر زیادی در سیاست های کلان صنعت بازی سازی ما داشته باشند و نقشه راهی را پیش پای این صنعت و فعالان آن

قرار دهند.

خوشبختانه ایران ظرفیت زیادی برای تولید بازی های رایانه ای دارد و به جرئت می توان گفت ما رتبه اول در بین کشورهای 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 سازی چندان به مشکلات تحریم ها مرتبط نبود، اما هنوز مشکلاتی مثل انتقال پول به کشور همچنان وجود دارند و بازی سازانی که محصولات شان در خارج از کشور عرضه شد، همچنان از همان روش های قبل برای دریافت مبالغ فروش محصولات خود استفاده می کنند.

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

همان طور که گفتیم، 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 گذاشته و به خوبی هم پیش رفته است. دانش بازی سازی به دست خود بچه های ما بومی سازی شده است؛ به طوری که در کشوری مثل عربستان بیش از ۹۵ درصد شرکت های بازی سازی وابسته به شرکت های فرانسوی هستند.

البته فکر می کنیم اگر همین راه را در راستای حمایت از صنعت بازی سازی ادامه دهیم، کشور های دیگر گوی سبقت را از ما می ربایند و برای این که این اتفاق نیفتد باید نهاد هایی مثل مجلس، بنیاد ملی بازی های رایانه ای را برای ارتقای صنعت بازی سازی بیشتر حمایت کنند که این بخش بتواند سیاست هایش را بهتر ادامه دهد و به طور کلی، باید در این بخش هدفمند تر

جلو برویم.

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

مادر این صنعت کشور های اروپایی و آمریکایی هستند و این کشور ها حدود ۴۰ سال از ما جلوترند و حضور استودیو های خارجی در ایران می تواند کمک بسیار زیادی به بازی سازان ما کند. خوشبختانه دولت یازدهم و دوازدهم با ارتباط خوبی که با کشورهای دیگر برقرار کرد باعث شد فضای تعامل با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی سازان خارجی فراهم شود؛ برای مثال، می توان به نمایشگاه **TGC** که چندماه پیش با حضور کشور های خارجی برگزار شد اشاره کرد و گفت حضور کشورهای اروپایی برای تولید مشترک و عرضه در کشور های خارجی بسیار سودمند بود. به هر حال، صنعت بازی سازی ایران باید در جهان دیده شود و راه های درآمدزایی برای آن باز شود.

بدون شک رویدادهایی مثل **TGC** قدم محکمی برای ارتقای صنعت بازی سازی بود و امیدوارم نواقص آن برطرف شود و در آینده، بیشتر شاهد برگزاری چنین مراسمی باشیم.

به عنوان یک بازی ساز صنعت گیم ایران را در سال های آینده چگونه ارزیابی می کنید؟

صنعت بازی سازی یکی از پردرآمدترین صنایع جهان است؛ به همین دلیل، روزه روز بیشتر توسعه می یابد و ما نباید از این قافله عقب بمانیم.

بدون تعارف بگویم صنعت بازی سازی ما بی هدف است و راه منسجمی ندارد. به نظر من، اگر با این وضعیت پیش برویم، در آینده وضعیت 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 زود تر 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 گزارشی می دهد؛ ۱۶ نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی / پایان حاشیه ها؟ (۱۳۹۶-۱۰/۱۸/۹۵)

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 حواشی 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.

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 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 دومین **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 شانس 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 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.

### ۴Wheeler ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (Ordi behesht Studi):

بازی چهارچرخ یا ۴Wheeler یکی از نامزدهای دومین 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 توتی) باعث جذابیت دوچندان آن می شود.

در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقات 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 برود، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروی این چنینی و سبک تلفیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین یا یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروی 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 توتی 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 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 مواقع ضروری یا بحرانی کمکی 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 بپردازد 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 معماها و چالش هایی را پشت سر می گذارد.

### Around Mars ساخته شده توسط استودیو اپینو (Appim Studio):

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

(ادامه خبر ...) در این بازی کاربر می بایست تعداد سیارک ها یا سنگ های کیهکشانی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کیهکشانی باموقفیت در جو مریخ شاور شوند و با مریخ و دیگر اشیای موجود در مراحل برخورد نکنند. بازی اطراف مریخ، در بخش تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت های بی نهایت و دونفره نیز در بازی قرار داده شده است.

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

بازی دلقک: تئاتر افسانه ای یا Clown: Legendary Theater توسط گروه بازی سازی گیم اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلقکی را روی صحنه نمایش می بیند که پانتومیم بازی می کند و حرکاتی را انا می کند تا کاربر حدس بزند دلقک چه چیزی را دارد بازی می کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تماشای بازی دلقک و چین حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می کند و در بازی پیشروی می کند. بازی دلقک: تئاتر افسانه ای به کاربر اجازه ی شخصی سازی و خرید آیتم های متفاوتی چون لباس های متنوع برای دلقک را می دهد.

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

بازی لایو تی وی تایکون یا Live TV Tycoon کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و در واقع در سبک شبیه سازی / تقنینی دنبال می شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به بهترین نحو امور را اداره کند، برنامه بسازد و تلاش کند در رقابت تئاتنگ 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 ها را برای پخش منظم در روز بچیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه های بهتری ساخته شود که موردپسند تماشاگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود ببخشد، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را نیز بیشتر کند.

#### Mafioso ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیم (Paezan Game Studio):

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه ای و توبی/ 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 توبی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد. بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالایی شخصیت ها و قدرت های ویژه ی هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

#### PerCity ساخته شده توسط ترند آن دیجیتال (Tuned On Digital):

بازی پرسیتی، 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 پرسیتی 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 مدریک (Medrick Fze):

بازی خروس جنگی نیز یکی از بازی های نامزد جشنواره IMGA در خاورمیانه است که در سبک مبارزه ای توسط شرکت مدریک ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی سازی خروس جنگی 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 سبک مبارزه ای منتهی به صورت توبی 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 ترین مبارز خود به بازی بپردازند.

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

بازی شادو ریسر یا Shadow Racer ساخت نوآ گیمز در این دوره نامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه ای دنبال می شود. در این بازی، کاربران می توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آنلاین، بی نهایت، 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 هوایی 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):

بازی مزرعه بهاری یا Spring Farm نیز در سبک شبیه سازی توسط مدریک 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 فراگوسفند یا Super Sheep یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین IMGA در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تقنینی 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 بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می بایست 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 رکوردزنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قفس **The Cage** ساخته شده توسط منتال استودیو (**Mental Studio**) بازی قفس، در سبک پلتفرم ساخته شده و داستان رهایی یک سنجاب از قفسی که در آن توسط یک انسان اسیر شده را روایت می کند. این بازی توسط منتال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاب داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می تواند ماماها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند. بنو دهقان بنو **Run Dehghan Run** ساخته شده توسط تی توتیم (**Tee To Tum Entertainment**) بازی بنو دهقان بنو، یک بازی پلتفرم و تفننی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است. بنو دهقان بنو، کاربر را در نقش ریزعلی قرار می دهد که برای نجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می بایست با قاطر خود مسیری را بییابد. کاربر طی پیشروی در بنو دهقان بنو، با موانع مختلفی روبرو می شود که برای عبور از آنها می بایست بپرد یا سرعت و محل سقوطش روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام آوردن در یک مرحله، می بایست در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گلوله های خورشیدمانند این اتفاق می افتد. نبرد اساطیر **Battle of Legends** ساخته شده توسط تریکسمن استودیوز (**Trixmen Studios**) بازی نبرد اساطیر، در سبک 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 تیمی از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلعه 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 بهره ببرد.

نجات قلعه **Save Castle** ساخته شده توسط دریم رین (**Dream Rain**) بازی نجات 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 می دهد. داستان بازی روایت گر حمله ی جدید اهریمن 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 اهریمنی مبارزه کند. در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور درحال پیشروی هستند آنها را از پا درمی آورد 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.



## مهر گزارش می دهد؛ ۱۶ نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی / پایان حاشیه ها؟ (۱۳۸۸/۰۶/۰۴ - ۱۳۸۸/۰۶/۰۴)

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 حواشی 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. 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 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 دومین **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 شانس 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 می شود و باید دید آیا حواشی تازه 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.

### **۴Wheeler's** ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (**Ordibehest Studio**)

بازی چهارچرخ یا **۴Wheeler's** یکی از نامزدهای دومین 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 توتی) باعث جذابیت دوچندان آن می شود. در این بازی، کاربران می توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آنلاین، بی نهایت، 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 تعداد و انواع خودروها در بازی **Shadow Racer** نیز در حد قابل قبولی قرار دارد.

### **Spring Farm** از شرکت مدریک (**Medrick Fze**)

بازی مزرعه بهاری یا **Spring Farm** نیز در سبک شبیه سازی توسط مدریک 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 (Appimu):

بازی فراگوسفند یا **Super Sheep** یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفننی 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 (LexipGames):

بازی بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می بایست 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 رکوردزنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

**The Cage** ساخته شده توسط منتال استودیو (Mental Studio):

بازی قفس، در سبک 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 منتال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاب داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می توانند ماماها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

**Run Dehghan Run** ساخته شده توسط تی توتیم (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 ریزعلی قرار می دهد که برای نجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می بایست با قاطر خود مسیری را بیاماید.

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

**Battle of Legends** ساخته شده توسط تریکسمن استودیوز (Trixxmen Studios):

بازی نبرد اساطیر، در سبک 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 تیمی از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلعه 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 بهره ببرد.

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

بازی نجات 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 می دهد. داستان بازی روایت گر حمله ی جدید اهریمن 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 اهریمنی مبارزه کند.

در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور درحال پیشروی هستند آنها را از پا 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 نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی / پایان حاشیه ها! (۱۳۹۵-۰۶-۱۸)

اقتصاد ایران: 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 حواشی 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.

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 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 دومین **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 شانس 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 می شود و باید دید آیا حواشی یازده 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) **Wheeler's** ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (**Ordi behesht Studio**):

بازی چهارچرخ یا **Wheeler's** یکی از نامزدهای دومین 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 توتی) باعث جذابیت دوچندان آن می شود. در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقات 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 برود، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروی این چنینی و سبک تلفیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین یا یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروی در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد.

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

احیای جنگجویان باستانی یا **Ancients Revival** توسط استودیو آنانشید گیمز ساخته شده و در سبک مبارزه توتی 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 دارای سبک مبارزه خاص خود و ویژگی های خاص خود هستند.

در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجی افسانه ای تبدیل شود و در مواقع ضروری یا بحرانی کمکی برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و نبرد باشد، می تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود یا دیگر کاربران به مبارزه و رقابت بپردازد؛ 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 معماها و چالش هایی را پشت سر می گذارد.

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

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

در این بازی کاربر می بایست تعداد سیارک ها یا سنگ های کیهکشان معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کیهکشان با موفقیت در جو مریخ شلوار 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 های بی نهایت و دونفره نیز در بازی قرار داده شده است.

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

بازی دلقک: تئاتر افسانه ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی سازی گیم اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلقکی را روی صحنه نمایش می بیند که پانتومیم بازی می کند و حرکاتی را انا می کند تا کاربر حدس بزند دلقک چه چیزی را دارد بازی می کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تماشای بازی دلقک و چیدن حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می کند و در بازی پیشروی می کند. بازی دلقک: تئاتر افسانه ای به کاربر اجازه ی شخصی سازی و خرید آیتم های مفولتی چون لباس های متنوع برای دلقک را می دهد.

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

بازی لایو تی وی تایکون یا **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و در واقع در سبک شبیه سازی / تفننی دنبال می شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به بهترین نحو امور را اداره کند، برنامه بسازد و تلاش کند در رقابت تئاتنگ با دیگر شبکه ها و مدیران آنها تبدیل به محبوب ترین و ثروتمندترین شبکه تلویزیونی شود.

در بخش های مختلفی که در بازی وجود دارد، کاربر می تواند برنامه های متنوعی بسازد و آن ها را برای پخش منظم در روز بچیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه های بهتری ساخته شود که موردپسند تماشاگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود ببخشد، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را نیز بیشتر کند.

پسرخوانده **Mafioso** ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیم (**Paezan Game Studio**):

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه ای و توتی / 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 توتی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد. بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالای شخصیت ها و قدرت های ویژه ی هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

پرسیتی **PerCity** ساخته شده توسط ترند آن دیجیتال (**Tumed On Digital**):

بازی پرسیتی، 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 پرسیتی 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.

خروس جنگی **Rooster Wars** ساخته شده توسط مدریک (**MedrickFze**):

بازی خروس جنگی نیز یکی از بازی های نامزد جشنواره **IMGA** در خاورمیانه است که در سبک مبارزه ای توسط شرکت مدریک ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی سازی خروس جنگی 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 سبک مبارزه ای منتهی به صورت توتی 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 بپردازند.

#### 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 سبک مسابقه ای دنبال می شود. در این بازی، کاربران می توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آنلاین، بی نهایت، 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 تعداد و انواع خودروها در بازی Shadow Racer نیز در حد قابل قبولی قرار دارد.

#### Spring Farm از شرکت مدیریک (Madrick Fze):

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 چندبرابر کند.

#### Super Sheep ساخته شده توسط اپینو (Appim):

بازی فراگوسفند یا Super Sheep یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین IMGA در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفننی 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 بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می بایست 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 رکوردزنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

#### The Cage ساخته شده توسط منتال استودیو (Mental Studio):

بازی قفس، در سبک 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 منتال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاب داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می تواند ماماها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

#### Run Dehghan Run ساخته شده توسط تی توتیم (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 ریزعلی قرار می دهد که برای نجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می بایست با قاطر خود مسیری را بییماید.

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

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

بازی نبرد اساطیر، در سبک 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 تیمی از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلعه 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 بهره ببرد.

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

بازی نجات 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 می دهد. داستان بازی روایت گر حمله ی جدید اهریمن 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 اهریمنی مبارزه کند. در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور درحال پیشروی هستند آنها را از پا درمی آورد 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.



## مهر گزارش می دهد؛ ۱۶ نماینده ایران در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی / پایان حاشیه ها؟ (۱۳۹۵-۰۶/۰۸-۰۹)

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 حواشی 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 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، فرمای همان روز تمامی ۱۶ بازی به لیست بازی های نامزد جشنواره برگشتند و همه چیز به روال عادی خود بازگشت.

در مجموع، در دومین **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 شانس 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 می شود و باید دید آیا حواشی تازه 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.

#### ۴Wheeler ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (Ordi behesht Studio):

بازی چهارچرخ یا **۴Wheeler** یکی از نامزدهای دومین 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 توبی) باعث جذابیت دوچندان آن می شود.

در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقات 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 برود، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروی این چینی و سبک تلفیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین یا یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروی 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 توبی 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 دارای سبک مبارزه خاص خود و ویژگی های خاص خود هستند.

در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجی افسانه ای تبدیل شود و در مواقع ضروری یا بحرانی کمکی 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 بپردازد؛ 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 ماماها و چالش هایی را پشت سر می گذارد.

#### Around Mars ساخته شده توسط استودیو اپینو (Appim Studio):

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

در این بازی کاربر می بایست تعداد سیارک ها یا سنگ های کپکشتنی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کپکشتنی با موفقیت در جو مریخ شاتور 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 های بی نهایت و دونفره نیز در بازی قرار داده شده است.

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

بازی دلقک: تئاتر افسانه ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی سازی گیم اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلقکی را روی صحنه نمایش می بیند که پانتومیم بازی می کند و حرکاتی را انا می کند تا کاربر حدس بزند دلقک چه چیزی را دارد بازی می کند.

کاربر با انتخاب حروف بعد از تماشای بازی دلقک و چین حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می کند و در بازی پیشروی می کند. بازی دلقک: تئاتر افسانه ای به کاربر اجازه ی شخصی سازی و خرید آیتم های متفاوتی چون لباس های متنوع برای دلقک را می دهد.

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

بازی لایو تی وی تایکون یا **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و در واقع در سبک شبیه سازی / فکری دنبال می شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به بهترین نحو امور را اداره کند، برنامه بسازد و تلاش کند در رقابت تئاتنگ 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 ها را برای پخش منظم در روز بچیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه های بهتری ساخته شود که موردپسند تماشاگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود ببخشد، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را نیز بیشتر کند.

#### Mafioso ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیم (Paezan Game Studio):

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه ای و توبی / 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 توبی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد. بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالای شخصیت ها و قدرت های ویژه ی هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

#### PerCity ساخته شده توسط ترند آن دیجیتال (Tumed On Digital):

بازی پرسیتی، 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 پرستی می‌بایست توسط کاربر اجرا و مدیریت شوند تا سطح تمدن در بازی ارتقا یابد و رقابت کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذاب شود.

خروس جنگی **Rooster Wars** ساخته شده توسط مدریک (Medrick Fze):

بازی خروس جنگی نیز یکی از بازی‌های نامزد جشنواره **IMGA** در خارمیانه است که در سبک مبارزه‌ای توسط شرکت مدریک 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 بگذارد، و یا می‌تواند به بخش آنلاین رفته و با دیگر کاربران به رقابت بپردازد.

لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه‌ای منتهی به صورت نوشتی دنبال می‌شود، یعنی هر کاربر حین مبارزه، یک بار حمله می‌کند و بار دیگر دفاع، و این روند تا پایان مسابقه ادامه دارد. تنوع شخصی سازی و آیتم‌های در دسترس برای این مهم در بازی بسیار زیاد است و کاربران می‌توانند با ایده آل‌ترین مبارز خود به بازی بپردازند.

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

بازی **Shadow Racer** ساخت نوآ گیمز در این دوره نامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه‌ای دنبال می‌شود. در این بازی، کاربران می‌توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آنلاین، بی‌نهایت، 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 تعداد و انواع خودروها در بازی **Shadow Racer** نیز در حد قابل قبولی قرار دارد.

**Spring Farm** از شرکت مدریک (Medrick Fze):

بازی مزرعه بهاری یا **Spring Farm** نیز در سبک شبیه سازی توسط مدریک ساخته شده که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می‌دهد. در این بازی، کاربر می‌بایست 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 چندبرابر کند.

**Super Sheep** ساخته شده توسط اپینو (Appim):

بازی فراگوسفند یا **Super Sheep** یکی دیگر از بازی‌های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفتنی ساخته شده که کاربر می‌بایست در آن از سقوط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی صخره‌ای می‌پرد و کاربر می‌بایست 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 بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می‌بایست نمادها و موجودات شبیه به هم در صفحه‌ای 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 رکوردزنی‌های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

**The Cage** ساخته شده توسط منتال استودیو (Mental Studio):

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 منتال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاب داستان بازی می‌کند تا آن را از چالش‌ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمنان ببورد. چالش‌های راه کاربر در بازی قفس می‌تواند ماماها، دشمن‌ها (انسان‌ها یا حیوان‌های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

بدو دهقان **Run Dehghan Run** ساخته شده توسط تی توم (Tee To Tum Entertainment):

بازی **Run Dehghan Run**، یک بازی پلتفرمر و تفتنی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است. **بدو دهقان** بدو، کاربر را در نقش ریزعلی قرار می‌دهد که برای نجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می‌بایست با قاطر خود مسیری را بییماید.

کاربر طی پیشروی در **بدو دهقان** بدو، با موانع مختلفی روبرو می‌شود که برای عبور از آنها می‌بایست ببرد یا سرعت و محل سقوطش روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام آوردن در یک مرحله، می‌بایست در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گلوله‌های خورشیدمانند این اتفاق می‌افتد.

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

بازی **Battle of Legends** در سبک استراتژی توسط تریکسمن استودیوز ساخته شده که 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 تیمی از کارت‌های اسطوره‌ها به نبرد آنلاین با تیم‌ها و قلعه‌های 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 بهره ببرد.

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

بازی **نجات قلعه**، دنباله‌ای 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 حمله‌ی جدید اهریمن 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 اهریمنی مبارزه کند.

در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور درحال پیشروی هستند آنها را از پا درمی‌آورد 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.

منبع: مهر



## در دو رشته فیفا و کلتش رویال؛ اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۲۰۲۷-۲۰۲۸)

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 کلتش رویال آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش ایران اکونومیست 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. «ابوالفضل حسن نژاد» در رشته ی کلتش رویال و «توید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ی ایران در این مسابقات هستند. توید برهانی سابقه ی 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 ۲۰۰۲ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۳ مدال طلا در رتبه نخست 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 ی فیفا، کلتش رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. نفرات برتر در دو رشته ی فیفا و کلتش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند. لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اپراتور دیتای 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 نزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته ی مختلف برگزار شد.



## اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۲۰۲۸-۲۰۲۹)

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 کلتش رویال آغاز به کار خواهد کرد. به گزارش پردیس گییم، 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. «ابوالفضل حسن نژاد» در رشته ی کلتش رویال و «توید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ی ایران در این مسابقات هستند. توید برهانی سابقه ی 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 ۲۰۰۲ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۳ مدال طلا در رتبه نخست 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 ی فیفا، کلتش رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. نفرات برتر در دو رشته ی فیفا و کلتش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند. لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اپراتور دیتای 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 نزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته ی مختلف برگزار شد.

### اعزام نمایندگان ایران در مسابقات جام بازی های رایانه ای فرانسه (۲۰۰۳-۲۰۰۴)

تهران-ایرنا- مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) فرانسه امسال با حضور دو گیمر ایرانی در رشته های فیفا و کلتش 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.

ابوالفضل حسن نژاد<sup>۱</sup> در رشته کلتش رویال و نوید برهانی<sup>۲</sup> در رشته فیفا دو نماینده ی ایران در این مسابقات هستند. نوید برهانی سابقه 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 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 فیفا، کلتش رویال، کاتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. تفرات برتر در دو رشته ی فیفا و کلتش 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 نزدیک به هفت هزار گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته مختلف برگزار شد.  
 قراهنک ۰۰۹۲۳۸۰۰۰۱۸۲۳

### اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۲۰۰۳-۲۰۰۴)

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 کلتش 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.

«ابوالفضل حسن نژاد» در رشته ی کلتش رویال و «نوید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ی ایران در این مسابقات هستند. نوید برهانی سابقه ی 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. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۳ 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 ی فیفا، کلتش رویال، کاتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. تفرات برتر در دو رشته ی فیفا و کلتش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند.

لازم به ذکر است ایرانسل به عنوان بزرگ ترین اسپانسر 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 نزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته ی مختلف برگزار شد.



## در دو رشته ی فیفا و کلش رویال؛ اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۲۰۲۱-۲۰۲۲)

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 شهریور ماه سال جاری برگزار شد.

«پویاالفضل حسن نژاد» در رشته ی کلش رویال و «توید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ی ایران در این مسابقات هستند. توید برهانی سابقه ی 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 ۲۰۰۲ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۳ 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 ی فیفا، کلش رویال، کانتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. نفرات برتر در دو رشته ی 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 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 نزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته ی مختلف برگزار شد.



## ۱۶ بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازیهای موبایلی (۲۰۲۱-۲۰۲۲)

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 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 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 دومین 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 شانس 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 می شود و باید دید آیا حواشی تازه 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.

**۴Whealers** ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (Ordibehest Studio):

بازی چهارچرخ یا ۴Whealers یکی از نامزدهای دومین 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 توتی) باعث جذابیت دوچندان آن می شود.

در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقات 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 برود، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروی این چینی و سبک تلفیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین یا یکدیگر و سپس به هم ریختن مسیر عادی پیشروی 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 توتی 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 دارای سبک مبارزه خاص خود و ویژگی های خاص خود هستند.

در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می تواند به موجی افسانه ای تبدیل شود و در مواقع ضروری یا بحرانی کمکی برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و نبرد باشد، می تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود یا دیگر کاربران به مبارزه و رقابت بپردازد؛ اما اگر کسی می خواهد (ادامه دارد ...)

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

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

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

در این بازی کاربر می‌بایست تعداد سیارک‌ها یا سنگ‌های کیهکشانی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کیهکشانی با موفقیت در جو مریخ شاتور 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 حالت‌های بی‌نهایت و دوتفره نیز در بازی قرار داده شده است.

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

بازی دلقک: تئاتر افسانه‌ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی‌سازی گیم اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلقکی را روی صحنه نمایش می‌بیند که پانتومیم بازی می‌کند و حرکاتی را ادا می‌کند تا کاربر حدس بزند دلقک چه چیزی را دارد بازی می‌کند.

کاربر با انتخاب حروف بعد از تماشای بازی دلقک و چین حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می‌کند و در بازی پیشروی می‌کند. بازی دلقک: تئاتر افسانه‌ای به کاربر اجازه می‌دهد شخصی‌سازی و خرید آیتم‌های متفاوتی چون لباس‌های متنوع برای دلقک را می‌دهد.

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

بازی لایو تی وی تایکون یا **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می‌دهد و در واقع در سبک شبیه‌سازی/تفننی دنبال می‌شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به بهترین نحو امور را اداره کند، برنامه بسازد و تلاش کند در رقابت تئاتر با دیگر شبکه‌ها و مدیران آنها تبدیل به محبوب‌ترین و ثروتمندترین شبکه تلویزیونی شود.

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

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

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه‌ای و توبی/استراتژی توسط استودیو پاییزان گیم 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 توبی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد. بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالایی شخصیت‌ها و قدرت‌های ویژه‌ای هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی‌سازی تیم خود را نیز می‌دهد.

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

بازی پرسیتی، در سبک شبیه‌سازی کاربر را سازنده و مدیر یک شهر باستانی در ایران می‌کند و کاربر می‌بایست تامین‌کننده 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 می‌بایست 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 مدریک (**MedrickFze**)

بازی خروس جنگی نیز یکی از بازی‌های نامزد جشنواره **IMGA** در خاورمیانه است که در سبک مبارزه‌ای توسط شرکت مدریک ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی‌سازی خروس جنگی 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 بپردازد.

لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه‌ای منتهی به صورت توبی 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 ایده آل‌ترین مبارز خود به بازی بپردازند.

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

بازی شادو ریسر یا **Shadow Racer** ساخت نوآ گیمز در این دوره نامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه‌ای دنبال می‌شود. در این بازی، کاربران می‌توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آنلاین، بی‌نهایت، 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 قبولی قرار دارد.

**Spring Farm** از شرکت مدریک (**Medrick Fze**)

بازی مزرعه بهاری یا **Spring Fann** نیز در سبک شبیه‌سازی توسط مدریک ساخته شده که کاربر را در نقش کشاورز و مالک یک مزرعه قرار می‌دهد. در این بازی، کاربر می‌بایست 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 چندبرابر کند.

**Super Sheep** ساخته شده توسط اپینو (**Appim**)

بازی فراگوسفند یا **Super Sheep** یکی دیگر از بازی‌های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفننی ساخته شده که کاربر می‌بایست در آن از سقوط و مرگ یک گوسفند جلوگیری کند. گوسفند بعد از شروع بازی توسط کاربر از روی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.

#### The Ballion ساخته شده توسط لکسیپ گیمز (LexipGames):

بازی بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می بایست 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 رکوردزنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

#### The Cage ساخته شده توسط منتال استودیو (Mental Studio):

بازی قفس، در سبک 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 منتال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاب داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می تواند معماها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

#### Run Dehghan Run ساخته شده توسط تی توم (TeeToTumEntertainment):

بازی بندو دهقان بندو، یک بازی پلتفرمر و تفننی است که میان ۱۶ بازی نامزد در IMGA این دوره است. بندو دهقان بندو، کاربر را در نقش ریزغلی قرار می دهد که برای نجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می بایست با قاطر خود مسیری را بیاماید.

کاربر طی پیشروی در بندو دهقان بندو، با موانع مختلفی روبرو می شود که برای عبور از آنها می بایست ببرد یا سرعت و محل سقوطش روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام آوردن در یک مرحله، می بایست در راه خود روشنائی را حفظ کند که توسط گلوله های خورشیدمانند این اتفاق می افتد.

#### Battle of Legends ساخته شده توسط تریکسمن استودیوز (Triksen Studios):

بازی نبرد اساطیر، در سبک 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 تیمی از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلعه های دیگر کاربران می رود.

با تجربه حملات و نبردهای بیشتر، امتیاز و تجربه کسب شده کاربر نیز بیشتر می شود می تواند از آنان برای بهبود قدرت اسطوره ها، قدرت حمله و دفاع خود بهره ببرد.

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

بازی نجات 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 می دهد. داستان بازی روایت گر حمله ی جدید اهریمن 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 اهریمنی مبارزه کند.

در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور درحال پیشروی هستند آنها را از پا 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 (۲۰۲۳-۲۰۲۴)

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 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 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 دومین 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 شانس 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 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.

#### ۴Whealers ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (Ordibehest Studio):

بازی چهارچرخ یا ۴Whealers یکی از نامزدهای دومین 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 توتی) 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 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 برود، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروی این چینی و سبک تلفیقی بازی، جذابیت های دیگری چون برخورد دو ماشین یا یکدیگر و سپس به هم

ریختن مسیر عادی پیشروی در جاده نیز برای کاربران به وجود خواهد آمد(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) **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 توبتی دنبال می‌شود که کاربران بازی‌های آنلاین را مورد هدف خود قرار داده است. بازی احیای جنگجویان باستانی تمرکز خود را روی نمایش قهرمانان و شخصیت‌های مبارز خود می‌گذارد که هر کدام دارای سبک مبارزه خاص خود و ویژگی‌های خاص خود هستند.

در این بازی، هر مبارز یا جنگجو می‌تواند به موجی افسانه‌ای تبدیل شود و در مواقع ضروری یا بحرانی کمکی برای کاربر باشد. در این بازی، اگر کاربر علاقه مند به رقابت و تبرد باشد، می‌تواند به صورت آنلاین با تیم قهرمانان خود با دیگر کاربران به مبارزه و رقابت بپردازد؛ 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 معماها و چالش‌هایی را پشت سر می‌گذارد.

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

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

در این بازی کاربر می‌بایست تعداد سیارک‌ها یا سنگ‌های کیهکشان معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کیهکشان با موفقیت در جو مریخ شاتور شوند و با مریخ و دیگر اشیاء موجود در مراحل برخورد نکنند. بازی اطراف مریخ، در بخش تک نفره خود بیش از ۱۰۰ مرحله جای داده است و همچنین حالت‌های بی‌نهایت و دوتفره نیز در بازی قرار داده شده است.

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

بازی دلقک: تئاتر افسانه‌ای یا **Clown: Legendary Theater** توسط گروه بازی‌سازی گیم اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلقکی را روی صحنه نمایش می‌بیند که پانتومیم بازی می‌کند و حرکاتی را انا می‌کند تا کاربر حدس بزند دلقک چه چیزی را دارد بازی می‌کند.

کاربر با انتخاب حروف بعد از تماشای بازی دلقک و چین حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می‌کند و در بازی پیشروی می‌کند. بازی دلقک تئاتر افسانه‌ای به کاربر اجازه می‌دهد شخصی‌سازی و خرید آیتم‌های متفاوتی چون لباس‌های متنوع برای دلقک را می‌دهد.

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

بازی لایو تی وی تایکون یا **Live TV Tycoon** کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می‌دهد و در واقع در سبک شبیه‌سازی / تفننی دنبال می‌شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به بهترین نحو امور را اداره کند، برنامه بسازد و تلاش کند در رقابت تئاتنگ با دیگر شبکه‌ها و مدیران آنها تبدیل به محبوب‌ترین و ثروتمندترین شبکه تلویزیونی شود.

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

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

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه‌ای و توبتی / استراتژی توسط استودیو پاییزان گیم 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 توبتی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد. بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالای شخصیت‌ها و قدرت‌های ویژه‌ای هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی‌سازی تیم خود را نیز می‌دهد.

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

بازی پرسیتی، در سبک شبیه‌سازی کاربر را سازنده و مدیر یک شهر باستانی در ایران می‌کند و کاربر می‌بایست تأمین‌کننده 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 می‌بایست توسط کاربر اجرا و مدیریت شوند تا سطح تمدن در بازی ارتقا یابد و رقابت کاربر با دیگر کاربران و سازندگان شهرها جذاب شود.

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

بازی خروس جنگی نیز یکی از بازی‌های نامزد جشنواره **IMGA** در خاورمیانه است که در سبک مبارزه‌ای توسط شرکت مدریک ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی‌سازی خروس جنگی 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 بپردازد.

لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه‌ای منتهی به صورت توبتی 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 ایده آل‌ترین مبارز خود به بازی بپردازند.

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

بازی شادو ریسر یا **Shadow Racer** ساخت نوآ گیمز در این دوره نامزد برترین بازی موبایلی شده است که در سبک مسابقه‌ای دنبال می‌شود. در این بازی، کاربران می‌توانند خودرو مورد نظر خود را انتخاب کنند و در مسابقات آنلاین، بی‌نهایت، 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 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 چندبرابر کند.

**Super Sheep** ساخته شده توسط اپینو (Appimu):

بازی فراگوسفند یا **Super Sheep** یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین **IMGA** در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفننی 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 بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می بایست 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 رکوردزنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

**The Cage** ساخته شده توسط منتال استودیو (Mental Studio):

بازی قفس، در سبک 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 منتال استودیو ساخته شده و کاربر را تاجی سنجاب داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می تواند ماماها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

**Run Dehghan Run** ساخته شده توسط تی توم (TeeToTumEntertainment):

بازی بنو دهقان بنو، یک بازی پلتفرمر و تفننی است که میان ۱۶ بازی نامزد در **IMGA** این دوره است. بنو دهقان بنو، کاربر را در نقش ریزعلی قرار می دهد که برای نجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می بایست با قاطر خود مسیری را بییماید.

کاربر طی پیشروی در بنو دهقان بنو، با موانع مختلفی روبرو می شود که برای عبور از آنها می بایست بپرد یا سرعت و محل سقوطش روی زمین بعد از پریدن را تنظیم کند. کاربر برای دوام آوردن در یک مرحله، می بایست در راه خود روشنایی را حفظ کند که توسط گلوله های خورشیدمانند این اتفاق می افتد.

**Battle of Legends** ساخته شده توسط تریکسمن استودیوز (Triksen Studios):

بازی نبرد اساطیر، در سبک 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 تیمی از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلعه 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 بهره ببرد.

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

بازی نجات 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 می دهد. داستان بازی روایت گر حمله ی جدید اهریمن است که دروازه ای از دنیای خودش در دنیای اهورا بلز 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 اهریمنی مبارزه کند. در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور درحال پیشروی هستند آنها را از پا درمی آورد 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.



## ۱۶ بازی ایرانی در جشنواره جهانی بازی های موبایلی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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: «**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.

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 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 دومین **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 شانس 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 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.

#### Wheeler's ۴ ساخته شده توسط استودیو اردیبهشت (Ordibehesth Studio):

بازی چهارچرخ یا Wheeler's ۴ یکی از نامزدهای دومین 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 توتی) باعث جذابیت دوچندان آن می شود.

در این بازی، کاربر می تواند ماشین خود را ساخته و شخصی سازی کند و سپس در مسابقات 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 برود، سپس نوبت به دیگر کاربر داده می شود تا او نیز این کار را انجام دهد؛ با روند پیشروی این چینی و سبک تلفیقی 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.

#### 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 توتی 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 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 مواقع ضروری یا بحرانی کمکی 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 بپردازد؛ 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 معماها و چالش هایی را پشت سر می گذارد.

#### Around Mars ساخته شده توسط استودیو اپینو (Appim Studio):

بازی اطراف مریخ یا Around Mars نیز یکی دیگر از ۱۶ بازی نامزد 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 کپکشتانی معین شده را با قدرت و سرعتی کافی به سمت جو مریخ پرتاب کند تا این اشیای کپکشتانی با موفقیت در جو مریخ شاتور 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 های بی نهایت و دوتفره نیز در بازی قرار داده شده است.

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

بازی دلگه: تئاتر افسانه ای یا Clown: Legendary Theater توسط گروه بازی سازی گیم اورجینز در سبک پازل ساخته شده و در این بازی، کاربر دلگکی را روی صحنه نمایش می بیند که پانتومیم بازی می کند و حرکاتی را انا می کند تا کاربر حدس بزند دلگک چه چیزی را دارد بازی می کند. کاربر با انتخاب حروف بعد از تماشای بازی دلگک و چیدن حروف درست در کنار یکدیگر، حدس خود را اعلام می کند و در بازی پیشروی می کند. بازی دلگک تئاتر افسانه ای به کاربر اجازه ی شخصی سازی و خرید آیتم های متفاوتی چون لباس های متنوع برای دلگک را می دهد.

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

بازی لایو تی وی تایکون یا Live TV Tycoon کاربر را در نقش مدیر یک شبکه تلویزیونی قرار می دهد و در واقع در سبک شبیه سازی / تفننی دنبال می شود. در این بازی، هدف این است که کاربر به عنوان مدیر یک شبکه تلویزیونی، به بهترین نحو امور را اداره کند، برنامه بسازد و تلاش کند در رقابت تئاتنگ 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 ها را برای پخش منظم در روز بچیند و زمان بندی کند، هر چه برنامه های بهتری ساخته شود که موردپسند تماشاگران و دیگر کاربران قرار گیرد، کاربر پاداش بیشتری دریافت می کند و می تواند کیفیت برنامه های خود را بهبود ببخشد، استودیوی ضبط را گسترش دهد و تعداد شبکه های خود را نیز بیشتر کند.

#### Mafioso ساخته شده توسط استودیو پاییزان گیم (Paezan Game Studio):

بازی پسرخوانده، در سبک مبارزه ای و توتی / 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 توتی) و هر شخصیت نیز سه قابلیت یا حالت حمله دارد. بازی پسرخوانده با تعداد و تنوع بالای شخصیت ها و قدرت های ویژه ی هر کدام که تمام آنها قابلیت ارتقا نیز دارند، به کاربر اجازه شخصی سازی تیم خود را نیز می دهد.

#### PerCity ساخته شده توسط ترند آن دیجیتال (Tumed On Digital):

بازی پرسیتی، 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 پرسیتی 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 مدریک (MedrickFza):

بازی خروس جنگی نیز یکی از بازی های نامزد جشنواره IMGA خاورمیانه است که در سبک مبارزه ای توسط شرکت مدریک ساخته شده. در این بازی، کاربر بعد از شخصی سازی خروس جنگی 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است که این بازی در سبک مبارزه ای مذهبی به صورت توبی 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 نوآ گیمز (Noa Games):

بازی شدو ریسر یا Shadow Racer ساخت نوآ 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 آنلاین، بی نهایت، 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 تعداد و انواع خودروها در بازی Shadow Racer نیز در حد قابل قبولی قرار دارد.

#### Spring Farm از شرکت مدریک (Madrick Fza):

بازی مزرعه بهاری یا Spring Farm نیز در سبک شبیه سازی توسط مدریک 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 (Appimo):

بازی فراگوسفند یا Super Sheep یکی دیگر از بازی های ساخته شده توسط اپینو است که نامزد دومین IMGA در خاورمیانه شده است. این بازی، در سبک تفننی 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 بالیون، یک بازی در سبک پازل است که کاربر می بایست 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 رکوردزنی های بیشتر، به رقابت با دیگر کاربران بازی بپردازد.

#### The Cage ساخته شده توسط منتال استودیو (Mental Studio):

بازی قفس، در سبک 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 منتال استودیو ساخته شده و کاربر را ناچی سنجاب داستان بازی می کند تا آن را از چالش ها و موانع روبرویش بگذراند و آزادی اش را به ارمغان بیاورد. چالش های راه کاربر در بازی قفس می تواند ماماها، دشمن ها (انسان ها یا حیوان های بزرگ) و موانع قابل حمل باشند.

#### Run Dehghan Run ساخته شده توسط تی توتیم (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 ریزعلی قرار می دهد که برای نجات مردم روستایش که سوار بر قطار هستند، می بایست با قاطر خود مسیری را بییابد.

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

#### Battle of Legends ساخته شده توسط تریکسمن استودیوز (Trixxmen Studios):

بازی نبرد اساطیر، در سبک 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 تیمی از کارت های اسطوره ها به نبرد آنلاین با تیم ها و قلعه 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 بهره ببرد.

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

بازی نجات 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 می دهد. داستان بازی روایت گر حمله ی جدید اهریمن 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 اهریمنی مبارزه کند.

در نقش آرش کمانگیر، کاربر با هدف گیری دشمنانی که از دور درحال پیشروی هستند آنها را از پا درمی آورد 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.



ZIMA  
زیما

## در دو رشته ی فیفا و کلتس رویال؛ اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۲۰۲۱-۲۰۲۲)

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 کلتس 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.

«ابوالفضل حسن نژاد» در رشته ی کلش رویال و «توید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ی ایران در این مسابقات هستند. توید برهانی سابقه ی 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 ۲۰۰۲ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۳ 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 ی فیفا، کلش رویال، کاتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. تفرات برتر در دو رشته ی فیفا و کلش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند.

لازم به ذکر است ایرنسل 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 نزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته ی مختلف برگزار شد.



### اعزام نمایندگان ایران برای شرکت در مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای فرانسه (۲۰۲۱-۲۰۲۲)

خبرگزاری شبستان: 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 شبستان 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.

«ابوالفضل حسن نژاد» در رشته ی کلش رویال و «توید برهانی» در رشته فیفا دو نماینده ی ایران در این مسابقات هستند. توید برهانی سابقه ی 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 ۲۰۰۲ فعالیت خود را شروع کرده است. در رده بندی این مسابقات، کشور فرانسه با کسب ۲۳ 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 ی فیفا، کلش رویال، کاتر استرایک و کوایک برگزار خواهد شد. تفرات برتر در دو رشته ی فیفا و کلش رویال و برای هر رشته ۱۵۰۰۰ یورو جایزه می گیرند.

لازم به ذکر است ایرنسل 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 نزدیک به ۷۰۰۰ گیمر در شهریور ماه و در پنج رشته ی مختلف برگزار شد.

پایان پیام/۳۱

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری  
بریده جراید در روزنامه  
فراوانی خبر

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۸/۱۰

