



مجله تخصصی مطالعات، سواد و بررسی محتوایی بازیهای دیجیتال
شماره چهارم / سال اول / شهریور ۱۳۹۷ / قیمت ۵۰۰۰ تومان



کنکاشی در گیم پلی

درخور بازی های دفاع مقدس

این همه، نه آنست! نشانه‌شناسی در بازی های دیجیتال
بازی های ارزشی با ارزش افزوده اقتصادی

کنترل والدینی ۴: وظیفه والدین در
سری بازی های ندای وظیفه

تقویت فرهنگ شهادت طلبی در بازی های دیجیتال
داستان، زبانی برای بیان قهرمانی ها

گیم دیپلماسی بازنمایی سیاست در بازی

روایت جنگی دفاع مقدس در ژانرهای مختلف یا
انواع روایت ها از دفاع مقدس در ژانرهای مختلف

دفاع به همه سبک !!



تفریح، نعمتی از جانب خداوند



قرنهای متعددی به استناد برخی از روایات صوفیانه که نمی‌تواند هیچ ارتباط امیلی با قرآن کریم و با پیشوایان اسلام داشته باشد، تفریح کردن، نشاط در زندگی داشتن و امثال اینها را برای یک مسلمان ارزنده نقطه ضعف معرفی می‌کرده‌اند.

... از دید اسلام زندگی با نشاط، نعمت و رحمت خداست و زندگی توأم با گریه و زاری و ناله، خلاف رحمت و نعمت خداست خدا در مقام نفرین یا در مقام نکوهش از این تخلف می‌گوید به کیفر این تخلف، از این پس از نعمت خنده و نشاط فراوان کم بهره باشید و همواره گریان و مصیبت زده و غم زده زندگی کنید. این نوع استتباطهای نابجا و تلقین آن به مسلمانان، به اضافه عوامل دیگر، سبب شد که توجه جامعه ما به مسأله تفریح کم باشد.

شهید بهشتی (رحمه... علیه)

همکاران این شماره: حامد نمبیری / سید علی متقی نژاد / محمد مهدی صادقی -
 صابر سبحانی / مهدی یزدی راد / دکتر محمد صادق باطنی / کیوان ملک محمدی /
 مهدی عباسی / سید رحیم هاشمی / دکتر بشری هاتف / دکتر فرزانه شریفی / ندا
 مثنوی / ماه منیرداستان پور / نازنین نوری / مهسا میزایی نژاد

صاحب امتیاز: مرکز بازی و پویانمایی سازمان فضای مجازی سراج

مدیرمسئول: حسین سلطانی

سر دبیر: مرتضی جمشیدی

مشاور هنری: سید رحیم هاشمی

مدیر هنری و صفحه آرا: کمال ذاکری



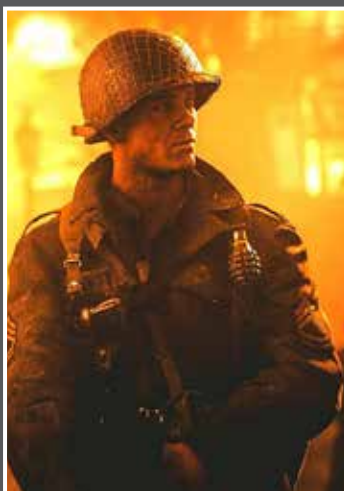
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

بازی بان

مجله تخصصی مطالعات،
 سواد و بررسی محتوایی بازیهای دیجیتال

شماره چهارم / سال اول / شهریور ۱۳۹۷ / قیمت ۵۰۰۰ تومان

www.Bazibaan.com



۵	کنترل والدینی (۴) و وظیفه والدین در سری بازی‌های ندای وظیفه
۷	بازی‌های ارزشی با ارزش افزوده اقتصادی
۸	این همه، نه آنست! نشانه‌شناسی در بازی‌های دیجیتال
۹	مسجد جای این کارها نیست اولین رویداد مسجد-محور بازی و برنامه‌ک
۱۰	دفاع به همه سپک!؟
۱۲	تقویت فرهنگ شهادت طلبی در بازی‌های دیجیتال
۱۴	کنکاشی در گیم پلی درخورد بازی‌های دفاع مقدس
۱۸	دفاع VS جنگ مروری بر برخی بازی‌های ساخته شده با موضوع جنگ در ایران و جهان
۲۹	گیم دیپلماسی بازی‌های سیاست در بازی
۳۰	داستان، زبانی برای بیان قهرمانی‌ها
۳۳	چطور سرویس آنالیتیکس به بازی‌سازان کمک میکند؟ (۲)
۳۵	چرا این مدل خشونت؟ پاسخ کیوان ملک محمدی سازنده بازی خاک
۳۵	المپیادی از جنس دانش‌آموزان با سواد اختتامیه دومین دوره المپیاد سواد رسانه‌ای برگزار شد



**در صورت تمایل به نویسندگی در بازی بان
 با ما تماس بگیرید**

@bazibaan
 bazibaan@gmail.com



آب در کوزه و ما تشنه لبان می گردیم!

شاید اولین باری که بازی valiant hearts را بازی کردم بلوایی درونی، ذهن من را به خود مشغول کرد که مگر ۸ سال دفاع مقدس ما فقط یک بُعد داشت و آن هم جنگ بود؟! یادم می آید که پیش ترها که عاشق سری بازی های commandos بودم و دیوانه وار، ساعت ها برای مخفی کاری و یا انجام دادن یکی از مأموریت های بازی پای سیستم می نشستم اینقدر در ذهنم بر سر این مسائل غوغا نمی شد. شاید آن موقع نوجوان بودم. شاید هم IGI و دلنا فورس و بازی های جنگی ایرانی که تازه روی رایانه آمده بودند و برای ما خیلی جذابیت داشتند، مجال این فکرها را به امثال من نمی دادند. اما به هر حال یک مسأله همیشه در این سال ها در خصوص بازی های دفاع مقدس که البته در سال های نخست، اکثر قریب به اتفاقشان سفارشی ساخته شده بودند؛ وجود داشته و دارد و آن روایت جنگانه و اکشن از هشت سال دفاع مقدس است! حال آنکه، چیزی که یوبی سافت با بازی قوی دلان به مخاطبش منتقل می کرد، اصلا فقط جنگ نبود و مهم تر اینکه شما بدون شلیک حتی یک گلوله مراحل را طی می کردید و اتفاقا به قدری درگیر بازی می شدید که حتی شنیدن موسیقی لود شدن بازی هم ذهن شما را پرواز می داد. شاید این همان چیزی است که باعث شد خانم کانسلیت که استراتژیست تجربه کاربری یوبی سافت در پاریس است، با افتخار وقتی بازی شان را روی گوشی من دید، صحبت از بازی قوی دل و روایت تاریخی این بازی بکند. این در حالیست که ما هنوز به دنبال سوژه و نحوه پیاده سازی آن سوژه در شخصیت پردازی و گیم پلی و ژانر و... برای ساخت یک اثر فاخر که ضمن حفظ ارزش محتوایی، بازیکن را نیز در خود فروبرد، می گردیم. آری؛ گنج هشت سال دفاع مقدس برای ما تمام ناشدنی است و انگار ما عادت کردیم به خام فروشی! چه نفت باشد و چه روایت های دفاع از دین و میهن مان! انگار مرغ خانم کانسلیت فرانسوی غاز است! انگار آب درون کوزه برای ما تشنه لبان نادیدنی است.

**با عرض تسلیت به مناسبت ایام محرم و
صفر و حادثه تروریستی اهواز
سر دبیر**

کنترل والدینی (۴)

وظیفه والدین در سری بازی های ندای وظیفه



مرتضی جمشیدی

اگر شما جزء متولدین دهه ۶۰ باشید بازی اکشن اول شخص IGI را تجربه کرده و یا شاید هم سری بازی های دلتا فورس دل شما را با خود برده بوده باشد. البته شاید هم شما جزء متولدین قبل تر هستید و یا اصلا از این دست بازی ها را در دوران نوجوانی خود تجربه نکرده باشید. به هر حال به احتمال ۹۹ درصد فرزند عزیز شما یکی از سری بازی های اکشن ندای وظیفه یا همان Call of Duty را در مقابل شما و یا دور از چشمان شما بازی کرده باشد. اینکه شما هم در دوران نوجوانی نباید آن بازی را تجربه می کردید، شاید به نبود مربی یا راهنمایی برای جایگزینی و یا متعادل کردن زمان اینچنین بازی هایی برگردد. هر چند گرافیک بازی های آن زمان کجا و گرافیک ۴k این زمانه کجا؟! به هر حال بازی هایی از این دست برای رده سنی بالای ۱۸ سال به حساب می آیند که البته و متأسفانه کنجکاوی و پاره شدن رده سنی منتهای ۱۸ سال من را به اشاره کوتاهی در خصوص آگاه سازی والدین به این سری بازی ها وادار نمود. خوب است بدانید که این بازی یکی از پر عرضه ترین و پربازیکن ترین بازی های دیجیتال در ایران است. حالا شاید برای خواندن ادامه مطلب انگیزه بیشتری پیدا کنید!

داستان درگیر کننده این بازی، شخصیت پردازی هایی که حتی دغدغه شما را نیز برای حفظ جان یک افسر آمریکایی یا انگلیسی به تکاپو می اندازد، گرافیک خیره کننده و یا گیم پلی جذاب بازی هر کدام به نحوی یک دسته از بازیکنان را جذب می نماید. این بازی به غیر از رده سنی بزرگسالان و نمایش صحنه های فراوان جنگی، یک خط نرم دیپلماسی رسانه ای ایالات متحده را نیز دنبال می کند که در همین شماره توسط خانم دکتر شریفی به نقل از رساله دکترای ایشان پرداخته شده است. به هر حال در شماره چهارم کنترل والدینی شما را به آشنایی کوتاهی با یکی از نسخه های این بازی دعوت می نمایم. البته محتوای زیر را به نقل از دو سایت خارجی یعنی IMDb و askaboutgames برایتان آورده ام تا شائبه اینکه فقط در ایران این قدر به این مسائل دقت می شود پیش نیاید. این بازی در نقاط مختلف دنیا برای افراد بزرگسال مجاز شمرده شده است.

اگر Call of Duty: WWII (۲۰۱۷) یک فیلم بود، با حرف R به معنی داشتن محتوای جنگی خشونت آمیز و بی رحمانه و الفاظ رکیک درجه بندی می شد.

استرالیا R۱۸+ (برای خشونت بسیار شدید، تعامل آنلاین)، سنگاپور M۱۸، ژاپن (CERO) Z، نیوزیلند R۱۶، ایالات متحده M، کره جنوبی ۱۸، انگلستان ۱۸ و ایران نیز رده سنی ۱۸+ را به این بازی اختصاص داده اند. Call of Duty: WWII یک بازی تیراندازی اول شخص است که جایگاه چهاردهم را در میان بازی های سریالی محبوب، به خود اختصاص داده است. این بازی در تاریخ ۳ نوامبر سال ۲۰۱۷ برای PC، PlayStation و Xbox One منتشر شد.

این بازی، جنگ های جبهه غربی در جنگ جهانی دوم را روایت می کند و در اصل به رویدادهای تاریخی نبرد، عملیات متفقین که حمله موفقی را به اروپای غربی اشغال شده توسط آلمان در جنگ جهانی دوم داشتند، می پردازد. در کنار این داستان جذاب، یک بخش چند نفره محبوب هم به صورت آنلاین وجود دارد که بازیکنان می توانند در آن با یکدیگر صحبت و یا مبارزه کنند.

به گفته شورای استانداردهای ویدیویی (VSC) در انگلستان، نظام رده بندی سنی اروپا یعنی PEGI.



صحنه‌های دیگری از سیگار کشیدن افراد نیز در بازی به چشم می‌خورد. در ماموریت ۱۰، زوسمن به ویسکی نوشیدن پیرسون، اشاره می‌کند. در ماموریت ۱۱، صحنه‌ای کوتاه از ویسکی نوشیدن پیرسون، می‌بینیم.

صحنه‌های ترسناک و زننده:

در اولین ماموریت بخش کمپین، ابتدا سروصداهای کمی به گوش می‌رسد؛ اما ناگهان صدای تیراندازی بلند می‌شود. برخی از متحدان شما به طور ناگهانی و بدون دریافت هشدار به قتل می‌رسند که هم موجب ناراحتی و هم پریشانی، به خصوص برای بازیکنان کم سن و سال ترمی شود. بخش چند نفره با صداها بلند درآمیخته که البته همیشه با یک هشدار همراه است (یک بمب قبل از برخورد کردن با نقطه مورد نظر سوت می‌کشد). البته نسخه‌های ژاپنی و آلمانی بازی، سانسور شده هستند. در صحنه‌ای از بازی، یک گرگ به شخصی حمله می‌کند که آن فرد برای نجات خود گرگ را می‌کشد. این قسمت ممکن است برای بازیکنان کم سن و سال تر ناراحت کننده باشد. گیم پلی بخش زامبی شامل تصاویری از زامبی‌ها / اجساد است که ممکن است برای برخی از بازیکنان ترسناک باشد؛ چرا که زامبی‌ها بازیکن‌ها را دنبال می‌کنند و بازیکنان باید آن‌ها را بکشند.

تنظیمات مربوط به کنترل والدین به روی دستگاه بازی

اگر شما از دستگاه بازی فرزند خود سردر می‌آورید! می‌توانید با برخی از تنظیمات از شدت اثرات نامناسب این بازی کم نمائید تارفته رفته با آگاه‌سازی و جایگزین‌سازی، این بازی را از لیست بازی‌های فرزند کودک و یانوجوان خود بیرون برانید.

شما می‌توانید در تنظیمات گرافیکی PC، آپشن خونریزی را خاموش کنید، اما این گزینه در Xbox One یا PS4 وجود ندارد. به علاوه، می‌توانید در قسمت تنظیمات کنترل والدین کنسول خود، استفاده از میکروفون به منظور ارتباط با دیگر بازیکنان را نیز کنترل کنید. برای این کار باید در تنظیمات صوتی Battle Chatter خاموش کنید.

در PS4، برای غیرفعال کردن چت صوتی، از دستورالعمل زیر پیروی کنید: Settings > Parental Controls > Sub Account Management. شما همچنین قسمت پایین Chat/Message، گزینه Block را انتخاب کنید. شما همچنین می‌توانید به منظور میوت کردن (صامت کردن) سایر بازیکنان در بازی‌های PS4، اسکوربرد را بالا آورده و Square (مربع) را فشار دهید. در Xbox One نیز می‌توانید از دستورالعمل زیر استفاده کنید:

Settings > Privacy & Online Safety > Custom > Communicate with Voice and Text. شما می‌توانید گزینه Friends or Private را برای غیرفعال کردن آن انتخاب کنید.

برای موفق بودن در روند تربیتی و جایگزین‌سازی بازی، به دنبال بازی‌های خوب ایرانی و خارجی متناسب با روحیات و سن فرزند خود بگردید، همان‌طور که برای زیبا نمودن ظاهراو، به دنبال لباس و کفش، پاساژها را در می‌نوردید!

of Duty World War II را با نمادهای محتوای خشونت آمیز و ناسزا برای افراد ۱۸ سال به بالا مناسب دیده است؛ زیرا این بازی شامل خشونت شدید، بد رفتاری با افرادی دفاع و فحاشی می‌باشد. علاوه بر این، تصاویری از جراحات در میدان جنگ مانند سر بریدن، قطع عضو و استفاده از الفاظ رکیک نیز در این بازی به چشم می‌خورد. در زیر اشاره کوتاهی به محتوای نشان داده شده در این بازی می‌اندازیم که توسط کاربران سایت IMDB اظهار شده است.

ارتباط جنسی و برهنگی:

صحبت میان سربازان در مورد دختران ممکن است نشانه‌ای از این مورد باشد؛ با این حال این صحبت‌ها در بازی به صورت افراطی استفاده نشده است. کاراکتر بازی شما (دنیلز) نامزد بارداری در خانه دارد که در مورد وی صحبت می‌کند.

خشونت و خونریزی (شدید):

همانند بازی‌های دیگر سری Call of Duty، این بازی نیز شامل صحنه‌هایی حاوی خشونت با اسلحه میان جبهه‌های متحدین و مخالفین است. بخش آغازین ماموریت Day-D از درجه خشونت بالایی برخوردار است؛ چرا که تعداد زیادی از سربازان در آن کشته می‌شوند. در بخش چند نفره بازی، درجه خشونت بسیار خفیف، اما تکرار شونده است. در ماموریت‌های نجات، میزان خشونت چندان زیاد نیست، همچنین برخی از kill streakها (جوایز دریافتی در برابر کسب مقدار مشخصی امتیاز در مسابقه) می‌توانند خشن به نظر برسند؛ چرا که می‌توانند شامل یک هواپیما یا یک بمب هدایت شده باشند. از طرفی ممکن است این بازی حاوی صحنه‌های خونریزی باشد، اما در عین حال شما برای همه کسانی که در طول عملیات جنگی خود می‌کشید، احساس تاسف خواهید کرد. صحنه‌های فراوانی از انفجار و تخریب در این بازی به چشم می‌خورد که گاهی با فحش و ناسزاها سربازانی که در هنگام فروریختن آوار یا انفجار آن جا هستند، همراه می‌شود.

کات سین‌های بازی شامل صحنه‌های زد و خورد می‌شود که ممکن است در آن‌ها یک سرباز، سرباز دیگری را تعقیب کند و یا دو افسر را تش به مبارزه با یکدیگر بپردازند. در بخش آخر بازی، شما وارد اردوگاه کار اجباری نازی‌ها خواهید شد و با تصاویر منجر کننده اجساد افراد، صحنه‌های اعدام و بسیاری دیگر از تصاویر ناراحت کننده روبه‌رو خواهید شد.

ناسزا:

گاهی اوقات در کمپین بازی، شاهد فریاد زدن و ناسزا گفتن متحدین خود در زمان انفجار بمب یا در شرایطی از این قبیل هستید. در بخش کمپین و زامبی‌های این بازی، شاهد فحش‌های رکیک و بیشتتر، الفاظی مانند لعنتی و غیره هستیم؛ اما بخش چند نفره خیلی کم یا می‌توان گفت اصلاً ناسزا ندارد.

الکل، مواد مخدر و استعمال دخانیات:

در اولین ماموریت در کمپین، باید برای روشن کردن سیگار سربازی دیگر کبریت روشن کنید؛ سرباز در این صحنه می‌گوید: دنیلز، آتیش داری؟ همچنین

بازی‌های ارزشی



حامد نمیری

بارزش افزوده اقتصادی

سرمی دهند و همواره شعارها بر سر تولید بازی‌های غنی با نگاهی درجه دومی به درآمدزایی آن‌هاست، اما حقیقت ماجرا این است که تصویر شرايطی ایده‌آل و بدون در نظر گرفتن واقعیت، اگرچه با نیتی صحیح اما با سرانجامی معکوس همراه خواهد بود. چرا که رویکرد مطلقاً نظارتی و محدودیت‌آفرین برای توسعه بازی، باعث می‌شود تا در اولین قدم، توجیه اقتصادی برای تولید بازی رفته رفته کاهش پیدا کند و بازیگران قدرتمند از جریان تولید حذف شوند. در نقطه مقابل، بازار ۲۸ میلیونی بازیکنان بازی‌های دیجیتال، با رفتن فعالان داخلی کم‌باجهت‌مند نمی‌شود بلکه تشنگی خود را با محتوای جایگزین خارجی سیراب می‌کند که قاعدتاً در بسیاری از موارد محتوای به مراتب ناسالم‌تری را در بر دارد. این نکته زمانی جلوه بیشتری پیدا می‌کند که متوجه شویم به نقل از آمارهای رسمی، رایج‌ترین روش دسترسی به بازی‌های دیجیتال در کشور، نه دانلود بازی، نه خرید بازی، بلکه تبادل فایل بازی با دوستان، آشنایان و اطرافیان است و در چنین فضایی تقریباً امکان نظارت بر سبد مصرف بازی خانوار به صفر می‌رسد. این یعنی خالی کردن میدان برای بازی خارجی، با نیت تولید بازی ارزشمند داخلی!

بنابراین اگرچه راه مواجهه با مسئله حتماً بی‌تفاوتی نیست؛ اما در عین حال کشیدن یک خط سبز دور ارزش‌ها و راه دادن بازی‌ها به بازار رقابت، مشروط به ورود به داخل این خط سبز نیز چاره کار نمی‌شود. در حقیقت راهکار این است که خط قرمزی بر اساس ارزش‌ها کشیده شود و تولیدکنندگان فرصت داشته باشند با اهداف مختلف اقتصادی، سیاسی، اجتماعی و فرهنگی بازی بسازند و نظارت بر آن‌ها صرفاً مبتنی بر باقی‌ماندن در داخل آن خط قرمز باشد. این خط قرمز کمک می‌کند تا خون در رگ‌های بازی‌سازی جریان بیابد و روز به روز توان تولید بومی افزایش پیدا کند. در این میان باید تعهد فعالان فرهنگی ترویج و شناساندن محتوای ارزنده و وظیفه نهاد‌های سیاست‌گذار، حمایت از بازی‌سازانی باشد که اهداف ارزش‌محور را دنبال می‌کنند. اگر فهم کافی از محتوای باکیفیت و سالم شکل بگیرد و توجیه فنی و اقتصادی برای تولید آن به وجود بیاید، ضمن اینکه خط قرمز فرهنگی مدنظر قرار گرفته است، سهم بازی‌های ارزشی به مراتب بیش از پیش خواهد بود. در این مورد همیشه این مثال را برای خودم می‌زنم که فوت کوچک‌تر در یک شپیور بزرگ‌تر، صدای بیشتری رانست به فوت بزرگ‌تر در یک شپیور کوچک‌تر تولید می‌کند.

بازی دیجیتال یک رسانه تمام‌عیار است. با تعریف عمومی، مانند هر رسانه دیگری واسطه انتقال پیام از یک فرستنده به گیرنده است و نقطه کلیدی ماجرا آنجاست که به دلیل ماهیت تعامل پذیر خود، علاوه بر اینکه پیام را انتقال می‌دهد، به بهترین شکل ممکن، بازخوردهای گیرنده را برمی‌گرداند و ضمناً بیشتر از بسیاری از همسایگانش مثل کتاب، فیلم یا موسیقی مخاطب را با خود درگیر می‌کند.

رسانه‌ها، چون همیشه یک طرف ماجرا ارسال‌کننده پیام است، بسته به اینکه آن فرستنده چه نیتی در سر دارد، می‌تواند وسیله‌ای برای سعادت مردم و یا چاله‌ای برای افتادن و به زانو درآمدن آن‌ها باشند. بازی دیجیتال یک رسانه است و از این جهت مانند هر رسانه دیگری، می‌تواند راهی به قله سعادت و یا دره فلاکت بشود. کودکان سهم بزرگی از مصرف رسانه‌ها دارند و با توجه به ناخودآگاه سفید و پُر نشده خود، اثرپذیرترین مخاطب‌های رسانه هستند. این در حالی است که به نقل از آمارهای رسمی، میانگین سنی بازیکنان در ایران ۱۹ سال است و بنابراین وزن کودکان در میان بازیکنان بازی‌های دیجیتال خیلی زیاد به حساب می‌آید. این موضوع را بگذارید کنار مسئله پرجالش محتوای پیام انتقال داده شده توسط رسانه‌ها و سپس هر دوی این‌ها را همراه با اثرگذاری ویژه بازی‌های دیجیتال در میان رسانه‌های مختلف مدنظر قرار بدهید تا وضعیت حساس بازی‌های دیجیتال در دنیای امروز ما مشخص شود.

بهبتر است تعارف را کنار بگذاریم؛ بازی اتفاقاً خیلی جدی است و اولین چیزی که بعد از پذیرفتن این حقیقت به ذهن خطور می‌کند آن است که باید با این شمشیر دو دم چه کنیم؟ آیا بازی و بازیکنانش را به حال خود رها کنیم؟ یا برعکس، عرصه راننگ بگیریم که مبادا اتفاق ناگواری بیفتد؟

آیا می‌شود واکنشی به این تعامل نداشت؟ آیا می‌توانیم استدلال کنیم که آزاد گذاشتن بازی‌ساز و بازیکن، در نهایت باعث خلق یک نقطه تعادل بین آن‌ها می‌شود و هرکس بر اساس منطق عقلانی خود به آنچه علاقه دارد گرایش پیدا می‌کند؟ تقریباً همه تاریخ نظری مطالعات رسانه تمام‌قد در برابر این فکر می‌ایستند. چه باور داشته باشیم که رسانه‌ها به صورت غالب و یک طرفه بر مخاطب خود اثر می‌گذارند و گیرنده پیام قدرتی در برابر آن‌ها ندارد. چه بپذیریم که مخاطب اختیاراتی دارد و می‌تواند مثلاً با تقویت سواد رسانه‌ای خود تا حدودی ضرب اثرات مخرب رسانه را بگیرد، به هر حال باید برای تعامل فرستنده-گیرنده فکری کرد. این مسئله در جهان امروز که با حضور رسانه‌های نوین بیش از پیش غرق در اخبار و اطلاعات و پیام‌ها هستیم، حیاتی‌ترین می‌شود. بازی‌های دیجیتال هم از این قاعده مستثنی نیستند

و برای همین، حداقل نظارتی که می‌توان به محتوای بازی‌ها داشت در قالب نظام‌های رده‌بندی سنی حتی در آزادترین کشورهای جهان جاری دارد.

آیا می‌شود تقابلی شدید با این تعامل داشت؟ آیا امکان دارد فضایی ایجاد کنیم که تمام بازی‌های موجود در بازار دارای محتوای فرهنگی و ارزش‌محور باشند؟ مسلماً این طور نیست. اگرچه بسیاری از فعالان فرهنگی به ازای هر بازی با محتوای دور از ارزش‌های فرهنگی فریاد خطر





● سید رحیم هاشمی

نشانه‌شناسی هنر دفاع مقدس وجود دارد که از آن می‌توان به کتاب مجموعه مقالات "نشانه‌شناسی فیلم‌های مستند دفاع مقدس" به کوشش بهمن نامور مطلق و منیژه کنگرانی نام برد. در سرآغاز کتاب می‌گوید: «یکی از پیچیده‌ترین رشته‌هایی که رویکردهای نشانه‌شناسی و به‌طور کلی همه رویکردهای مطالعاتی با آن مواجه هستند سینما و شاخه‌های آن [بازی] است، زیرا هم‌زمان چندین نظام نشانه‌ای را به کار می‌گیرد. امروزه برخی از شاخه‌های سینما مانند سینمای داستانی بیشتر مورد توجه قرار گرفته و ادبیات قابل توجهی در پژوهش این شاخه شکل گرفته است، اما برخی دیگر مانند سینمای مستند کمتر مورد توجه دیگر رویکردها و به خصوص نشانه‌شناسان بوده و به همین دلیل دشواری مطالعه این شاخه به مراتب بیشتر است. این دشواری در کشور ما به دلیل کمبود جدی یافقدان چنین پژوهش‌هایی بسیار دشوارتر شده است.»

شناخت کامل دفاع مقدس و تبدیل آن به بازیهای ویدئویی مناسب با توجه به قدرت همذات‌پنداری مخاطب در این مدیوم می‌تواند نوع سبک زندگی دفاع مقدسی را حداقل در یک بازی به نسل‌های بعدی انتقال دهد و بدین ترتیب القائات مفهومی نیز آسان‌تر صورت پذیرد. شیوه‌نگرش به دنیا و آخرت، شوخی، سبک زندگی، ایثار، مقاومت، ازدواج، برخوردهای سلبی و ایجابی و در یک کلام شیوه دفاع مقدسی زیستن را می‌شود با بازی آموزش داده و القاء کرد.

نشانه‌شناسی فیلم‌های مستند دفاع مقدس



به کوشش
بهمن نامور مطلق
منیژه کنگرانی



این همه، نه آنست!

نشانه‌شناسی در بازی‌های دیجیتال

هنر در همبستگی با اوضاع اجتماعی-اقتصادی و شرایط محیطی در برهه‌های گوناگون نمود دارد. گاهی در خفقان و درد حمله مغول به درونگرایی روی می‌آورد، گاهی در اوج قدرت سیاسی، حماسی می‌شود، گاهی که به رفاه نسبی می‌رسد رمانتیک و گاهی رئالیستیک. اما خاصیت هنر در روایت موضوع با ماهیت تاریخ‌نگاری متفاوت است. تاریخ باید حقیقت را مو به مو و دقیق بدون هیچ دخل و تصرفی مانند آینه بدون هیچ کاستی انعکاس دهد اما هنر روایت و داستان را از نگاه و منظر خود می‌گوید. از نگاه شاعر، نویسنده، کارگردان و یا طراح بازی.

زبان هنر زبانی در لفافه و نمادین است. موضوعات سیال و مفاهیم دگرگون‌پذیر نشانه‌ها در هنر دائماً در حال تغییر و تغیر هستند. گاهی لباس خاکی، نشانه یک تیپ خاص کاراکتری می‌شود و در دوره بعد ممکن است همان لباس نشانه‌ای دیگر را نمود باشد. از زمان آغاز جنگ تحمیلی ایران در سال ۱۳۵۹ که در لایه‌های مختلف جامعه ایران اثرات مستقیمی گذاشت ناگزیر هنر نیز به میدان وارد شد و با خلق روایت‌ها، خاطرات و تصاویر در باز نمود اوضاع اجتماعی و روحی افراد دهه شصت تلاش‌هایی کرد. تیپ سید و حاجی در فیلم‌های سینمایی رسول ملاقلی‌پور، ابراهیم حاتمی‌کیا و... نشانه‌هایی از افرادی بودند که در دفاع مقدس در حال کارزار بودند. نوع نگاه هر کارگردانی به موضوع دفاع مقدس که بیشتر فرهنگ است تا فقط جنگ محصولاتی تولید کرد که بیشتر به جنبه مبارزه و خشونت که لازمه جنگ است پرداخت تا مسائل دیگر. ژانر دفاع مقدس در بازی‌های ویدئویی نیز بیشتر در سبک اکشن اول شخص یا سوم شخص نمود پیدا کرده است که بی‌شک تحت تاثیر سینما می‌تواند باشد. دفاع مقدس از زمان ائمه اطهار شروع شد و ایراد کار هنر انقلابی برش زدن آن در برهه زمانی جنگ هشت ساله بود. رهبر معظم انقلاب البته این موضوع را رد می‌کند: «کار هنری در زمینه دفاع مقدس یکی از برترین کارهای هنری است. آن کسانی که در این رشته کار کردند، در این صراط حضور داشتند، آن را پیش ببرند و این رشته را مغتنم بشمارند. هشت سال دفاع مقدس ما صرفاً امتداد زمانی و فقط یک برهه نیست» (بیانات در دیدار فعالان عرصه هنر دفاع مقدس ۱۳۸۸/۶/۲۴).

مفاهیم و نشانه‌های دیگر نظیر عشق، قحطی، تدبیر، تنگنا و در جستجوی گمشده و... که از قضا کم‌هم نیستند نیازمند تمثیل بخشیده شدن هستند. این بخشی از رسالت معنوی هنرمند طراح گیم از نظر شهید آوینی است: «کار هنرمند تنزل بخشیدن به حقایق متعالی وجود است از طریق صورت‌های متمثله آن حقایق؛ و یا به تعبیری دیگر، کار هنرمند تمثیل بخشیدن به حقایق قدسی است.» (آینه جادو، جلد ۱، ص ۲۳۸-۲۳۹). این بحث قدیمی نشان دهنده آن است که جامعه گیم کشور نیازمند مطالعه دقیق‌تر و موشکافانه‌تر مفاهیم موجود در دفاع مقدس از همه جنبه‌های موجودیتی‌اش است. دانشگاه و دانشجویان آکادمیک می‌بایست این تنها سبک ملی را به لحاظ علمی بررسی و تحلیل کنند و برای تولید کنندگان و توسعه دهندگان راهکارهای تبدیل مفاهیم به تصویر ارائه دهند یا حداقل تصاویری که نشانه‌ای از آن مفهوم است را طرح کنند. معدود کتاب و مقالاتی درباره

اتفاقاً در این زمانه هست!

مسجد جای این کارهانیست

اولین رویداد مسجد - محور بازی و برنامه



مهدی عباسی

درباره جزئیات نخستین رویداد استارت‌آپی مسجد محور بگوئید؟

ما با الهام از استارت‌آپ ویکندها محل، محیط و حال و هوای مسجد را محور قرار دادیم که به نخستین رویداد رقابتی - آموزشی مسجد محور تبدیل شد. این رویداد سه روز بود و در دو حوزه اپلیکیشن و بازی موبایل ۱۵۰ نفر از کل کشور را که گروه‌های نوپای تولید کننده اپلیکیشن و بازی موبایل بوده‌اند در مسجد امام صادق (علیه السلام) میدان فلسطین دور هم جمع کردیم. خیلی اتفاق با نشاطی بود در نخستین تجربه و نکات خوبی داشت. اولاً محور بودن مسجد تمایز ما با سایر رویدادها بود. این که مسجد موضوعی برای تولید بازی و اپلیکیشن برای کودکان باشد در این برنامه نقطه عطفی بود. نکته دوم این که رویداد ما کاملاً محتوایی بود. سوم این که از کل کشور در رویداد ما شرکت کرده بودند و از حیث تعداد شرکت‌کنندگان نیز ممتاز بودیم. تیم‌های مادرانش آموزشی و دانشجویی و نوپا بودند. در مجموع اتفاق ویژه‌ای بود که خیلی انگیزه ایجاد کرد. علاوه بر جوایزی که به برگزیدگان دادیم تلاش داریم کمک‌شان کنیم تا محصولاتی را تولید کنند و تنهای‌شان نخواهیم گذاشت. همچنین سعی کردیم این برنامه نمونه باشد و قابل انتقال به جاهای دیگر باشد.

مخاطب هدفتان

چه گروهی بوده‌اند؟

محصولاتی را که مخاطبشان کودک و نوجوان بوده مدنظر داشتیم. موضوعات مان نیز برگرفته از سخنان رهبر معظم انقلاب بوده است که خودباوری، امید به آینده، همت بلند و خردورزی را شامل می‌شوند. موضوعات را از قبل به این ۱۵۰ نفر اعلام کردیم و این‌ها از استان‌های مختلف مهمان ما بودند.

برنده‌ها چه کسانی بودند؟

در حوزه اپلیکیشن سه نفر نخست به ترتیب اپلیکیشن اسمارتیز که همیار والدین در تربیت کودک و ایده‌ای تکنولوژی محور برای تشخیص چهره است، اپلیکیشن نقیل نقل که سامانه‌ای قصه‌گویی با زبان ترکی است و اپلیکیشن شاناکه شبکه اجتماعی نوباوه‌گان ایران (کودک و نوجوان) است، بودند. در حوزه بازی نیز بازی نخست جیغیل الشعرا بود که بازی اشعار است و به این صورت است که کلماتی در یک بیت شعر اشتباه هستند و شما باید آن‌ها را تشخیص بدهید و درستش را جایگزین کنید. هدف این بازی حفظ زبان فارسی و آشنایی با شعر است. بازی دوم لوبی لند بود. در این بازی آفت‌ها به خانه لوبیاها حمله کرده و پدرهای آن‌ها را از بین برده‌اند. لوبیاها در

صدد مبارزه با آفت‌ها برمی‌آیند و این موضوع یک بازی جذاب موبایلی است. بازی سوم نیز دومیکا بود. یک بازی موبایلی خلاقانه که در آن یک آجر روی آجر کناری می‌افتد، نخ بادکنک آزاد می‌شود، بادکنک به توپ می‌خورد، توپ می‌غلند و به سطل می‌خورد، سطل خم می‌شود و آبش روی گلدان می‌ریزد. ده‌ها بازی با مثال بالا که کودک می‌باید انجام داده و در نهایت موجب یک کار خوب نظیر بسته شدن شیرآب و جلوگیری از اسراف آن یا آب دادن یک گل می‌شود.

هیچ‌یک از ۶ برگزیده به حوزه مسجد مربوط نیستند!

چهار موضوع درباره مخاطب کودک و نوجوان محور ما بوده است که عبارت بودند از خردورزی، خودباوری، همت بلند و امید به آینده. برخی ایده‌هایی که رأی آوردند به مسجد ربط داشتند اما در انتخاب هیأت داوران رأی نیاوردند. یعنی طرح‌ها به پختگی لازم نرسیدند و این موضوعات رسیدند. ارتباط با موضوع یکی از شاخص‌های ارزیابی مان در داوری بود که

ضریب بالایی هم داشت. ولی موارد دیگر را هم در

نظر داشتیم. مثلاً توجه خوب به مخاطب،

کامل بودن و ارائه خوب طرح، پیوست

درآمدزایی خوب طرح و ... در

مجموع هفت شاخص بود که با

این که درصد بالایی به ارتباط

موضوع اختصاص داده

بودیم اما این ۶ برگزیده، برنده

انتخاب شدند.

اصل این برنامه که تلاش برای

ترویج جایگاه مسجد از طریق

اپلیکیشن و بازی هست بسیار

ارزشمند است. اما اشکال ما این

است که جایگاه مسجد را امروز صرفاً

به محلی برای اقامه نماز تقلیل داده‌اید

در صورتی که مسجد در ابتدای تولدش کاربری‌های

بسیاری برای امور شهر داشته است. برای احیای جایگاه

حقیقی مسجد از طریق بازی و اپلیکیشن یا ... برنامه‌ای در دستور کارتان

داشته‌اید؟ اتفاقاً این که محوریت کار ما مسجد شد به این خاطر بود که قالبی را

که در حال حاضر وجود دارد بشکنیم. این که امروز مساجد صرفاً محل نماز است

و هیچ اتفاق خاص دیگری در آن نمی‌افتد به جز موارد نادر و انگشت شمار.

برای بسیاری از مسائل دیگر هم می‌شود مسجد را محور قرار داد. خواستیم با

مشارکت جوانان و فعالیت در عرصه بازی و اپلیکیشن این سنت را بشکنیم که

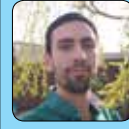
در حال حاضر کاربری مسجد فقط نماز است. حل خیلی از مسائل اجتماعی

می‌تواند در محل مسجد رخ دهد. بنای ما این است که این کار را ادامه دهیم

و آن را تکثیر کنیم.



روایت جنگی دفاع مقدس در ژانرهای مختلف یا روایت های مختلف از دفاع مقدس در ژانرهای مختلف دفاع به همه سبک!؟



سید علی متقی نژاد

معرفی چند بازی موبایلی با موضوع دفاع مقدس در ژانرهای گوناگون

در این شماره از سید علی متقی نژاد یکی از بازیکن کارشناس هایی که خیلی خوب بازی های موبایلی رامی شناسد دعوت کردیم تا چند بازی موبایلی با موضوع دفاع مقدس را معرفی کند و اتفاقاً ایشان هم به سراغ بازی هایی رفته است که در سبک های متنوعی ساخته شدند. او سعی کرده است تا در این یادداشت این تصور را که همه بازی های دفاع مقدس لزوماً در سبک تیراندازی ساخته شده اند را به نقد بکشد. بازی های معرفی شده دارای رده های سنی گوناگونی می باشند.

مدافعان



نام یکی از بازی های موضوع دفاع مقدس به جلوی دو بعدی که با (استفاده از کاراکترهای تک صورت مرحله ای بوده و با عملیات بیت المقدس آغاز می شود. در این بازی پیام های ارزشی بجامنتقل می شوند، به نحوی که در صفحه بازگذاری، احادیث معصومین (علیهم السلام) نمایش داده می شود و در صورت باختن بازیکن هم بیوگرافی مختصر یک شهید همراه با عکس نمایش می یابد. این بازی از گیم پلی نسبتاً سختی برخوردار است و برای رده سنی بالای ۱۲ سال مناسب است.

جالب و متفاوت با است. یک اکشن رو گرافیک هنری خاصی (رنگ) طراحی شده است. بازی

تیزبال



نام یک بازی در اکشن هواپیمایی خوب و طراحی منوی ویژگی های مثبت تیزبال است. ایرانی و مدرن، مراحل مختلف عملیات های هوایی دفاع مقدس، قابلیت ثبت امتیاز و دیدن فهرست برترین ها، کنترل مناسب و صداگذاری خوب بازی، همگی به جذابیت این بازی هواپیمایی افزوده است. بدلیل وجود خشونت و نمایش انفجارهای مختلف برای افراد بالای ۱۲ سال مناسب است.

سبک است. گرافیک استاندارد از جمله وجود انواع جنگنده های

حمله به اچ ۳



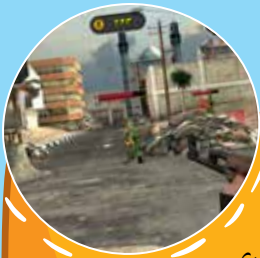
برخلاف نام و که مرتبط با دفاع یک بازی آرکید رکوردی است. کنترل بازی با حسگر می شود و تنها کاری که بازیکن باید انجام دهد عبور دادن هواپیما از آن امتیاز خود را ثبت می کند. این بازی ساده امتیازی، فاقد خشونت بوده و انجام آن برای همه سنین مناسب است. البته والدین به مهارت مورد نیاز برای کنترل بازی توجه کنند که ممکن است برای خردسالان کمی دشوار باشد.

موضوع عش مقدس است، فاقد خشونت حرکتی گوشی انجام



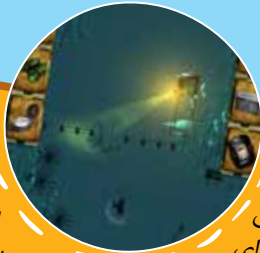
یگان پشتیبانی ۲۰۱

ترکیبی از سبک‌های خودروهایی که شبیه‌سازی است. بازیکنان خودروهایی را سالم به مقصد برسانند. در هر مأموریت بازیکن باید یک وسیله از جمله سواری، موتور، کامیون، قایق، تانکر آب و اتوبوس بازی می‌کند که هدف در این مأموریت‌ها سالم رساندن وسیله به مقصد است. انفجارها و دست‌اندازها از جمله موانع در مسیر است. بازی دارای گرافیک سه بعدی نسبتاً ساده‌ای است و دارای ایراداتی نیز می‌باشد. رزمندگان دارای صداگذاری می‌باشند و با یکدیگر صحبت می‌کنند. این بازی بدلیل نمایش انفجار برای رده سنی بالای ۷ سال مناسب است.



هشتمین حمله ۲

از جمله بازی‌های دفاع مقدس در سبک تیراندازی اول شخص است. بازی بصورت دفاعی و تنها با نشانه‌گیری و شلیک به اهداف انجام می‌شود. سبکی که در میان بازی‌های موبایلی بسیار آشنا است. بازیکن باید از شهر خرمشهر در برابر هجوم دشمنان دفاع کند. با پیشروی در بازی، مراحل سخت‌تر می‌شوند و موج حملات گسترده‌تری به سمت بازیکن می‌آید. چندین سلاح و تجهیزات برای مقابله با دشمنان قابل انتخاب است که با امتیازات بدست آمده از بازی می‌توان آن‌ها را تهیه کرد. این بازی دارای خشونت و نمایش خون می‌باشد و دارای رده سنی ۱۵+ سال است.



نبرد هور

یک بازی استراتژی موضوع شهدهای شده است. بازیکن بعد کاربرد آیتم‌های مختلفی که در آشنا می‌شود. سپس مأموریت مرحله که شناسایی و کسب اطلاعات درباره استحکامات دشمن است و موانعی که در پیروی بازیکن، خلل ایجاد می‌کند و نیاز به پاکسازی دارد برای او شرح داده می‌شود. بازی نبرد هور بدلیل پیچیدگی‌هایی که دارد نیاز به مهارت بالایی برای انجام دارد. این بازی دارای رده سنی بالای ۱۲ سال مناسب است.

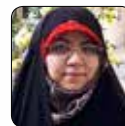


شکارچی ۲۷۲

یکی دیگر از موضوع دفاع مقدس فضایی طنزگونه طراحی برخلاف جدیت بازی‌های اکشن، همه چیز در این بازی آرکید دو بعدی چاشنی طنز دارد. بازی با یک کمیک داستانی کوتاه آغاز می‌شود. خرمشهر سقوط کرده است و بازیکن در نقش قهرمان بازی باید به جنگ دشمنان اشغالگر برود. بازی بصورت بی پایان و رکوردی می‌باشد. گرافیک بازی بشکل کارتونی است و دیالوگ‌های بامزه‌ای از شخصیت‌های بازی شنیده می‌شود. حمله، سر خوردن و پرش، اغلب کارهایی است که بازیکن در بازی انجام می‌دهد. رده سنی این بازی برای افراد بالای ۱۲ سال مناسب می‌باشد.

دغدغه‌مندانۀ فکرکردن: یک‌پیشنهاد کوتاه که
می‌تواند توسط بازی‌سازی خوش ذوق و اندیشمند پخته شود!

تقویت فرهنگ شهادت طلبی در بازی‌های دیجیتال



دکتر بشری هاتف



در فرهنگ اسلامی کسی که در راه خدا مبارزه کند؛ چه بکشد و چه کشته شود پیروز است. درک این موضوع از لحاظ شناختی این است که جهاد در راه خدا در هر حال با پاداش همراه است و فرد معتقد، چون زندگی را محدود به این دنیا نمی‌داند هیچگاه از جهاد در راه خدا رویگردان نخواهد بود. آسیب ناشی از زخمی شدن و نهایتاً مرگ برای او پاداش اخروی در بر دارد و گناهان او را پاک می‌کند، لذا تحمل سختیها برایش ممکن می‌شود. اما تعمیم این موضوع در بازی دشواری فنی ایجاد می‌کند چون بصورت معمول آسیب دیدن در مبارزه و صحنه جنگی به معنای از دست دادن امتیاز و تنبیه است و مردن به معنی تمام شدن بازی. لذا برای اعمال این تفکر بر محتوای بازی

باید بُعد دیگر زندگی، یعنی زندگی اخروی را در اینگونه بازی‌ها لحاظ کرد. این لحاظ کردن می‌تواند از یک بیان ضمنی و اشاره کردن به موضوع مثل ذخیره کردن امتیاز باشد یا وارد شدن به مرحله زندگی اخروی. از این رو که بازی‌های غربی در این دنیا محصور هستند و به آخرت و عوالم بعد از مرگ نمی‌پردازند، بازی‌سازی در فضای بعد از مرگ می‌تواند برای ما یک فرصت خلاقانه باشد. ساخت بازی‌هایی با نما و تعاریفی که در قرآن و روایات از عوالم بعد از مرگ شده است، باعث بروز و رشد ایده‌پردازی‌های خوب در طراحی بازی می‌شود. در ضمن پرداختن به زندگی پس از مرگ علاوه بر جذابیت‌های بازی‌سازی، باعث تقویت آخرت‌پذیری در مخاطب می‌شود. بنابراین از این بُعد نیز پرداختن به موضوع عوالم بعدی مخصوصا در این زمانه که دنیای لائیک سعی در کمرنگ کردن آن دارد بسیار ضروری می‌باشد. بعنوان مثال پیشنهاد می‌شود [این یک پیشنهاد ساده و کوتاه است و صرفا به منظور طرح بحث مطرح می‌شود] در برابر بازیگر نقش رزمنده گزینه‌های مختلف با نتیجه مختلف وجود داشته و او قدرت انتخاب داشته باشد. همچنین هر گزینه دارای امتیاز خاص و قابل ذخیره در این دنیا و آخرت می‌باشد. مثلا زمانیکه با دشمن مماشات کند و یا بخاطر گزینه‌هایی مانند پول یا هر جایزه دیگر به گروه مقابل یعنی کفر پیوست فقط جایزه دنیایی به او تعلق



می‌گیرد در حالیکه از امتیازش در آخرت کم می‌شود یا امتیاز منفی می‌گیرد. گزینه دیگر، جنگیدن با دشمن است و اگر پیروز شود هم امتیاز این دنیا و هم امتیاز آخرت به بازیکن تعلق می‌گیرد و اگر بجنگد و شکست بخورد یا آسیب ببیند و با کشته شود جایزه‌ای در دنیا نمی‌گیرد و در عوض جایزه در آخرت می‌گیرد که به ازای بیشتر آسیب دیدن جایزه او در آخرت بیشتر می‌شود. حتی می‌توان در بازی دو نفره برای نقش مقابل رزمنده اسلام، فرد بجای رزمنده کفر بازی کند. در اینصورت مدل امتیاز دهی بر اساس نقش عوض می‌شود و اگر رزمنده کفر پشیمان شد و به گروه اسلام گروید امتیاز دنیایی البته کم و امتیاز اخروی زیاد دریافت می‌کند ولی اگر جنگید و پیروز شد امتیاز دنیایی و کسر امتیاز اخروی می‌گیرد و اگر شکست خورد در هر دو دنیا و آخرت کسر امتیاز می‌گیرد. مطمئنا نهایت بازی، هر دو بازیگر بعد از جنگ و گذشت مدتی وارد عالم پس از مرگ می‌شوند و محاسبه امتیازها و پیروزی و شکست خورده آنجا نهایی می‌شود تا به مرحله بعد منتقل شود. شاید طراحی این مدل پاداش و تنبیه سخت باشد اما باید سعی کنیم مسیر پاداشی و تنبیهی بازی را با واقعیت آموزه‌های دین تطبیق دهیم تا به رشد نسل جوان در راستای تربیت اسلامی کمک کنیم.



کنکاشی در گیم پلی



● محمد مهدی صادقی

در خور بازی های دفاع مقدس

اغلب قریب به اتفاق بازی های رایانه ای ساخته شده با موضوع دفاع مقدس از منظر گیم پلی در ژانر اکشن تیراندازی قرار می گیرند. بدین معنی که عنصر اکشن در گیم پلی آن ها عنصر محوری بوده و غالباً در قالب عمل تیراندازی نمود یافته است. پس بیشترین عمل بازیکن در بازی از جنس تیراندازی است و چالش های آن بر سرعت و دقت عمل بازیکن تکیه دارد. این بازی ها بسته به پلتفرم و مخاطب هدف، عناصر دیگری را نیز در گیم پلی خود دخیل کرده اند. مهم ترین آن ها بازی های ساخته شده برای پلتفرم های همراه (تلفن های همراه، تبلت ها، و...) هستند که عموماً با دخیل کردن عنصر سادگی در کنار اکشن، در ژانر کژوال قرار گرفته اند. البته باید به معدود عناوین دیگری هم اشاره کرد که در ژانر ماجراجویی و با محوریت عنصر داستان (و بعضاً به همراه عنصر معمّا) به موضوع دفاع مقدس پرداخته اند. همچنین دسته ای بسیار معدودتر که از عنصر مدیریت و ژانر استراتژی استفاده کرده اند.

این محدودیت ژانر و گیم پلی شاید قابل توجه باشد. دفاع مقدس از جنس جنگ است و بازی های اکشن تیراندازی بهترین بستر برای جنگیدن بازیکن در بازی هستند. اما با نگاهی به صنعت بازی سازی در دیگر نقاط دنیا و بررسی عناوینی که از درون مایه مرتبط با جنگ برخوردارند، به حجم عظیمی از مثال های نقض برمی خوریم. گرچه بازی های اکشن تیراندازی همچنان گستره وسیعی از این عناوین را در برمی گیرند، اما هم خودشان در طول زمان شاهد پیشرفت ها و تحولات چشمگیر بوده اند، و هم در کنارشان شاهد حضور گسترده دیگر ژانرها و عناصر و اشکال گیم پلی هستیم.

پدیده های تاثیرگذار در تاریخ بشر که منجر به خلق دوره های خاص فرهنگی و سیاسی و اجتماعی و دانشی در نقاط مختلف دنیا گشته اند، اغلب دارای بروز هنری شاخص و ماندگار در قالب ها و رشته های مختلف هنری و رسانه ای بوده اند. رنسانس، انقلاب فرانسه، پدیده استعمار، انقلاب شوروی، جنگ های جهانی، و دوران جنگ سرد همگی نمونه هایی هستند که به نوبه خود منشاء تحولات شگرف فرهنگی و هنری بوده اند و هنوز هم از تب و تاب نیافتاده اند. در کشور ما و منطقه ما نیز انقلاب اسلامی به عنوان پدیده ای تاریخ ساز چنین اثراتی را بر عرصه های مختلف هنری به دنبال داشت. این انقلاب همچنین منشاء پدیده های اثرگذار دیگری شد که به طور قطع یکی از مهم ترین آن ها دوران هشت سال جنگ تحمیلی و دفاع مقدس است. گرچه آثار هنری و رسانه ای متعددی از گذشته تا کنون در تلاش برای تاثیرپذیری از این دوران و ارائه محتوای درخور بوده اند، اما به نظر می رسد آن چه از این تاثیرپذیری مورد انتظار بوده محقق نشده و هنوز نمی توان ادعا کرد حق مطلب ادا شده است.

نوشتار حاضر سعی دارد این موضوع را در عرصه بازی های رایانه ای و مخصوصاً مفهوم گیم پلی در آن ها به عنوان عامل شاخص و وجه تمایز منحصر به فرد این هنر-صنعت-رسانه بررسی کند.

وضعیت موجود

از همان ابتدای تاریخ بازی سازی در ایران، بازی های متعددی تحت تاثیر دفاع مقدس تهیه و تولید شدند. حتی قبل از تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازانی در کشور در تلاش برای بازنمایی دفاع

مقدس به طور مستقیم، و یا حتی پرداختن به آن به طور غیرمستقیم بوده اند. گرچه این تلاش ها در طول زمان دچار شدت و ضعف های بسیاری بوده اما هنوز هم ادامه دارد و صنعت بازی سازی کشور به طور مرتب شاهد تولید محصولاتی با درون مایه مرتبط با دفاع مقدس است. اما جدا از کمیت پرداختن به دفاع مقدس در بازی های رایانه ای می بایست کیفیت آن را نیز مورد بررسی قرار داد. در این جا باید تاکید شود که نگارنده به آمارهای دقیق در این مورد دسترسی نداشته و اطلاعات و تحلیل های پیش رو برگرفته از مشاهدات شخصی است. گرچه جمع آوری و نشر اطلاعات آماری در این مورد توسط مراجع ذیربط بسیار مورد استقبال خواهد بود.



وضع دیگران

بازی‌های استراتژی سهم مهمی از بازی‌های رایانه‌ای تولید شده در دنیا با موضوع جنگ‌های واقعی یا خیالی را شکل می‌دهند. این بازی‌ها لزوماً هم در یک زیرژانر از ژانر استراتژی متمرکز نشده‌اند. بلکه دارای پراکندگی مناسبی میان زیرژانرهای Tower Defense، Wargame، Tactical، Tower Offense، و حتی CMS می‌باشند. این بازی‌ها جنبه‌هایی از جنگ را مورد توجه مخاطب قرار می‌دهند که با گیم‌پلی بازی‌های اکشن تیراندازی نمی‌توان به راحتی ارائه نمود. جنبه‌های راهبردی خرد و کلان در جنگ، از استراتژی‌های جنگی تا تاکتیک‌های نظامی، طراحی عملیات‌های جنگی، مدیریت بخش‌های مختلف جبهه و پشت جبهه در زمان جنگ، ویرانی و خسارت در جنگ (به شکل ملموس و محسوس و نه فقط به شکل تصاویر سینمایی پرهزینه)، توان فناوری و تسلیحاتی در کنار توان نیروی انسانی و دیگر عوامل مهم در پیشبرد جنگ، اهمیت (یا بی‌اهمیتی) جان انسان‌ها و نظر انسان‌ها و روحیات انسان‌ها، منابع محدود و کمبودهای حین جنگ، انتخاب‌های حساس برای اختصاص منابع و اولویت‌سنجی نیازها در زمان جنگ، مذاکره در جنگ و برای جنگ و یا برای اتمام جنگ، اتحاد و اعتماد و خیانت در جنگ، و بسیاری دیگر از جنبه‌های مهم جنگ، همه و همه می‌توانند در بازی‌های ژانر استراتژی و حول محور عنصر مدیریت در گیم‌پلی نمود یابند و ارائه شوند (همان‌طور که در تجربیات جهانی شده‌اند) در حالی که دیگر ژانرها و انواع گیم‌پلی لزوماً دارای ظرفیتی چنین مناسب برای ارائه این موضوعات در جنگ نمی‌باشند، و یا حداقل نه با این کیفیت.

بازی‌های ماجراجویی نیز بسیار بیشتر از آن‌که در کشورمان شاهد هستیم در موضوع جنگ‌های گوناگون تولید و عرضه می‌شوند. ژانر ماجراجویی با تکیه بر دو عنصر داستان و معما در گیم‌پلی خود، بستر مناسبی برای پرداختن به بسیاری از جنبه‌های موجود در جنگ فراهم می‌کند. عنصر داستان به تنهایی ظرفیتی عظیم برای روایت داستان‌های گوناگون و متعدد واقعی و یا خیالی از هر جنگی است و حتی بدون قرارگیری در کنار عنصر معما، به خودی خود می‌تواند بیانگر بسیاری از موضوعات و محتواهای مربوط به جنگ و یا مباحث پیرامون آن باشد. به عبارت دیگر، همه ظرفیتی که کتاب‌ها و فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی برای روایت داستان دارند، در حجم و عمقی چند برابر بیشتر در بازی‌های رایانه‌ای موجود است. مفهوم گیم‌پلی به عنوان امتیاز بی‌نظیر بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند باعث شود تا با کارگیری عامل تعامل در پیشبرد داستان، این ظرفیت افزایش چندبرابری بیابد. با قرارگیری عنصر معما در کنار عنصر داستان در گیم‌پلی، و حتی با ترکیب و تلفیق دیگر عناصر و اشکال گیم‌پلی در چنین بازی‌هایی می‌توان به گنجینه‌ای عظیم از ظرفیت‌های شگرف برای پرداختن به هر موضوعی

دست یافت که در قالب داستان قابل ارائه باشد.

بازی‌های اکشن ساخته شده در جهان نیز امروزه برای پرداختن به موضوعات مرتبط با جنگ دیگر به اشکال مرسوم و قدیمی تیراندازی اول شخص بسنده نمی‌کنند. گرچه هنوز عناوین معروفی در این شکل گیم‌پلی ساخته می‌شود اما همین عناوین نیز در گذر زمان شاهد تحولات فراوان و پیشرفت‌های بسیار بوده‌اند. حداقل این تحولات در ترکیب این بازی‌ها با ژانر ماجراجویی و به کارگیری عنصر داستان و عنصر معما بوده است که باعث شده بیشترین عناوین را در ژانر اکشن ماجراجویی طبقه‌بندی کنند. بازی‌های ژانر اکشن ماجراجویی با تناسبی درست میان عنصر اکشن و دیگر عناصر مرکزی در گیم‌پلی خود، پنجره‌ای جدید به دنیایی وسیع از بازی‌های دارای درون‌مایه و محتوای عمیق گشودند. بازیکن در این بازی‌ها هم چالش‌های سرعتی و دقتی را از سر می‌گذرانند، هم داستان‌های جدی و اثرگذار را تجربه می‌کند، هم می‌تواند به مدیریت‌های خرد و کلان در میدان جنگ بپردازد، هم می‌تواند با چالش‌های فکری و حل معما دست و پنجه نرم کند، هم می‌تواند استراتژی و تاکتیک جنگی بریزد و طراحی عملیات کند، هم می‌تواند در جزئیات چگونگی پیشرفت شخصیت‌ها در طول داستان ایفای نقش کند، و بسیاری از دیگر انواع و اقسام گیم‌پلی که در بازی‌های اکشن ماجراجویی قابلیت ترکیب و تلفیق با یکدیگر را دارد.

بازی‌های ژانر کژوال نیز با محوریت عنصر سادگی به عنوان عنصری که بیشترین قابلیت ترکیب با دیگر عناصر و اشکال گیم‌پلی را دارا می‌باشد، می‌توانند در همه ظرفیت‌هایی که تاکنون ذکر شده وارد شوند و گیم‌پلی‌ای مناسب برای مخاطب کژوال ایجاد کنند که گرچه از عمق و اثرگذاری آن کاسته می‌شود اما سطح و وسعت فراگیری آن را در بازار مخاطبان کژوال افزایش می‌دهد.

این‌ها همگی فقط نمونه‌هایی بودند از ظرفیت‌هایی که در ژانرهای مختلف بازی‌های رایانه‌ای و عناصر و اشکال گوناگون گیم‌پلی در آن‌ها نهفته است. گرچه به ژانرهای مهم و بزرگی همچون نقش‌آفرینی و یا شبیه‌سازی اشاره نشد. اما در همین حد نیز کاملاً روشن و آشکار است که برای پرداختن به پدیده‌ای همچون دفاع مقدس در بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان بسیار متنوع‌تر، گسترده‌تر، عمق‌تر و شکوفاتر از شرایط کنونی عمل کرد. به عبارت دیگر، محدودیت موجود در ژانر و گیم‌پلی بازی‌های مربوط به دفاع مقدس در کشورمان، به هیچ وجه مورد تایید تجربیات جهانی نیست. این بدین معنی است که ظرفیت‌های بسیاری برای ساخت محصول با موضوع دفاع مقدس وجود دارد که هنوز فعال نشده، و این یعنی محصولات متنوع بسیاری می‌توانسته‌اند با درون‌مایه استخراج شده از دفاع مقدس تولید شوند و به مصرف بازار داخل و خارج از کشور برسند، اما تولید نشده‌اند و ممکن است هیچ‌گاه نشوند. اشکالی در کار است.

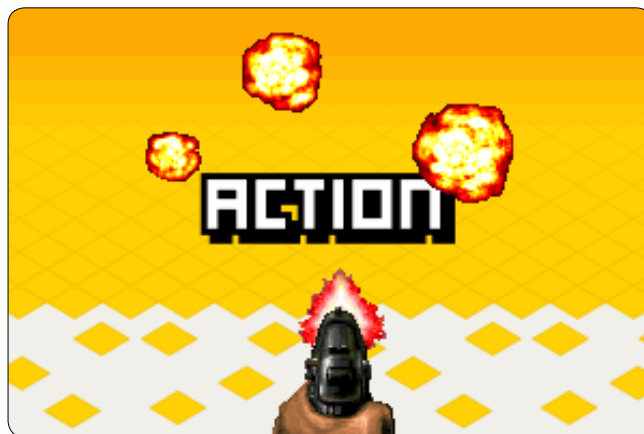


اشکال

باید اعتراف کنیم بخش عمده‌ای از اشکال کار ریشه در وضعیت نامناسب صنعت تولید بازی در کشور دارد. مشکلات عدیده‌ای که در جنبه‌های تجاری و اقتصادی، دانشی و تخصصی، فرهنگی و محتوایی، مدیریتی و مخصوصاً سیاست‌گذاری عرصه بازی‌سازی کشور موجود است اثر مستقیمی بر کیفیت آثار و درون مایه آن‌ها می‌گذارد. اما از آن‌جا که این مباحث در موضوع این نوشتار نمی‌گنجد از آن‌ها عبور کرده و به سراغ مشکلی از میان مشکلات می‌رویم که مستقیم به طراحی گیم پلی در بازی‌ها مربوط می‌شود.

در این جا هم بار دیگر می‌بایست از ریشه‌های اساسی این مشکل عبور کنیم چرا که به وضعیت نامطلوب رشته طراحی بازی به عنوان یکی از سه تخصص پایه ساخت بازی (و البته مسئول مستقیم طراحی محتوای بازی) و مشکلاتی از جمله کمبود نیروی انسانی، کمبود تخصص و تجربه، و از همه بدتر عدم احساس نیاز صنعت به این تخصص مربوط می‌شوند که همگی مباحثی است کلان و باز هم در موضوع این نوشتار نمی‌گنجد. تمرکز ما بر بحث گیم پلی در بازی‌های رایانه‌ای با درون مایه مرتبط با دفاع مقدس است و این که چرا ظرفیت‌های آن را نمی‌توان فعال نمود.

جسم نحیف صنعت بازی‌سازی کشور و ضعف جدی در زمینه طراحی بازی باعث می‌شود تولیدات داخلی به یکی از این دو وضعیت گرایش پیدا کنند: طراحی بازی خود را از بازی‌های موفق خارجی کپی برداری کنند، و یا محصولاتی را برگزینند که نیاز طراحی بازی بسیار کم و سطحی داشته باشد. هر دو حالت منجر به تولید محصولاتی با کیفیت پایین و جذابیت ناکافی می‌شود. حالت اول معمولاً پروژه‌ها را به سمت بازی‌های اکشن تیراندازی اول شخص سوق می‌دهد، چرا که بازی‌های جنگی معروفی در این ژانر وجود دارند و در کشور ما نیز مورد استقبال قرار می‌گیرند. حالت دوم هم معمولاً منجر به بازی‌های موبایلی و اغلب کژوالی می‌شود که ارتباط‌شان با دفاع مقدس در حد تصاویر و عبارات ظاهری است. بدین ترتیب انگیزه و گرایشی برای پیشرفت و شکوفایی طراحی بازی و گیم پلی در بازی‌های دفاع مقدس وجود ندارد و بازی‌های ساخته شده به دو ژانر و گونه گیم پلی محدود می‌شوند. نمونه‌های متنوع و متفاوتی که در دیگر نقاط جهان تولید شده و تجربه شده‌اند معمولاً حتی هدف کپی برداری تولیدکنندگان داخلی قرار نمی‌گیرند، چون یا بازی‌سازان داخلی آن‌ها را ندیده‌اند و یا توان پذیرش ریسک تولید آن‌ها را ندارند.



این‌گونه است که ضعف جدی در طراحی بازی، منجر به محتواهای ضعیف و حتی بازی‌های غیرجذاب شده و در بهترین حالت فقط رنگ و بویی ظاهری از دفاع مقدس را در بازی‌ها بر جای می‌گذارد. این در حالی است که انتظار ما از بازی‌های دفاع مقدس، نه فقط کپی برداری‌های خوب و نه فقط بازی‌هایی جنگی با کیفیت مناسب است، بلکه نیاز به نوآوری و پرداختن به زوایای جدید و نگاه‌های تازه به مقوله جنگ و دفاع مقدس داریم. چرا که اگر دفاع مقدس را پدیده‌ای تاریخی‌ساز و تاثیرگذار در دنیا بدانیم، پس انتظارمان از بروز و نمود هنری آن در رشته‌های مختلف هنری نیز کمتر از این نخواهد بود. اساساً دفاع مقدس به همین نوآوری‌ها و پدیده‌های جدید و نگاه‌های تازه‌اش شهره است. حادثه‌ای که از فرط تازگی و تفاوت با نمونه‌های موجود جنگ‌های دنیا، هنوز هم هر روزه با گوشه‌های کشف نشده جدیدی از آن روبرو می‌شویم، اگر برای درون مایه محصولات هنری مورد استخراج و اکتشاف قرار بگیرد، قاعدتاً ظرفیتی عمیق برای بیان حرف‌های تازه و جدید فراهم می‌کند. هر هنرمندی می‌داند که داشتن حرف‌های جدید و نگاه‌های تازه در دنیای تولیدات هنری امروز حکم طلا را در میانه یک رکود اقتصادی دارد. صنایع هنری مختلف در دیگر نقاط دنیا حتی از حرف‌های نداشتن‌شان، نگاه‌های تازه استخراج می‌کنند تا در این بازار حرف‌های تکراری بتوانند امید رقابت داشته باشند. پس چرا آب در کوزه ما است و ما تشنه لبان می‌گردیم؟ (یا در واقع نمی‌گردیم!)

مشکل بعدی همین جا نمایان می‌شود. در شرایط وخیمی که برای بازی‌سازی و طراحی بازی بیان شد، عملاً آزاده‌ای برای نوآوری و گشودن پنجره‌های جدید به قلمروهای بکرو کشف نشده بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد. حتی مخالفت‌های جدی با حرکت به سمت نوآوری در طراحی بازی و گیم پلی‌های تجربه‌نشده وجود دارد. دردناک‌تر آن است که بعضی از این مخالفت‌ها پربیره هم نیستند. چرا که به بالا بودن ریسک تولید محصولات نوآورانه و احتمال شکست آن‌ها اشاره دارند که حقیقتی است غیرقابل انکار. پس نمی‌توان امید چندانی به طراحی و پیاده‌سازی رویکردهای جدید طراحی بازی و انواع نوآورانه گیم پلی در بازی‌های رایانه‌ای داشت. چه رسد به ژانرهای جدید و نگاه‌های تازه به مبانی طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای.

ژانرهای بازی‌های رایانه‌ای اساساً مفهومی سیال، منعطف، و به شدت قابل تغییر و تجدید هستند. همان‌طور که در منابع و مراجع مختلف علمی، به صورت‌های مختلف و طبقه‌بندی‌های متفاوتی ارائه می‌شوند. بسیاری از بازی‌های ساخته شده در جهان نیز همواره تلاش می‌کنند تا از چهارچوب‌های مشخص ژانرها بیرون زده و با ایجاد نوآوری و ارائه ترکیبات و تلفیقات جدید در عناصر و اشکال مختلف گیم پلی، خود را متفاوت با دیگر آثار تولید شده نشان دهند. این گرایش به پیش‌تاز و پیش‌رو بودن در محتوای بازی‌های رایانه‌ای، در صنعت بازی‌سازی کشور ما بسیار حداقلی است تا جایی که احساس می‌شود اساساً وجود ندارد. حتی باورهای عجیب و غیرعلمی‌ای شنیده می‌شود مبنی بر تثبیت ژانرهای موجود و غیرممکن بودن ایجاد ژانرهای جدید. در حالی که تقریباً هر چند سال یک بار شاهد ایجاد انواع ژانرهای نو در بازی‌های رایانه‌ای هستیم. مانند ژانر MOBA که حدود ده سال پیش ایجاد شد، یا ژانر Idle (یا Clicker) که کمی بیش از پنج سال عمر دارد، و یا ژانر جدید Battle Royale که حداکثر دو سال از جدی شدن آن می‌گذرد. در واقع به نظر می‌رسد معضل کمبود دانش و تخصص در رشته طراحی بازی در این جا نیز مشکل ساز شده است.

گنجینه

THE TREASURES OF THE SACRED DEFENSE EXHIBITION PHOTOS

راه حل

در این جا با تمرکز بر مشکلاتی که در حیطه طراحی بازی و گیم پلی عنوان کردیم، در چند مرحله راه حلی را عنوان می‌کنیم. اما پرواضح است که برای این مشکلات، بیش از یک راه حل وجود دارد و برای انجام هر راه حل نیز بیش از یک مسیر قابل تصور است. پس در هر موقعیت و شرایطی با توجه به ظرفیت‌ها و امکانات موجود، می‌توان راه حل مناسب را طراحی و اجرا کرد.

در قدم اول، رشته طراحی بازی در صنعت بازی‌سازی کشور می‌بایست تقویت شود. افراد، گروه‌ها و شرکت‌های فعال در عرصه بازی‌سازی می‌توانند با پرداختن به وجه طراحی بازی در محصولات خود نه تنها به ارتقای کیفیت بازی‌های‌شان کمک کنند، بلکه ظرفیتی برای رشد محتواهای ارزشمندتر در بازی‌های رایانه‌ای مهیا کنند. این امر برای اثربخشی نیاز به زمان خواهد داشت تا میزان مناسبی از دانش و تخصص طراحی بازی کسب شده و حجم مناسبی از تجربه و سابقه کار در این زمینه انباشته شود. در این شرایط است که می‌توان انتظار داشت گرایش به محتوای جدید و حرف تازه در قالب گیم پلی‌های نوآورانه و طراحی‌های جسورانه در محصولاتی پیشتاز و صف‌شکن را در صنعت بازی‌سازی کشور شاهد باشیم.

در قدم بعد این طراحان بازی هستند که باید با دفاع مقدس و جنبه‌های مختلف آن آشنا شده و به مرور زمان در لایه‌های مختلف آن کنکاش کنند. چرا که کار طراحی بازی از جنس کار خلاقه است و خلق هنری حاصل دانش و گرایش هنرمند حول محور موضوعات مختلف می‌باشد. پس برای خلاقیت هر چه بهتر در یک موضوع، به سطحی از آشنایی و حتی تسلط در آن موضوع نیاز است. با توجه به این‌که در کشور ما دسترسی خوب و گسترده‌ای به اطلاعات پیرامون دفاع مقدس وجود دارد می‌توان با تحقیق و جستجو به میزان خوبی این نیاز را برطرف کرد. در عین حال با رجوع به دیگر آثار هنری و فرهنگی مرتبط با دفاع مقدس نیز می‌توان به برداشت و اقتباس هنری روی آورد.

با این همه ظرفیت برای الهام‌گیری و استخراج درون مایه، فقط کافی است روحیه خودباوری و جرات ریسک کردن و پرداختن به طراحی‌های اصیل در گروه‌های تولیدی به وجود آید و این امر نیاز به تولیدات متعدد و کسب موفقیت‌های نسبی در این گروه‌ها دارد تا در عمل به توانایی‌های خود پی برده و با کمک دانش طراحی بازی نهادینه شده در میان‌شان اقدام به طراحی و تولید محصولی جسورانه با محتوایی بکر و تازه نمایند.

چنین فضایی در صنعت بازی‌سازی فقط نیاز به کمی زمان دارد تا

بتواند ابداعات جدی‌تری را بروز دهد و عناصر و انواع منحصر به فردی از گیم پلی بازی‌ها را به وجود آورد تا جایی که سربرآوردن ژانر(های) جدید برگرفته از دفاع مقدس هیچ دور از ذهن نباشد. این مسیری است که برای دیگر ارزش‌های فرهنگی و پدیده‌های اثرگذار منتج از انقلاب اسلامی نیز قابل پیمودن و به نتیجه رسیدن است و همان طور که بیان شد قطعاً مسیرهای دیگری نیز برای رسیدن به این نتیجه قابل طراحی و اجرا است. نمونه‌های مشابه موجود در نقاط دیگر دنیا نیز در این راستا می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. شکوفایی ژانر نقش‌آفرینی (RPG) که ریشه در بازی‌های رومیزی D&D و فرهنگ فانتزی افسانه‌های مغرب‌زمین دارد، پدید آمدن ژانر JRPG (یا RPG ژاپنی) تحت تاثیر فرهنگ داستان‌های مصور و انیمه‌های ژاپن، اوج گرفتن بازی‌های ژانر Survival Horror تحت تاثیر ادبیات و سینمای وحشت و دلهره، و جدیدتر از همه این‌ها شکل‌گیری ژانر Battle Royale با الهام از فضایی که در داستان‌های متعددی از جمله مجموعه The Hunger Games پرداخت و ارائه می‌شد، همگی نمونه‌هایی هستند از تاثیر پدیده‌های فرهنگی و هنری بر شکل‌گیری ژانرهای مهم در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای.

حرف آخر

هشت سال دفاع مقدس ما صرفاً یک امتداد زمانی و فقط یک برهه‌ی زمانی نیست؛ گنجینه‌ی عظیمی است که تا مدت‌های طولانی ملت ما می‌تواند از آن استفاده کند، آن را استخراج کند و مصرف کند و سرمایه‌گذاری کند. (مقام معظم رهبری ۱۳۸۸/۶/۲۴)

پدیده دفاع مقدس به قدر کافی عظیم و عمیق هست تا بتواند به عنوان منبع الهام و منشاء تاثیر در محتواهای نو و درون مایه‌های بدیع در بازی‌های رایانه‌ای جذاب، فرار گیرد و حتی موجبات تحولات بزرگ‌تری مانند پدید آوردن گونه‌های جدید گیم پلی و ژانرهای نوظهور را فراهم آورد. از منظر علمی چنین اتفاقی نه فقط ناممکن نیست بلکه اغلب شرایط مبنایی و ملزومات اساسی آن مهیا و موجود است. گرچه مشکلاتی بزرگ بر سر راه این مهم قرار گرفته اما از آن جا که اغلب مشکلات از نوع نقص صنعت و کمبودهای بازاری، صنفی، و دانشی است کاملاً قابل حل بوده و دائمی نخواهد بود. پس اگر بخواهیم حق مطلب را در مورد دفاع مقدس ادا کنیم و با خلق گیم پلی‌های جدید و محتواهای نوآورانه برآمده از متن و بطن دفاع مقدس اثراتی ماندگار در عرصه بازی‌های رایانه‌ای بر جای بگذاریم، می‌بایست موازی با حل مشکلات موجود برای این امر برنامه‌ریزی کنیم.

دفاع VS جنگ

مروری بر برخی بازی های ساخته شده با موضوع جنگ در ایران و جهان



● ماسبر سبحانی

● تیم کانال بازیهای ایرانی



VERDUN

سبک: اکشن آنلاین اول شخص
تیراندازی
شرکت: MPH, BLACKMILL
GAMES
درباره: نبرد خونین وردن
محصول: ۲۰۱۵

جنگ جهانی اول

۳



BATTLEFIELD 1

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: EA DICE
بازی دارای حالت آنلاین با موضوع: نبرد با سلاح های مختص جنگ جهانی اول در همین برهه است
محصول: ۲۰۱۶

جنگ جهانی اول

۲



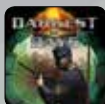
THE GREAT WAR

سبک: معمایی، ماجراجویی
شرکت: UBISOFT
با موضوع: داستان ۵ شخصیت اصلی بازی در خلال جنگ جهانی اول
محصول: ۲۰۱۴

جنگ جهانی اول

۱

۱۸



DARKEST OF DAYS

سبک: اکشن اول شخص
شرکت: MONKEY LABS
با موضوع: ی تخیلی از آمد و شد بین زمان های گذشته و آینده که با نبردی در آمریکا شروع می شود و به جنگ های جهانی اول و دوم می رسد
محصول: ۲۰۰۹

جنگ جهانی اول

۵



AIR CONFLICTS SECRET WARS

سبک: اکشن شبیه ساز نبرد هوایی
شرکت: GAMES FARM
با موضوع: یک خلبان زن جنگنده در دوران جنگ جهانی دوم که بدنبال قاتل پدرش در جنگ جهانی اول است
محصول: ۲۰۱۱

جنگ جهانی اول

۴



CALL OF DUTY 1

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: INFINITY WARD,
NOKIA, ACTIVISION
از سری بازی های ندای وظیفه
درباره: جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۰۳

۳

جنگ جهانی دوم

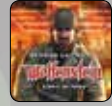


MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: INC. , ۲۰۱۵,
ICCULUS.ORG
از سری بازیهای مدال افتخار
با موضوع: مأموریت های
یک افسر آمریکایی در جنگ
جهانی دوم
محصول: ۲۰۰۲

۲

جنگ جهانی دوم



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: GRAY MATTER
INTERACTIVE
از سری بازی های ولفن اشتاین
با موضوع: جنگ جهانی دوم
و نازی ها که به ماجرای تخیلی
می رسد
محصول: ۲۰۰۱

۱

جنگ جهانی دوم



HEART OF IRON IV

سبک: استراتژی
شرکت: PARADOX
DEVELOPMENT STUDIO
درباره: کنترل ملیت های
مختلف و استراتژی صنعت و
غیره در جنگ
محصول: ۲۰۱۴

۶

جنگ جهانی دوم



IL-2 STURMOVIK: BATTLE OF STALINGRAD

سبک: شبیه ساز وسائل
نقلیه جنگی
شرکت: سازنده IC GAMES
STUDIOS VVV, STUDIO
درباره: جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۱۴

۵

جنگ جهانی دوم



COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT

سبک: استراتژیک همزمان
شرکت: RELIC
ENTERTAINMENT, FERAL
INTERACTIVE
درباره: جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۱۳

۴

جنگ جهانی دوم



SILENT HUNTER 3

سبک: شبیه ساز ناو جنگی
شرکت: UBISOFT
با موضوع: کنترل ناو جنگی
محصول: ۲۰۰۵

۹

جنگ جهانی دوم



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

استراتژی همزمان تاکتیکی
شرکت: PYRO STUDIOS
با موضوع: کنترل
شخصیت های مختلف برای
انجام مأموریت ها
محصول: ۲۰۰۱

۸

جنگ جهانی دوم



RED ORCHESTRA 2: RISING STORM

اکشن اول شخص تیراندازی
واقع گرایانه
شرکت: TRIPWIRE
INTERACTIVE, ANTI MATTER
GAMES
با موضوع: جنگ جهانی دوم،
آمریکا و ژاپن
محصول: ۲۰۱۳

۷

جنگ جهانی دوم



HIDDEN & DANGEROUS 2

سبک: اکشن اول شخص
و سوم شخص تیراندازی
تکتیکی
شرکت: ILLUSIONS
SOFTWARE
SOFTWORKS
درباره: جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۰۳

۱۲

جنگ جهانی دوم



BATTLEFIELD 1942

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: DIGITAL ILLUSIONS
CE
با موضوع: نبرد در قالب
تیپ‌های مختلف جنگ جهانی
دوم
محصول: ۲۰۰۲

۱۱

جنگ جهانی دوم



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: سازنده GEARBOX
SOFTWARE
با موضوع: عملیات‌های یگان
آمریکایی در جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۰۸

۱۰

جنگ جهانی دوم



HEROES & GENERALS

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: RETOMOTO
یک بازی آنلاین رایگان
در حوزه جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۱۶

۱۵

جنگ جهانی دوم

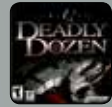


SNIPER ELITE

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: REBELLION
DEVELOPMENT
درباره: یک تک‌تیرانداز که
در طی جنگ جهانی دوم
مأموریت دارد
محصول: ۲۰۰۵

۱۴

جنگ جهانی دوم



DEADLY DOZEN

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی تاکتیکی
شرکت: NFUSION, N-FUSION
INTERACTIVE
درباره: جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۰۱

۱۳

جنگ جهانی دوم



ENEMY FRONT

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: CI GAMES
درباره: جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۱۴

۱۸

جنگ جهانی دوم



THE OUTFIT

سبک: اکشن سوم شخص
تیراندازی
شرکت: RELIC
ENTERTAINMENT
درباره: نبرد گروهی در جنگ
جهانی دوم
محصول: ۲۰۰۶

۱۷

جنگ جهانی دوم



WAR THUNDER

سبک: شبیه‌سازی نبرد با
وسایل مختلف
شرکت: GAIJIN
ENTERTAINMENT
در حوزه جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۱۶

۱۶

جنگ جهانی دوم



DAYS OF WAR

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی آنلاین
شرکت: DRIVEN ARTS
درباره: نبرد در جنگ جهانی
دوم
محصول: ۲۰۱۷

۲۱

جنگ جهانی دوم



DAY OF DEFEAT: SOURCE

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی آنلاین تیمی
شرکت: VALVE CORPORATION
در حوزه جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۰۵

۲۰

جنگ جهانی دوم



BATTLEFIELD V

سبک: اکشن تیراندازی اول
شخص
شرکت: EA DICE
درباره: جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۱۸

۱۹

جنگ جهانی دوم



POST SCRIPTUM

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی آنلاین
شرکت: PERISCOPE GAMES
درباره: نبرد در حوزه جنگ
جهانی دوم
محصول: ۲۰۱۸

۲۳

جنگ جهانی دوم



BATTALION 1944

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی آنلاین
شرکت: BULKHEAD
INTERACTIVE
در حوزه جنگ جهانی دوم
محصول: ۲۰۱۸

۲۲

جنگ جهانی دوم

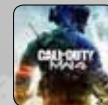


WORLD OF WAR3

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی آنلاین
یک بازی آنلاین و میدان
جنگی برای نبرد ملیت‌های
مختلف با وسایل و سلاح‌های
امروزی
در جنگ جهانی سوم
محصول: ۲۰۱۸

۲

جنگ جهانی سوم



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: INFINITY WARD
داستان بازی براساس
واقعیت نیست و به تلاش
نیروهای آمریکایی برای
برقراری نظم در خاورمیانه
مربوط می‌شود

۱

جنگ جهانی سوم



عبورازگذرگاه

سبک: رانندگی
تیم شیوا پرداز کرمان
حرکت در مسیری مین گذاری
شده و روبرویی با بالگرد و ...
دانلود: +۵۰۰۰

۱

بازی های ایرانی



ندای افتخار

سبک: رانندگی
شرکت: MGH
شما در نقش یک راننده
باید به مأموریت هایی مانند
رساندن مهمات، حمل
جنازه ها یا بردن فردی از یک
محل به محل و دیگر فرار از
دست دشمن و ... بپردازید.
دانلود: +۲۰۰۰۰

۲

بازی های ایرانی



آخرین مدافع

سبک: اکشن
گلیه گیمز
یک بازی جنگی که شما در آن
به وسیله تانک باید دشمنان
را از پا در بیاورید.
دانلود: +۲۰۰۰۰

۳

بازی های ایرانی



یگان پشتیبانی یک

سبک: رانندگی سوم شخص
تیم پیشگامان عصر نرگ
در این بازی شما در نقش
جوانی ایفای نقش کرده و
باید محموله های حیاتی را به
رزمندگان اسلام برسانید.
دانلود: +۵۰۰۰۰

۴

بازی های ایرانی



هشتمین حمله

سبک: اکشن اول شخص
استودیو بازی سازی پاپاتا
شما در نقش یکی از رزمندگان
ایرانی در مقابل ارتش دشمن
به دفاع از شهر می پردازید و با
تجهیزات متنوع باید در مقابل
تصرف خرمشهر به دست
دشمن مقاومت کنید.
دانلود: +۲۰۰۰۰

۵

بازی های ایرانی



شاهین

سبک: اکشن
شرکت: طراحان سفید
موضوع بازی در مورد یک
تیم نیروی هوایی به اسم
شاهین که برای دفاع از کشور
به مأموریت های مختلفی اعزام
می شوند.
دانلود: +۱۰۰۰۰

۶

بازی های ایرانی



صاعقه

سبک: اکشن
شرکت: نهاجا
شما در نقش یکی از خلبان های
شجاع نیروی هوایی هدایت یک
جنگنده F۴ را به عهده دارید و
باید علاوه بر رسیدن به انتهای هر
مرحله، ۷۰ درصد نیروهای دشمن
را از بین برده و همه اهداف تعیین
شده را بمباران کنید.
دانلود: +۵۰۰۰۰

۷

بازی های ایرانی



سربازان گمنام

سبک: اکشن سوم شخص
تیم سفپارگیمز
شما در نقش حاج احسان باید
از عبور تروریست ها از رودخانه
جلوگیری کنید و با نابود کردن
تانک ها و تجهیزات دشمن
غنیمت به دست بیاورید؛ این
بازی در مورد سربازان گمنامی
است که برای دفاع از حرم رفتند.
دانلود: +۱۰۰۰۰

۸

بازی های ایرانی



مدافعین حرم

سبک: اکشن اول شخص
تیم بلک تیم گیمز
شما در این بازی باید با
تکفیری هایی که به شهر وارد شده
اند مبارزه کنید و از مردم دفاع
کنید. ۹۹ مرحله در بازی هست که
دشمنان با اسلحه های مختلف در
آنها به کمین نشسته اند و شما باید
با آنها مقابله کنید.
دانلود: +۵۰۰

۹

بازی های ایرانی



کابوس دشمن

سبک: سوم شخص اکشن
تیم خاطره سازان
این بازی از بازی های مبارزه ای دلاوران ایران با داعشی هاست، در این بازی شما با سلاح ها و شخصیت های مختلف در مناطق زیبا با داعشی ها مبارزه می کنید و از سنگرها برای دفاع استفاده می کنید.
دانلود: ۱۰۰۰۰۰+ | ۱۰

بازی های ایرانی



خاک

سبک: اکشن اول شخص
استودیو گونا
در این بازی شما در نقش یکی از دوست از اردوگاه تروریست ها فرار می کنید و در هنگام خروج با تعداد زیادی از تروریست ها درگیر می شوید. گیم پلی و تجهیزات متنوع و گرافیک بالا از نکات مثبت این بازی است.
دانلود: ۲۰۰۰۰+ | ۱۱

بازی های ایرانی



سیمغ

سبک: اکشن سوم شخص
پروازی
تیم بلورابیت گیم استودیو
در این بازی شما با بالگردهای سیمغ هوانیروز به جنگ تانک ها، تجهیزات و نیروهای ارتش بعث می روید.
دانلود: ۱۰۰۰۰+ | ۱۲

بازی های ایرانی



نبرد هور

سبک: گرافیک دو بعدی
استودیو مهادرسانه
در این بازی شما باید توسط یک غواص به عملیات شناسایی بپردازید و هم به عنوان یک فرد تخریبچی سوار برقایق بجنگید.
دانلود: ۲۰۰۰+ | ۱۳

بازی های ایرانی



مجنون

سبک: اکشن اول شخص
پارسا سیستم
در این بازی شما در نقش یک ستوان ایرانی هستید و باید برای خروج از گودالی که در آن گیر افتاده اید علاوه بر حل معماها با دشمن بعثی هم مبارزه کنید.
دانلود: ۱۰۰۰+ | ۱۴

بازی های ایرانی



تگ تیرانداز

سبک: تیراندازی اول شخص
استودیو شبکه آسمان
یک بازی تگ تیراندازی با ارزش های دفاع مقدس در سبک: شوتر اول شخص است و با گرافیک سه بعدی خیره کننده خود و اسلحه های متنوع شما را تا مدت ها سرگرم می کند.
دانلود: ۲۰۰۰+ | ۱۵

بازی های ایرانی



تیزبال

سبک: هوآپیمایی اکشن
پارسیس گیمز
یک بازی زیبا با گرافیکی زیبا و تنوع در مراحل و انتخاب هوآپیمایها، در این بازی شما باید با استفاده از هوآپیمای جنگی خود به کمک همزمان خود بروید.
دانلود: ۵۰۰۰+ | ۱۶

بازی های ایرانی



جنگ زرهی

سبک: اکشن اول شخص
پاس ناین گیمز
جنگ زرهی یک بازی اکشن ایرانی است همراه با گرافیک سه بعدی و خیره کننده. شما در این بازی با استفاده از تانک خود، باید جلوی ورود متجاوزان را به کشور بگیرید.
دانلود: ۲۰۰۰+ | ۱۷

بازی های ایرانی



شکارچی ۲۷۲

سبک: اکشن دو بعدی
امتیازی
CHARGED STUDIO
در این بازی شما در نقش یک فرمانده ایرانی هستید که میخواهید خرمشهر را از شر دشمنان نجات دهید.
دانلود: ۲۰۰۰+ | ۱۸

بازی های ایرانی



تک تیرانداز: عملیات انتقام

تیراندازی اول شخص
زمستان رسانه
بازی یک بازی تک تیراندازی با
گرافیک سه بعدی و زیبا که به
شما اجازه می دهد لذت کشتن
تروریست های داعش را با تک
تیرانداز بچشید.
دانلود: ۵۰۰۰۰+

۱۹

بازی های ایرانی



جنگاور ایرانی

اکشن تک تیراندازی
تپ گانز
شما با یک تک تیرانداز
ایرانی بازی می کنید که وارد
مناطق عملیاتی می شود تا از
کشورمان در برابر متجاوزان
دفاع کنید.
دانلود: ۲۰۰۰۰+

۲۰

بازی های ایرانی



دفاع از شهر

سبک: اکشن
ایکس ری گیمز
دشمنان با نزدیک شدن
به مناطق مرزی کشور امنیت
کشور را هدف قرار داده اند.
وظیفه شما محافظت از خاکریزی
است که در پشت آن سنگر
گرفته اید.
دانلود: ۲۰۰۰+

۲۱

بازی های ایرانی



آنسووی مرزها

سبک: اکشن
شما در نقش یکی از رزمندگان
ایرانی در مقابل دشمن به دفاع
از شهر می پردازید و با تجهیزات
و اسلحه های متنوع نباید اجازه
دهید شهربه تصرف دشمن
در آید.
دانلود: ۲۰۰۰۰+

۲۲

بازی های ایرانی

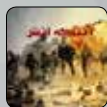


قاهر F-313

سبک: اشکن هواپیمایی
ایگلو استودیو
بازی در این بازی شما
می بایست با استفاده
از هواپیمای خود جلوی
دشمنانی که قصد تجاوز به
آب های خلیج همیشه فارس را
دارند بگیرید.
دانلود: ۱۰۰-

۲۳

بازی های ایرانی



تنگه آتش

سبک: اکشن اول شخص
ایگلو استودیو
بازی تنگه آتش یک بازی سه
بعدی با گرافیک مثال زدنی
است که شما را به عملیات
چراغ جنگ هشت سال دفاع
مقدس می برد.
دانلود: ۱۰۰-

۲۴

بازی های ایرانی



مدافعان آزادی

سبک: اکشن دو بعدی
تیم مارس
بازی در این بازی زیبا شما
باید به جنگ تروریست های
داعش بروید. قهرمانان بازی
شامل شهدای مدافع حرم از
جمله شهید مدافع حرم محسن
حججی و همینطور حاج قاسم
سلیمانی هستند.
دانلود: ۲۰۰۰۰+

۲۵

بازی های ایرانی



خط شکن

سبک: اکشن
تانک سواری
دایمنشن مستر
شما در این بازی با استفاده
از تانک خود باید جلوی ورود
تروریست ها را به شهر بگیرید
همه امید شهر بعد از خدا به
شماست.
دانلود: ۲۰۰۰+

۲۶

بازی های ایرانی



مرزبان

استودیو بازی سازی هفت سنگ
سبک: اکشن اول شخص
شما در این بازی در نقش مرزبانی
هستید که نباید اجازه عبور دشمن
را از مرز بدهید، از قابلیت های بازی
می توان به گرافیک سه بعدی
قابل قبول و تنوع دشمنان و
اسلحه ها و محیط های بازی اشاره
کرد.
دانلود: ۲۰۰۰+

۲۷

بازی های ایرانی



دلبران تنگستان

سبک: اکشن اول شخص
آموزشگاه هنر
بازی شما در این بازی زیبا در
نقش رئیسعلی دلواری هستید
و با متجاوزان به خاک میهن به
نبرد می‌پردازید. از قابلیت‌های
بازی که خیلی هم جذاب است
آیتم سوار شدن براسب است.
دانلود: ۲۰۰+
۲۸

بازی‌های ایرانی



حمله موشکی

سبک: اکشن استراتژی
تیم سنترگیمز
پس از حمله‌های دشمن
به مراکز حساس نظامی و
هسته‌های، یگان موشکی
کشور آماده پرتاب هزاران
موشک دوربرد به مواضع
دشمن است.
دانلود: ۵۰۰۰+
۲۹

بازی‌های ایرانی



سردار سامراء

سبک: اکشن
تیم ونوس
این بازی که به یاد سردار
شهید حاج سید حمید تقوی فر
ساخته شده است دارای ده
مرحله است که در هر کدام
شما وظیفه خاصی دارید.
دانلود: ۱۰۰۰+
۳۰

بازی‌های ایرانی



مدافعان حرم

سبک: دفاعی (تاور دیفنس)
شرکت: گسترش رایان روزنو
در این بازی شما باید به عنوان
یکی از مدافعین حرم با ساخت
تجهیزات و سد، مانع دشمنان
تکفیری شوید.
دانلود: ۱۰۰۰+
۳۱

بازی‌های ایرانی



عملیات آلفا

سبک: اکشن
تیم گلیم گیمز
دشمنان دارند با تمام قدرت
نزدیک می‌شوند و از راه زمین
نمی‌شود با آن‌ها جنگید،
پس باید از راه هوا و بالگرد
و اسلحه‌هایی که در اختیار
دارید با آن‌ها بجنگید.
دانلود: ۲۰۰۰۰+
۳۲

بازی‌های ایرانی



هنر جنگ

سبک: اکشن
تیم فنی سورن گیگ
یک بازی گرافیکی و فوق العاده
در رابطه با دوران هشت سال
دفاع مقدس
دانلود: ۵۰۰+
۳۳

بازی‌های ایرانی



مسیر فتح (نسخه آزمایشی)

سبک: اکشن
تیم تیرنام
در این بازی شما نقش یکی از
تکاوران ایرانی را دارید و باید راه
فتح خرمشهر را باز کنید.
دانلود: ۱۰۰+
۳۴

بازی‌های ایرانی



رزمنده کوچک

سبک: اکشن
حسن دلدار
این بازی به یاد رشادت‌های
دلاوران ایرانی در دوران دفاع
مقدس و داستان رزمنده‌ای
است که برای پیروزی در
برابر دشمنان سختی‌هایی را
متحمل می‌شود.
دانلود: ۲۰۰۰+
۳۵

بازی‌های ایرانی



آخرین نیرنگ

سبک: اکشن سوم شخص
تیم فرار فناوری
شهر توسط داعشی‌ها محاصره
شده است و شما باید با کمک
سردار شهر را نجات دهید.
دانلود: ۵۰۰۰+
۳۶

بازی‌های ایرانی



شکارچی

سبک: معمایی اکشن
بازی های رایانه ای نهاجا
با جنگنده های ارتش به جنگ با
تروریست هابروید.
دانلود: ۲۰۰۰+

۳۷

بازی های ایرانی



شکارچی آسمان

سبک: شبیه سازی اکشن
استودیوی خنمان ها
جنگ تقریباً به پایان رسیده
است و فرماندهان ارشد
دشمن به مناطق دورتر
فرار کرده اند که توسط
تیم اطلاعاتی ماشناسایی
می شوند.
دانلود: ۱۰۰۰+

۳۸

بازی های ایرانی



دلاوران

سبک: اکشن تانک سواری
گلا استدیو
در این بازی شما باید در تانک
خود باشید و نیروهای دشمن
رایکی پس از دیگری نابود
کنید.
دانلود: ۱۰۰۰+

۳۹

بازی های ایرانی



آخرین جنگنده (آنلاین)

سبک: اکشن
تیم پیکسلف
این بازی در رابطه با خلبان
کهنه کاری است که برای دفاع
از مرزهای وطن جان خود را فدا
می کند.
دانلود: ۲۰۰۰+

۴۰

بازی های ایرانی



مدافعان آسمان

سبک: اشکن شبیه سازی
مجتمع دیجیتال شهرخوی
شما باید در نقش خلبان
نیروی دریایی به جنگ پدافند
و نیروی دشمن بروید.
دانلود: ۱۰۰۰۰+

۴۱

بازی های ایرانی



خط آتش

سبک: اکشن
تیم فابریک دیزاین
در این بازی باید با
موشک های ایرانی و رادارهای
فوق حرفه ای که در اختیار دارید
به جنگ با دشمنان بروید.
دانلود: ۲۰۰+

۴۲

بازی های ایرانی



فرمانده

سبک: اکشن اول شخص
استودیو نوین
شرکت: کندگان در برنامه مستند مسابقه
فرمانده در حال بازگشت به ایران می باشند
که هواپیمای آنها توسط دشمنی ناشناس
مورد هدف قرار می گیرد و هریک از شرکت:
کندگان در قسمتی از جزیره ناشناخته
فرود می آیند. شما به عنوان شخصیت
اصلی داستان با توجه به موارد فرار گرفته در
مسابقه فرماندهه وظیفه شناسایی جزیره و
نجات سایر افراد را دارید.
دانلود: ۱۰۰-

۴۳

بازی های ایرانی



نبرد ایران دو

سبک: اکشن اول شخص و سوم
شخص
استودیو ایران
در این بازی شما با نیروهای بعث عراق
در نبردی حماسی درگیر خواهید شد.
بازی دارای گیم پلی روان، نورپردازی
بومی محیط و اجرا شدن روان بر روی
اکثر دستگاه ها است، اسلحه های
متنوع، حالت سوم شخص نیز به
جذابیت بازی می افزاید.
دانلود: ۲۶۰۰۰+ (ایران آپس)

۴۴

بازی های ایرانی

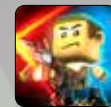


مبارزه در خلیج عدن

سبک: اکشن اول شخص
آمیبتیس
روایتی متفاوت از عنوان محبوب
مبارزه در خلیج عدن، اینبار بر روی
پلتفرم آندروید، نمایش نبرد
تکاوران نیروی دریایی ارتش
جمهوری اسلامی ایران برابر دزدان
دریایی منطقه ی خلیج عدن.
دانلود: ۲۰۰۰۰+

۴۵

بازی های ایرانی



دلاور

سبک: اکشن
استودیو گونای
یکه و تنها باید به جنگ
تروریست هابروید
دانلود: ۵۰۰۰+

۴۶

بازی های ایرانی



گذرگاه

سبک: شوتراول شخص ایستا
تیم آرمینا
ماجرای بازی دفاع از یک گذرگاه
استراتژیک که قسمت اول در زمان
جنگ و قسمت چهار نبردی مدرن
در زمان خیال را روایت می کند،
شما می توانید در بازی از سلاح های
مختلفی چون کلاش، آرپی جی،
نارتچک و... استفاده کنید و مانع
عبور دشمن از گذرگاه شوید.
دانلود: ۵۰۰۰+

۴۷

بازی های ایرانی



نجات بندر

سبک: استراتژی
شرکت: تیبیان
داستان درباره: فداکاری های
ناخدا بایندر در برابر متفقین
است
محصول: ۱۳۸۵

۴۸

بازی های ایرانی



مدافعان کربلا

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: کهن دشت پارسه
درباره: جنگ متحدين عليه
استكبار جهاني
محصول: ۱۳۸۹

۴۹

بازی های ایرانی



میوهنا

اکشن اول شخص تیراندازی
شرکت: اسپریس پویانا
درباره: نبردهای مردم جنوب
ایران و میوهنا، در برابر پرتغال
محصول: ۱۳۹۰

۵۰

بازی های ایرانی



ارتش های فرازمینی

سبک: اکشن اول شخص
تیراندازی
شرکت: راسپینا
درباره: جنگ بر سر انرژی در
آینده
محصول: ۱۳۹۴

۵۱

بازی های ایرانی



ذوالفقار

اکشن اول شخص تیراندازی
شرکت: اپیدمیک
درباره: نبردهای یک تکاور حزب
اله در خاک رژیم اشغالگر
محصول: ۱۳۹۳

۵۲

بازی های ایرانی



دوران افتخار

اکشن اول شخص تیراندازی
شرکت: سپاسه فتح سپاسه
درباره: خاطرات فرماندهان
وزمندگان دفاع مقدس،
شامل گیم پلی تیراندازی و
تانک و هلیکوپتر؛ از چند سال
پیش در لیست انتشار رسمی
و عمومی است.

۵۳

بازی های ایرانی



مسیر عشق: زیر صفر

سبک: ماجراجویی
شرکت: رسانا شکوه کویر
با موضوع: بحبوحه جنگ، یک
تکاور برای نجات خلبان آصف
محمودی اعزام می شود
محصول: ۱۳۹۲

۵۴

بازی های ایرانی



فرياد آزادي: تنگستان

سبک: اکشن اول شخص
تيراندازی
شرکت: پردازش افزار پژواک
درباره: نبرد دليران تنگستان
درباربر انگلیسی ها
محصول: ۱۳۹۶

بازی های ایرانی

۵۵



سربازان ابدی

اکشن اول شخص تيراندازی
استودیو آمیتیس
درباره: فلش بک های خاطرات
یک جانباز عصبی به دوران
جنگ ایران و عراق
در دست ساخت

بازی های ایرانی

۵۶

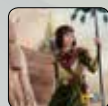


پرواز دوران

سبک: شبیه سازی نبرد
هوایی
شرکت: رسانا شکوه کویر
درباره: شهید عباس دوران
محصول: ۱۳۹۳

بازی های ایرانی

۵۷



بردیا

سبک: اکشن ادونچرسوم
شخص شمشیربازی، استودیو
مهادرسانه؛ درباره: داستان
تاریخی حمله اسکندر مقدونی
به ایران، در دوران هخامنشی
بزودی منتشر می شود

بازی های ایرانی

۵۸



گیم دیپلماسی



دکتر فرزانه شریفی

بازنمایی سیاست در بازی

و فرهنگی تولیدکنندگان آمریکایی بازی‌های ندای وظیفه در انتقال مضامین ایدئولوژیک به بازیکنان آمریکایی و غیرآمریکایی است. لازم به ذکر است که این مطالعه برای نخستین بار اقدام به بررسی مفهوم گیم دیپلماسی یا به عبارتی دیپلماسی بازی در سطح بین‌المللی نموده است. مطالعات قبلی در این زمینه بسیار اندک و محدود به بررسی مضامین امپریالیستی در بازی‌های دیجیتال باز نمودکننده صنعت بازی بوده‌اند.



رسانه بازی در عصر ما با قابلیت‌هایی همچون تعاملی بودن و غوطه‌ورکنندگی، دارای اثرات قدرتمندی بر بازیکنان است. با توجه به افزایش روزافزون تعداد بازیکنان در سراسر دنیا، تولیدکنندگان بازی‌های دیجیتال بر حسب ذائقه بازیکنان اقدام به تولید بازی‌های جذاب‌تری نسبت به گذشته می‌کنند. بازی‌های ژانر اکشن که حجم قابل توجهی از بازار این رسانه را در دنیا به خود اختصاص داده‌اند، بستر مناسبی برای طراحی و القای پیام‌های سیاسی، نظامی و ایدئولوژیک محسوب می‌شوند.

ایالات متحده آمریکا به عنوان یکی از مهم‌ترین صاحبان صنایع فرهنگی دیجیتال در دنیا، در امتداد سیاست‌های دیپلماسی رسانه‌ای خود در صنعت فیلم و سینما، اکنون بخش بزرگی از سهم بازار بازی‌های دیجیتال را در دنیا به خود اختصاص داده است. از جمله مهم‌ترین بازی‌های ژانر اکشن آمریکایی که دارای مضامین عمیق ایدئولوژیک است، بازی ندای وظیفه (Call Of Duty) می‌باشد که فروشی بالغ بر ۷۰ میلیون دلار طی یک دهه اخیر داشته است. در این زمینه مطالعه‌ی اخیر اینجانب معطوف به بررسی نحوه بازنمایی دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا در بازی ندای وظیفه می‌باشد. بر این اساس با هدف تحلیل بازنمایی دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا در صنعت بازی آمریکا، بازی ندای وظیفه به عنوان مطالعه موردی انتخاب شد و با روش تحلیل محتوای کیفی، مقوله‌های مهم، پرتکرار و بازنمایی‌کننده دیپلماسی رسانه‌ای این کشور از چهار عنوان بازی ندای وظیفه استنتاج گردید. در تحلیل محتوای کیفی این بازی‌ها ۷ مقوله اصلی و ۲۰ مقوله فرعی استخراج شد که مهم‌ترین مقوله‌های بازنمایی‌کننده دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا در بازی‌های ندای وظیفه عبارت بودند از: استیلا، سوء بازنمایی، ملی‌گرایی، خشونت، قدرت، سیاست‌های خصمانه و فناوری‌گرایی. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که مقوله‌های بازنمایی‌کننده دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا در بازی‌های ندای وظیفه، دارای یک لایه بندی ساختاری است که مقوله‌های هدف را از مقوله‌های ابزاری تفکیک می‌کند. همچنین دو مدل تحلیلی و نظری که اولی منتج از ادبیات تحقیق و دومی حاصل روابط و تأثیرات مقوله‌های این پژوهش است، حاصل این مطالعه است. مدل نظری این پژوهش که تحت عنوان «مدل هژمونی بازی وارسازی شده آمریکا» تبیین شده است، بیانگر استراتژی سیاسی



داستان، زبانی

برای بیان قهرمانی‌ها

عدم داستان‌گویی و شخصیت‌پردازی مناسب در بازی‌های ژانر دفاع مقدس و نیم‌نگاهی به داستان بازی Valiant Hearts



● ماه منیر داستانیپور

دنیای بازی، خصوصاً بازی‌های رایانه‌ای، به جهت همراه شدن مخاطب با شخصیت‌های آن، فضای بسیار مناسبی برای بیان وقایع تاریخی و تبیین جنبه‌های مختلف زندگی قهرمانان هر کشور است. و از آنجا که ایران عزیز، دارای سابقه‌ای درخشان در این زمینه می‌باشد؛ بازی‌سازان می‌توانند با بهره‌گیری از داستان‌های حقیقی دوران دفاع مقدس و زندگی شهدا، محصولاتی ارزنده و درخور، تولید و روانه‌ی بازار کنند.

امروزه علاقه و گرایش به ساخت بازی با این نوع فضا در میان سازندگان ایرانی گیم‌های کامپیوتری بیش از پیش احساس می‌شود و تا به امروز بازی‌های متعددی با موضوع دفاع مقدس تولید و به دست گیمرها رسیده است. اما ضعف بزرگی در اغلب آنها به چشم می‌خورد؛ که چیزی نیست جز عدم وجود داستان و شخصیت‌پردازی.

در این باره، مثالی را به عنوان الگوی مناسب برای شما مطرح می‌کنم. شاید برخی از شما مخاطبان عزیز، به نام بازی Valiant Hearts: The Great War که در سال ۲۰۱۴ توسط استودیوی Ubisoft Montpellier و در سبک Puzzle Adventure وارد بازار شد؛ برخورد و با آن را در دستگاه خود نصب و بازی نموده باشید. یک بازی دوبعدی کمیک‌گونه، و همان‌طور که از نامش پیداست مربوط به ماجراهای جنگ جهانی اول. اما چه عناصری در بازی شجاع‌دلان قرار داده شده که می‌تواند ما را با موضوع نفرت‌انگیز جنگ، همراه سازد؟ پاسخ من بدون شک به شما، وجود داستان پرکشش، استفاده از حقایق تاریخی و شخصیت‌پردازی مناسب آن است.

در اینجا بهتر است داستان بازی شجاع‌دلان را برای شما مخاطبان گرامی تا حدودی شرح دهم. ماجرا از سال ۱۹۱۴ با کشته شدن شاهزاده‌ی اتریشی و اعلان جنگ آلمان به روسیه، شروع می‌شود. جنگی همه‌گیر و جهانی که موجب می‌شود فرانسه تمامی شهروندان آلمانی تبار خود را اخراج و از کشورش بیرون کند. حالا اولین کاراکتر بازی به مخاطره می‌افتد. جوانی به نام "کارل" که گرچه خود آلمانیست، اما زن و فرزند او اهل فرانسه و تبعه‌ی آن کشور هستند





کارل با خروج از فرانسه به خدمت اجباری، در ارتش آلمان وادار می‌شود. پس قهرمان اصلی ما یعنی "امیل" که یک شهروند فرانسوی و از قضا، پدر همسر کارل آلمانیست؛ مأمور به خدمت در ارتش فرانسه شده و به جبهه‌ی جنگ علیه کشور متخاصم آلمان فرستاده می‌شود. بازی با امیل شروع و با او پایان می‌رسد. گرچه آنقدر با او همراه می‌شویم که باور نمی‌کنیم او، بدون دخالت ما، بازی را پایان می‌دهد.

داستان، شخصیت‌های دیگری غیر از کارل و امیل هم دارد. یک سرباز داوطلب سیاه‌آمریکایی به نام "فردی" که برای انتقام کشته‌شدن همسرش توسط ارتش آلمان پا به بازی می‌گذارد و یک پرستار بلژیکی به نام "آنا" که انگیزه‌ی او از ابتدای بازی برای ما مشخص نیست و بعدها به آن پی می‌بریم.

این کاراکترها به دلایل متفاوت به جنگ جهانی اول ملحق شده و در واقع ما را به بازی می‌گیرند تا داستان قهرمانی‌های سربازان و مردم، همچنین انواع اختراعات و مصیبت‌هایی که آنها متحمل شده‌اند را برایمان تعریف کنند. در اصل آنها می‌خواهند جنگ را با تمام ابعاد زشت و زیبایش برای ما به تصویر بکشند. نویسنده‌ی بازی شجاع‌دلان، هنرمندان و ویژگی‌های مختلف شخصیت‌هایش را برای ما توضیح می‌دهد تا ما بتوانیم خودمان را در میان این چند نفر پیدا کرده و با آنها همذات‌پنداری کنیم. او قرار است چند فصل ما را در بازی نگه دارد؛ پس باید داستان زیبایی برای تعریف کردن داشته باشد و چه ماجرای بهتر از قهرمانی



مردی کشاورز که ابزار جنگش نه اسلحه ، که یک بیل است (امیل) ، همسری از خانواده دورافتاده (کارل) ، مردی محبوب از دست داده (فردی) و زنی مهربان که برای کمک به انسانها دوست و دشمن نمی شناسد و جان دشمن آلمانی و سایر زخمی ها برایش از یک میزان اهمیت برخوردار است (آنا) ، و سگ وفاداری که در میدان جنگ رهاشده و با کاراکتر اصلی این بازی (امیل) همراه می شود .

حال بیابید با یک ذره بین دقیق تر ، به شخصیت اصلی بازی شجاع دلان ، یا همان پیرمرد فرانسوی ، امیل ، نگاه کنیم . او حرف مهمی برای ما و همه ی سیاستمداران جهان دارد . امیل مرد ساده ایست . یک کشاورز که نه از کار با اسلحه سرد می آورد ، نه از سیاستهای جنگی فرماندهان و نظامیان . سلاح او یک بیل است و لباس نظامی اش یک عرق گیر و چکمه ! و ما بارها همراه با او از بین بمب های عمل نکرده و راکت ها ، زمین را حفر کرده و راه را رویه جلو باز می کنیم . نویسنده ی داستان این بازی می خواهد از زبان امیل برای مخاطبان خود جنگ را تشریح کند . زلزله ای که زندگی آدمها را بر سر آنها آوار کرده و دوست را به دشمن مبدل می کند . و قهرمانانی مانند امیل مثل یک مأمور نجات ، به جان این آوار افتاده و آن را می رو بند تا دنیا را به شکل قبل در آورده و آرامش را به جوامع بازگردانند .

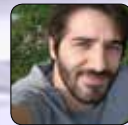
کما اینکه امیل می کوشد از میان همه ی دشمنی های جنگ ، کارل را یافته و دست او را در دست زن و فرزندش قرار داده ؛ و دوباره دوستی را در بین انسانها رواج دهد .
حالا سوال من از بازی سازان هم وطنم این است که : آیا دست ما از داستان قهرمانان خالیست ؟ و اگر نیست چرا در بازی های ایرانی بیشتر به اکشن و تیراندازی پرداخته می شود تا شخصیت پردازی و داستان ؟ چرا سعی نمی کنیم مخاطب گیم های ایرانی را با تفکر و دیدگاه کاراکترهایمان درگیر کنیم و به چه علت تاریخ پرافتخار هشت سال دفاع مقدس و قهرمانی جانانه ی شهیدایمان را برای کودکان و نوجوانان توسط بازی به تصویر نمی کشیم ؟

داستان هایی نظیر فتح خرمشهر ، عملیات مرصاد و حتی ماجرای ایثار شهدای مدافع حرم ، منتظرند تا توسط شما برای نسل ایرانی و حتی جوانان سایر بلاد به تصویر درآمده و قهرمانی را به آنها بیاموزند . وبدون شک ، قهرمانی چیزی بسیار بالاتر از پرتاب تیر به سمت هدف مقابل است .





چطور سرویس آنالیتیکس به بازی سازان کمک میکند؟ (۲) جمع‌آوری داده به روش تله‌متری



- مهدی یزدی راد
- ندا مثنوی

۳۳

اتوماتیک: بخشی از داده‌های مورد نیاز بازی، برای همه بازی‌ها عمومی است و می‌توان به صورت پیش فرض نسبت به جمع‌آوری آن‌ها اقدام کرد. برای مثال بعد از نصب بازی روی کلاینت کاربر، داده نصب به صورت اتوماتیک به سرورهای آنالیتیکس ارسال می‌شود. سایر مواردی که اتوماتیک جمع‌آوری می‌شوند شامل زمان‌های ورود و خروج، IP کاربر، مدل دستگاه مورد استفاده و موارد مشابه می‌باشد.

رویدادهای سفارشی: در مواردی که نیاز است رفتار کاربر در بازی تحلیل شود، نیز لازم است کدهای مرتبط با جمع‌آوری و ارسال داده از کلاینت در source بازی تدوین شده باشد. اینگونه موارد به تناسب نوع بازی متفاوت هستند، برای مثال اینکه کاربر روی دکمه مشخص کلیک می‌کند، چطور امتیاز کسب می‌کند، چه خریدهای درون برنامه‌ای را انجام می‌دهد و موارد مشابه، حتماً باید توسط برنامه‌نویس بازی و در source شناسایی و ارسال گردد. به علاوه بخشی از این اطلاعات نیز ممکن است از سرورهای سازنده بازی به سرورهای آنالیتیکس ارسال شود، مثلاً در بازی‌های چند نفره بخشی از داده‌های مورد نیاز از سرور بازی قابل استخراج است.

درست تعریف کردن رویدادهای سفارشی اهمیت بسیاری دارد. اینکه چه رویدادی اندازه‌گیری می‌شود و این رویداد چه ویژگی‌هایی دارد. برای مثال «شروع مرحله» یک رویداد است و مواردی نظیر «نام مرحله» و «نتیجه بازی (برد یا باخت)» ویژگی رویداد محسوب می‌شود. یا مثلاً «پرداخت درون برنامه‌ای» رویداد است و مواردی نظیر نام محصول، تعداد خرید و... ویژگی رویداد محسوب می‌شود. اهمیت دارد که توسعه دهنده متناسب با استراتژی تحلیل داده شاخص و ویژگی‌ها را انتخاب

متدولوژی‌های گوناگونی برای جمع‌آوری داده‌های بازی و رفتار بازی‌بازها وجود دارد، مواردی نظیر توزیع پرسشنامه، مشاهده، استفاده از گروه تست و موارد مشابه، اما هیچ‌یک از این روشها کمکی به جمع‌آوری اتوماتیک داده از راه دور و بدون دخالت بازی‌باز، نمی‌کند. همانطور که در مقاله قبلی تشریح شد، یکی از روش‌های مناسب برای جمع‌آوری اطلاعات بازی به منظور بهره‌برداری در آنالیتیکس، استفاده از تله‌متری است.

تاریخچه بکارگیری تله‌متری به قرن نوزدهم برمی‌گردد، زمانی که نخستین مدارهای انتقال داده توسعه داده شدند، اما امروزه این اصطلاح برای هر تکنولوژی که امکان سنجش از راه دور را فراهم می‌کند، به کار می‌رود. عبارت تله‌متری از دو واژه یونانی «تله: از راه دور» و «مترن: اندازه‌گیری» تشکیل شده است. نمونه‌های متداول تله‌متری مواردی نظیر انتقال اطلاعات از طریق سنسورهای راه دور و یا ارسال و دریافت اطلاعات از طریق IP شبکه می‌باشد. تله‌متری بازی اصطلاحی است که برای جمع‌آوری داده‌های مرتبط با توسعه یا تحقیقات بازی، از راه دور به کار می‌رود. این اطلاعات عمدتاً از طریق ابزارهای موبایلی و یا سرورهای بازی به آنالیتیکس ارسال می‌شوند و رفتار کاربران شامل چگونگی تعامل آنها با بازی، رفتار خرید آنها، حرکات فیزیکی و تعامل آنها با دیگر کاربران را در برمی‌گیرد.

به طور کلی داده‌هایی که از طریق تله‌متری در بازی ارسال می‌شوند، داده‌های خام هستند که به صورت ریموت از سرور یا کلاینت مشتری استخراج می‌شوند. استخراج این داده‌ها به دو روش انجام می‌گیرد:

است در بروزرسانی‌های بعدی باید اصلاحات لازم اعمال شود. یکی دیگر از موضوعاتی که در زمان جمع‌آوری داده باید مورد توجه قرار گیرد، این است که کاربران به چه روشی منحصر به فرد می‌شوند. در سرویس‌های آنالیتیکس به صورت پیش فرض کاربران با مشخصاتی نظیر شناسه دستگاه (Android ID, UUID, IMEI, ...) و یا شناسه تبلیغاتی (ADID, IDFA) از یکدیگر متمایز می‌شوند، در حالیکه در برخی بازی‌ها کاربران با نام کاربری (Email, UserName, ...) خود شناخته می‌شوند و حتی اگر از چند دستگاه مختلف بازی کنند، یک کاربر شمرده می‌شوند. بنابراین در زمان تنظیم source برنامه و ارسال اطلاعات به آنالیتیکس لازم است این مورد نیز در نظر گرفته شود. البته ابزار آنالیتیکس نیز باید امکانات لازم جهت تغییر شیوه شمارش کاربران را فراهم نموده و در اختیار توسعه دهندگان قرار دهد.

در پایان ذکر این نکته ضروری است که مندرجات این مقاله، برای تحلیل رفتار کاربران کاربرد دارد و در مواردی که توسعه دهنده نیاز دارد علاوه بر کسب اطلاعات کلی از وضعیت بازی (مثلاً اینکه به طور میانگین هر کاربر چند مرتبه به برنامه مراجعه می‌کند) به چرایی بروز چنین رویدادی نیز می‌پردازد (مثلاً چرا بخشی از کاربران بیش از سایرین به بازی مراجعه می‌کنند).

در حالت اول (اطلاعات کلی بازی) جمع‌آوری اطلاعات به صورت اتوماتیک کافی است اما در حالت دوم (چرایی رویدادها) حتماً باید رویدادهای سفارشی به درستی تعریف و ارسال گردند.

کند، زیرا اقدامی که در یک بازی ویژگی محسوب می‌شود، ممکن است در بازی دیگری به عنوان رویداد اصلی شناسایی شود. از آنجاییکه هر تحلیلی در آنالیتیکس مبتنی بر داده‌های ارسالی در این فاز انجام می‌شود، اهمیت بسیاری دارد که در این مرحله، توسعه دهنده موارد زیر را با صرف زمان کافی و به صورت دقیق بررسی نماید، تا داده‌های با کیفیتی برای تحلیل آتی فراهم گردد:

۱- هدف بازی چیست؟ باید مشخص شود که اهداف درآمدی بازی چگونه محقق شود، در برخی بازی‌ها افزایش تعداد خریدها مطلوب است و در برخی دیگر مشاهده تبلیغات بیشتر که به معنای طولانی‌تر شدن زمان هر نشست است. از طرفی در بازی‌های جدی باید اهداف یادگیری محقق شود و بنابراین داده‌های ارسالی جهت حصول اطمینان از حرکت کاربر در مسیر مطلوب، متفاوت خواهد بود.

۲- چه داده‌هایی باید جمع‌آوری شود؟ در مرحله بعد باید بر مبنای اهداف مورد انتظار، مشخص شود چه داده‌هایی باید به سرور آنالیتیکس ارسال شود. ارسال داده غیرضروری می‌تواند تحلیل را زمان‌بر و هزینه‌بر کند و از طرفی عدم ارسال داده‌های کلیدی هم نتایج تحلیل را به شدت تحت تاثیر قرار می‌دهد و ممکن است برخی عوامل مهم نادیده گرفته شوند.

۳- آیا نیازی به بهبود استراتژی تحلیل داده و یا شاخص‌ها وجود دارد؟ در صورتیکه نتایج تحلیل نشان می‌دهد که لازم است داده‌های جدیدی ارسال شود و یا اینکه ارسال برخی داده‌ها غیرضروری



چرا این مدل خشونت؟

پاسخ کیوان ملک محمدی سازنده بازی خاک

در بازی‌های ویدئویی و علی‌الخصوص بازی‌های موبایلی ترجیح بر این است که تا حد امکان از خشونت بازی کم شود تا دامنه مخاطبان بازی به حداکثر برسد. ولی در بازی خاک شرایط متفاوت بود و بازی با اشاره به گروه تروریستی که بدترین خشونت‌ها را علیه انسان‌های بیگناه انجام داده بودند تولید می‌شد. از طرفی چون این بازی صرفاً سرگرمی محض نبود به همین منظور نیاز بود تا کمی از حس خشونت فضایی که به تصویر کشیده می‌شد را به کاربر منتقل بکند. حتی ما برای اینکه حس سینماتیک بازی و استرس در زمان انجام بازی را افزایش بدهیم سیستم خرید و ارتقاء و سکه را از داخل بازی حذف کردیم. همچنین راهنمایی‌های ممکن در طی مراحل را هم حذف نمودیم و به نوعی توان هر دفعه باختن بازیکن را بیشتر کردیم. به لطف خدا برآیند همه این‌ها باعث شد تا کاربر داستان بازی را جدی‌تر بگیرد و بیشتر با آن ارتباط برقرار کند و حس اسارت، خشم، خشونت، آزادی، از دست دادن دوست و... در مقیاس یک بازی موبایلی به بهترین شکل منتقل بشود.






۳۵

المپیادی از جنس دانش آموزان با سواد

اختتامیه دومین دوره المپیاد سواد رسانه‌ای برگزار شد

دکتر محمد صادق باطنی دبیر علمی المپیاد سواد رسانه‌ای:

نوجوانان برگزیده در این المپیاد بدون شک از نخبگان و آینده سازان کشور در عرصه رسانه خواهند بود. در همین راستا این المپیاد یک المپیاد مساله محور بود که با قرار دادن دانش آموزان در موقعیت‌ها و مسائل رسانه‌ای ارزیابی از آن‌ها در دو بخش انفرادی و گروهی انجام می‌شود. در همین راستا شرکت در ضبط برنامه برنده باش شبکه سه سیما، ارائه کمپین تبلیغاتی برای یک فیلم سینمایی در حال ساخت، شرکت در یک بازی-آزمون سواد رسانه‌ای مبتنی بر واقعیت افزوده، ارائه نقد شفاهی و مکتوب بر فیلم ready player one با موضوع آینده پژوهی رسانه‌ها، ارائه طرح یک مسابقه تلویزیونی سواد رسانه‌ای برای پخش از شبکه چهار سیما، ارائه طرح یک «موقعیت سرگرم آموزانه» مبتنی بر سواد رسانه‌ای، تجربه زیارت مجازی امام رضا (علیه السلام) توسط عینک‌های VR، تجربه ضبط برنامه تلویزیونی در استودیوی تولیدی مجتمع شهید آوینی بسیج صداوسیما و تشکیل کانال در پیام‌رسان بله و همچنین سوالات و کاربرگ‌های تعریف شده بر مبنای آن‌ها ملاک ارزیابی نهایی دانش آموزان در ایام برگزاری این رویداد بود. همچنین برگزیدگان این رویداد در رویداد IMLO ۲۰۱۹ یا همان المپیاد بین‌المللی سواد رسانه‌ای که سال آینده در کشور اندونزی برگزار خواهد شد شرکت خواهند نمود.

   @bazibaan

bazibaan@gmail.com

www.Bazibaan.com



www.Bazibaan.ir
شبکه بازی یاران

سراج
سازمان فضای مجازی سراج

www.saraj.ir