

بازی Wo Long: Fallen Dynasty دیگر چندان دوردست به نظر نمی‌رسد؛ برای تجربه یک حماسه دیگر از دیار شرق و شمشیر آماده باشید.

استودیوی نینجاتیم مدت‌هاست که مشغول کار روی بازی مورد انتظار جدیدش یعنی Wo Long بوده و حالا تأیید کرده که بازی جدیدشان در ۱۲ اسفند ۱۴۰۱ (سه مارس ۲۰۲۳) منتشر می‌شود. جدای از این مساله، این بازی در روز عرضه از طریق

عرضه بازی حماسی شرق در اسفندماه



رسانه‌های هنری از فیلم و تئاتر تا انیمیشن و بازی رایانه‌ای، بازوی فرهنگ‌سازی در جامعه هستند، از این رو باید در زمینه تولید آثار این حوزه‌ها بر تاثیرگذاری آنها روی فرهنگ عمومی دقیق‌تر شد. متأسفانه فهم دقیقی از تاثیر برخی رسانه‌ها همچون صنعت بازی در کشور وجود ندارد، این در حالی است که گیم صنعت ـ هنری پیش‌رو برای تهاجم فرهنگی است و بسیاری از کشورهای سلطه‌جو از این رسانه هنری برای تاثیرگذاری بر نسل نوجوان کشورها استفاده می‌کنند. در نقطه مقابل در کشور چنین صنعت ـ هنری با اما و اگرهای بسیاری روبه‌روست و تولیدات قابل توجهی برای ارائه به نسل جدید کشور وجود ندارد. از سوی دیگر، نگاه استراتژیک به این مقوله دچار سردرگمی است، این‌که باید در صنعت بازی‌های رایانه‌ای نگاهی مبتنی بر تفکر حاکمیتی داشت یا فقط به سرگرمی نسل جوان پرداخت.

به تازگی نسخه دوم بازی «Call of Duty: Modern Warfare» در فضای مجازی پیش فروش شده و آتهایی که این نسخه را پیش‌خریده کرده‌اند، معتقدند این بازی ضد ایرانی است و ترور سردار قاسم سلیمانی در آن شبیه سازی شده است.

دموهای بازی و سوره داستان و روایتی که وجود دارد، عینا همان روایت و سوره‌ای است که به ماجرای ترور ناجوانمردانه سردار سلیمانی و ابومهندس تشبیه شده است و به‌دلیل شرایط خاص کبی رایت و موضوعات بین‌المللی و قوانین این حوزه، رسماً اسم آنها را نیاورده‌اند اما این مشاهبت بسیار زیاد است. همچنین در این بازی شخصیتی منتسب به شهید سلیمانی با لباس نظامی ایرانی تصویر شده که می‌تواند ادامه‌ای باشد بر برخی پروژه‌های قبلی همچون حمله به تهران یا حمله به نیروهای نظامی ایران در بازی‌های دیگر.

بازی یک رسانه، تعاملی و جریان ساز است. تقریباً ۲۰ سالی می‌شود که بازی‌های سیاسی ـ نظامی و جریان ساز به سبب تولیدتولیدکنندگان گیم دنیا اضافه شده و این درحالی است که مسئولان ما در هشت سال گذشته عرصه بازی‌های رایانه‌ای را شامل داستان‌های کودکانه می‌دیدند و به قول مدیر اسبق بنیاد ملی بازی‌ها، «بازی فقط یک سرگرمی اقتصادی است» و برخی نیز به‌عنوان عوامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گفتند که فقط ما ایرانی‌ها در دنیا بازی رایانه‌ای را سیاسی می‌کنیم.

این امر نشان می‌دهد مسئولان باید قدری فضای ذهنی و عملکرد خودشان را از عوام جامعه جدا کنند و قدری به خواص اهمیت دهند. خیلی نباید به این توجه کنند که اگر ما فلان محصول را بسازیم، متهم به تندروی یا متحجر بودن می‌شویم؛ باید کار درست را انجام دهند. برخی از مسئولان فرهنگی، بازی را فقط تفننی روی تلقن همراه می‌دانستند و حتی عنوان می‌کردند بازی‌های جدی، سیاسی، نظامی و بازی‌های بی‌سی را رها کنیم و مصرف‌کننده صرف بازی‌های موبایلی آنلاین شویم. چند سال تلاش کردند تا ریشه بازی سازی کشور را به پهنانه چرخه غلط عرضه و تقاضا از کنسول و بی‌سی دور کنند وایرانی‌ها عنوان ساز فلان فروشگاه اندرودیدی در ایران شوند.

نشانی غلط

متأسفانه طی هشت سال قبل بازی‌سازی را ترغیب و تشویق کردیم تا با سیاست‌های برخی مسئولان از طریق نمایشگاه‌های مختلف و حضور در عرصه‌های بین‌المللی و حتی تخصیص منابع مالی به آنها از ایران بروند. بازی‌سازی را که در ایران مانند، قدر بدانیم، بازی مربوط به کنسول‌ها و بی‌سی برخلاف نظرات آقایان هم وجود دارد و در دنیا بازی‌هایی که در آن ابزارهای جدی و تأثیرگذار می‌سازند

سرویس گیم‌پس روی پلتفرم‌های ایکس باکس و همچنین رایانه‌های شخصی قابل تجربه خواهد بود.

بازی Wo Long: Fallen Dynasty شامل یک نسخه Deluxe Edition به‌همراه سیزن پس می‌شود که تمامی بسته‌های الحاقی آینده این بازی را در خود جای می‌دهد. بسته‌های الحاقی می‌توانند ژنرال‌ها، دشمنان و اهریمنان، سلاح‌ها و سناریوهای جدیدی به بازی اضافه کنند. نسخه

نگاهی به راهبردهای سیاسی عرصه گیم

جنگ رسانه‌ای بابازی‌های رایانه‌ای

این‌که می‌بینیم کمپانی‌های بزرگ اقتصادی در آمریکا و اروپا، بازی‌های تفننی و سرگرمی‌های صرف را روی بی‌سی و کنسول و موبایل می‌سازند و در کنار آن سالی یک‌بار یا دوسالی یک‌بار به تولید بازی نظامی اکشن سیاسی یا هدفمند دینی می‌پردازند، نشان‌دهنده لازم و ملزوم بودن این دو محتوا کنار هم است. یعنی بازی یک سرگرمی نیست بلکه یک رسانه تعاملی نوین برای انتقال پیام و مفاهیم است.

آینده رادریاب

کارشناسان می‌گویند اگر مسئولان ما به این موضوع دقت کنند و سوار موضوع شوند و درنهایت ریل‌گذاری این قطار را برگردانند، در چند سال آینده ما دوباره حرف برای گفتن خواهیم داشت، درغیراین صورت ما فقط مصرف‌کننده‌ای هستیم که در بحرآن‌های محتوایی مثل بازی پیش‌روی مان، اصل موضوع را فیلتر می‌کنیم و هیچ تولید جایگزینی نیز نداریم و در حوزه آفندی هم همچون هشت سال گذشته فقط شکست می‌خوریم.

به دنبال راه‌حل‌های کاربردی

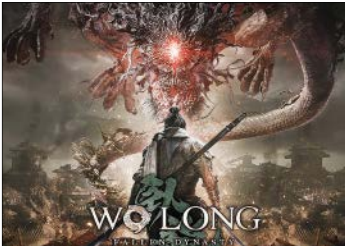
این‌که فیلتر و ممنوع‌کنیم و آنهایی که بازی‌ها را وارد می‌کنند، جریمه و تنبیه کنیم، تنها عکس‌العمل‌ها و کنجکاوای را بیشتر می‌کند. بنابراین ما باید به فکر فرهنگ‌سازی و جریان‌سازی باشیم. وقتی تقاضا نباشد، عرضه نیز به وجود نمی‌آید. یکی از فعالیت‌های اصلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، فرهنگ‌سازی وانتقال سواد حوزه بازی‌های رایانه‌ای به خانواده‌هاست. این امر از طریق تولیدمحتوای رسانه‌ای مناسب و عرضه در رسانه‌های تصویری کشور و نیز نمایش در نمایشگاه‌گیم تهران و ... میسر می‌شود که متأسفانه همه این موارد راقطع کردند.

طی هشت سال گذشته برای انتقال مفاهیم رده‌بندی سنی، محتوا و کنترل نظارت والدین در مدارس چه کرده‌اند؟ در پاسخ باید گفت که هیچ اتفاقی نیفتاده است. ما سالانه در دنیا شاهد هستیم که چندین عنوان بازی نظامی ـ سیاسی هدفمندو چندین عنوان بازی ضددینی ساخته می‌شود و در کنار اینها صدها بازی و سرگرمی جاذب، آموزشی و تفننی نیز تولید می‌شود صاحب‌نظران معتقدند این‌که ما سر این تعداد بازی‌های هدفمند و جریان‌ساز همیشه گیر می‌کنیم و زمینگیر و نگران می‌شویم و حتی گاهی بیش از اندازه هول می‌شویم، دلپیش این است که به خانواده‌ها چیزی یاد ندهادایم و اگر این محصولات وارد خانواده شود و بچه‌های کم‌سن آن خانواده بازی‌هایی با این محتوا را ببینند، اتفاق بدی در سیستم آموزشی ـ تربیتی ایشان رخ می‌دهد که تأثیر آن می‌تواند چند سال بعد نمایان شود.

آموزش دادن و ارتقای سواد رسانه‌ای خانواده‌ها و نوجوانان و جوانان برای استفاده مناسب از سرگرمی و بازی‌های‌شان و فهماندن این موضوع که بازی یک رسانه تعاملی تأثیرگذار در روح و روان مخاطبش است، امری بلندمدت است و قطعاً در هشت سال گذشته این کار را انجام نداده‌ایم که امروز نوجوان و جوانی که در هشت سال گذشته زیست کرده و تربیت شده است به کف خیابان می‌آید و با خوشونت خود هزینه‌ای را برای نظام اجتماعی کشور به وجود می‌آورد و خطر ضدیت با امنیت ملی را بالا می‌برد.امروز زمان شوخی‌کردن و نظاره‌کردن و پرونده جمع‌کردن برای اشتباهات یک نهاد نیست. ما ابتدا باید هشت سال جنگ فرهنگی را قبول کنیم که در این کشور اتفاق افتاده است بعد به فکر سازندگی فرهنگی باشیم.

دیلکس همچنین به غیر از سیزن پس، شامل یک آرت‌بوک دیجیتالی، نسخه‌ای جمع و جور از موسیقی متن بازی و زره مخصوص Qinglong می‌شود.

بازیکنانی که این عنوان را پیش‌خرید کرده باشند نیز از زره مخصوص Zhuque بهره‌مند می‌شوند و کسانی که تا پیش از ۱۶ مارس سال آینده اقدام به خرید این اثر کنند، آتیم مخصوص به زره Baihu را به‌دست می‌آورند.



بازی‌خانه

۳ بازی ایرانی رایگان برای اندروید

بازی‌های جذاب خوبی این روزها از سوی طراحان بازی داخلی در بستر اندروید عرضه شده است که می‌توانید به صورت رایگان از آنها استفاده کنید. در ادامه سه بازی پرطرفدار اندروید را معرفی می‌کنیم و به‌طور مختصر نیز نگاهی به نقاط قوت و ویژگی‌های هر کدام داریم.



سبک: ماجراجویی

استودیو: مهدی فثانی

قیمت: رایگان

بازی ۴۱۱۴۸ ساخته مهدی

فثانی، نه تنها یک بازی عالی میان آثار داخلی محسوب می‌شود، بلکه بازی در سطح جهانی نیز حرف‌هایی برای گفتن دارد. اولین ویژگی و نقطه قوت بازی در زمینه ارائه یک داستان زیبا و به یادماندنی است. ۴۱۱۴۸ داستان شخصی به نام سینا را روایت می‌کند که گذشته خود را فراموش کرده است و در مکانی رموزاز خواب بیدار می‌شود. حال بازیکن باید در نقش سینا باگشت و گذار در محیط و پی بردن به گذشته خود، داستان بازی را پیش ببرد. بازی اندروید ۴۱۱۴۸ در چهار اپیزود مختلف عرضه شده است که می‌توانید هر چهار نسخه را در یک بازی به‌صورت پیوسته تجربه کنید.



سبک: اکشن

استودیو: PersianGulfDC

قیمت: رایگان

لبه ترس، دنیایی را به تصویر

می‌کشد که دیگر جای امنی برای انسان‌ها نیست؛ زیرا زامبی‌ها آن را فتح کرده‌اند و انسان‌ها نیز چاره‌ای جز پناه بردن اردگاه‌ها و مکان‌های نظامی ندارند. حال فرماندهان یک پناهگاه ایرانی، تصمیم می‌گیرند تا شخصی به نام فرید که یکی از نیروهای کارکشته و حرفه‌ای پایگاه محسوب می‌شود را به همراه گروهی برای پیدا کردن درمان این ویروس مرگبار به یک دانشگاه رموزور در مکانی خطرناک اعزام کنند. حال شما باید با در دست گرفتن کنترل فرید سعی کنید با ورود به دانشگاه و پیدا کردن درمان ویروس، مأموریت خود را با موفقیت به اتمام برسانید. بازی از زاویه دید اول شخص بهره می‌برد و یک شوتر هیجان‌انگیز و دلهره‌آورانه می‌کند.



سبک: مسابقه‌ای

استودیو: نوموگیم

قیمت: رایگان

این‌که بالاخره در یک بازی

اتومبیلرانی خوب و باکیفیت، از

ماشین‌های ایرانی استفاده شده باشد، به تنهایی می‌تواند انگیزه‌ای محسوب شود برای افرادی که به این رشته علاقه دارند. بازی کلاچ به بازیکن این امکان را می‌دهد تا با استفاده از ماشین‌های ایرانی، در قالب چالش‌های مختلف به رانندگی بپردازد. حتی می‌توان به‌طور آزادانه در شهر رانندگی و برای شرکت در حالت‌های مهم، آمادگی کسب کرد. ماشین‌ها علاوه بر طراحی خوب و دقیقی که دارند، در زمینه‌هایی مانند کنترل، سرعت و هندلینگ نیز دارای تفاوت‌هایی با یکدیگر هستند. همین موضوع باعث شده است رانندگی با هریک از ماشین‌ها، بتواند تجربه منحصربه‌فردی را به گیم‌ر منتقل کند. کلاچ یک بازی با کیفیت در سبک اتومبیلرانی است که می‌تواند یک انتخاب منحصربه‌فرد و عالی برای بازیکنان ایرانی علاقه‌مند به این ژانر محسوب شود. در ادامه می‌توانید بازی ایرانی کلاچ را به‌صورت رایگان از اپلیکیشن‌های بازار و مایکت دریافت کنید.

نما

تحسین بازی Mario +

توسط منتقد‌ها

شرکت نینتندو با پخش یک تریلر تازه به

نمایش نمرات بازی استراتژی تاکتیکی نویتی

Mario + Rabbids Sparks of Hope

پرداخت. این بازی به‌عنوان دنباله بازی

Mario + Rabbids Kingdom Battle

باردیگرماریو، پرنسس پیچ، لونیجی و

راییدها را دور هم جمع می‌کند تا درکنار نجات

اسپارک‌ها با Cursa بدذات مقابله کنند؛

کاراکتر ضروری که با تاریکی خود جهان‌های

متعدد را آلوده می‌کند. در این نسخه بخش

کاوش در محیط گسترش یافته است و هر

جهان دارای پازل‌ها، مأموریت‌های جانبی و

فعالیت‌های زیادی برای تجربه خواهد بود.

تولید

تولید بازی و سرگرمی با استفاده از نانو سیالات مغناطیسی

گروهی از محققان کشور با استفاده از ماده‌ای که تاکنون کاربردهایی در صنعت نظامی داشته است، سرگرمی‌ای را براساس سیالات MRF عرضه کردند. مسعود عظیمیان، مسئول زیرساخت‌های صنعتی شتاب‌دهنده آپکن گفت: یکی از طرح‌های این شتاب‌دهنده، موادی بر پایه سیالات مگنتوفلوییدی (Magnetorheological Fluid) یا MRF است. وی MRF را سیالاتی دانست که تحت میدان‌های مغناطیسی، آرایش‌های خاصی را می‌گیرند و از این آرایش‌ها، می‌توان کاربردهای مختلفی گرفت. عظیمیان خاطرنشان کرد: یکی از کاربردهای این مواد برای پولیش سطح لنزهای نظامی بود ولی اکنون از این سیالات در حوزه کیت‌های بازی و سرگرمی استفاده می‌شود و در این طرح نیز بر پایه سیالات MRF، اسباب‌بازی و سرگرمی تولید شده است.

مسئول زیرساخت‌های صنعتی شتاب‌دهنده آپکن با اشاره به جزئیات این محصول، توضیح داد: از سیالات MRF خمیر اسلام تحت میدان‌های مغناطیسی به تولید رسیده است. این خمیر در داخل سیال MRF و تحت میدان مغناطیسی، شکل‌های مختلفی به خود خواهد گرفت. به گفته این محقق، این سیالات بر پایه نانوذرات آهن تولید شده‌اند.



طراحی

ورود بازی‌های رایانه‌ای

به عرصه طراحی داخلی

محققان یکی از شرکت‌های خلاق، نرم‌افزاری را برای طراحی دکوراسیون منازل و محیط‌های نمایشگاهی و همچنین برای تولیدکنندگان کاشی و سرامیک عرضه کردند. خدمات گرافیکی و ساخت بازی‌های رایانه‌ای از حوزه‌هایی است که یکی از شرکت‌های خلاق به آن ورود کرده و

یکی از محصولات تولیدی آن نرم‌افزار برای دکوراسیون داخلی است. این نرم‌افزار روی موتور گرافیکی «آرئیل» طراحی شده و به مخاطب این امکان را می‌دهد که از نماهای خانه پیش‌فرض هر چیدمان داخلی از قبیل کاشی، سرامیک، سنگ، کاغذ دیواری و... را در محیط انتخاب کند و به صورت لحظه‌ای از بین محصولات نتیجه انتخابی خود را روی محیط مشابه، مشاهده کند. مشتری این محصول کارخانه‌های تولید محصولات ساختمان هستند که می‌توانند محصول خاص خود را در نرم‌افزار ارائه دهند و نرم‌افزار شخصی کارخانه خود را داشته باشند، همچنین نمایندگان داران محصولات ساختمانی نیز می‌توانند از این محصول استفاده کنند.

دیگر محصول این شرکت، نرم‌افزار شبیه‌ساز محیط‌های میراث فرهنگی است.

