

قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خیر داد:

صدور مجوز مؤسسه فرهنگی تک منظوره بازی‌های رایانه‌ای



قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: مجوز مؤسسه فرهنگی و هنری تک منظوره بازی‌های رایانه‌ای را این بنیاد صادر می‌کند. حسن کریمی قدوسی افزود: به موجب حکم شماره ۱۲۵۶۸۷/۱ مورخ ۹۳/۰۹/۰۸ وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، اختیار صدور مجوز مؤسسه فرهنگی و هنری تک منظوره بازی‌های رایانه‌ای به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای واگذار شد. وی ادامه داد: به همین منظور ایجاد ساز و کارهای اجرایی صدور مجوز مذکور در معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد با هماهنگی با دبیرخانه هیئت رسیدگی به امور مؤسسات فرهنگی و هنری در دست اقدام است. قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: با توجه به جلسات کارشناسی برگزار شده، امیدواریم از اواخر آذر نسبت به ثبت درخواست اشخاص حقیقی و حقوقی و صدور مجوز ایشان اقدام شود. کریمی قدوسی یادآور شد: در حال حاضر صدور مجوز مؤسسه فرهنگی و هنری بازی‌های رایانه‌ای در سه حوزه تخصصی: «تأمین، تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای ایرانی و خارجی»، «تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای ایرانی» و «ویرایش و ترجمه بازی‌های رایانه‌ای خارجی» پیش‌بینی شده است که در آینده نزدیک، صدور مجوز انجمن‌ها و تشکلهای تخصصی در حوزه تولید نیز در دستور کار قرار خواهد گرفت.

پس از دو سال عرضه در بازار داخلی

«شتاب در شهر» ۱۵۰ هزار نسخه فروخت



بازی رایانه‌ای «شتاب در شهر» در مدت زمان دو سال عرضه توانست ۱۵۰ هزار نسخه در بازار داخلی بفروشد. «شتاب در شهر» که با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در شرکت آروین تک ساخته شده، توانست در مدت زمان دو سال ۱۵۰ هزار نسخه فروش داشته باشد. بازی «شتاب در شهر»، به دلیل دارا بودن گیم‌پلی و سبک بازی جذاب، یکی از موفق‌ترین بازی‌های ایرانی محسوب می‌شود. این بازی که مورد استقبال خوب کاربران قرار گرفته، تولیدکننده بازی را برای تولید بازی «شتاب در شهر ۲» ترغیب کرده و در آینده نزدیک، مرحله تولید بازی اتمام می‌یابد و وارد بازار گیم خواهد شد. بازی «شتاب در شهر» یک بازی ماشین سواری از نوع open-world racing است که با توجه به دارا بودن محیط بازی کاملاً ایرانی توانسته مورد توجه بسیاری از کاربران حرفه‌ای و غیر حرفه‌ای قرار بگیرد. در بسیاری از سایت‌های ایرانی از این بازی با نام‌های مختلف از جمله: «نید فور اسپید ایرانی»، «ریسینگ ایران»، «GTA ایرانی» و... نیز یاد شده است. بازی قابلیت ثبت امتیاز آنلاین را دارد. گویندگی بازی را منوچهر والی‌زاده از صداپیشگان با سابقه سینما، رادیو و تلویزیون عهده‌دار بوده است.

مروری بر برترین عناوین مجموعه پرندگان خشمگین

محبوب‌ترین بازی موبایل پنج ساله شد

پنج سال پیش و در روزهایی که اعضای استودیو فنلاندی رویو روز با پروژه‌های شکست خورده بیشتری مواجه می‌شدند، کم‌تر کسی تصور می‌کرد که ایده ساده «پرندگان خشمگین»، به چنین موفقیت عظیمی دست یابد. امروز دیگر «پرندگان خشمگین» به یک سری بازی مستقل بر روی تلفن‌های هوشمند محدود نیست. نقشه‌های تجاری حساب شده رویو و البته پشتیبانی خارق‌العاده کاربران از این سری بازی، سبب شد تا «پرندگان خشمگین» به آرامی راه خود را بر روی دیگر پلتفرم‌ها نیز پیدا کند و در مدت زمانی کوتاه، به مهم‌ترین اتفاق صنعت بازی‌های موبایل طی یک دهه اخیر تبدیل شود. در طول این پنج سال، بیش از ده عنوان اصلی و چندین سری بازی فرعی مرتبط با «پرندگان خشمگین» روانه بازار شده حتی ضعیف‌ترین این بازی‌ها نیز در زمینه اقتصادی، رویو را سر بلند کرده‌اند. تعداد بالای این عناوین و به‌روزرسانی‌های زیاد آن‌ها، سبب شده است تا گیم‌هایی که بر روی تلفن‌های هوشمند مشغول بازی هستند، در انتخاب بهترین‌های «پرندگان خشمگین» دچار تردید شوند. به همین جهت تصمیم گرفتیم تا به پنهان سالگرد پنج سالگی عرضه اولین عنوان مجموعه، به مرور برترین‌های «پرندگان خشمگین» طی این سال‌ها بیوردا کنیم.

Angry Birds:Rio

همکاری تیم فنلاندی رویو با بخش دیجیتال کمپانی فاکس قرن بیستم، سبب شد تا اولین اقتباس رسمی مجموعه «پرندگان خشمگین» ساخته شود. این اقتباس از انیمیشن موفق «ریو» صورت گرفت و در نظر منتقدان و گیمرها نیز جلوه خوبی داشت. ورود «ریو» به دنیای «پرندگان خشمگین»، سبب تغییر برخی از المان‌های محیطی بازی شد، اما هسته اصلی گیم‌پلی با همان فرمول آشنا پیش رفت و کم‌تر تغییر در آن ایجاد شد. از ابتدای سال جاری میلادی و پس از عرضه رسمی «ریو ۲»، چندین به‌روزرسانی بر روی عنوان اولیه عرضه شده است. به‌روزرسانی‌های مذکور، شامل اپیزودهای اقتباس شده از «ریو ۲» هستند و در آن‌ها نیز تغییری در گیم‌پلی و اتمسفر بازی دیده نمی‌شود. اگر به دنبال تجربه تعداد بالای مراحل هستید، «ریو» را با آخرین به‌روزرسانی‌هایش تهیه کنید تا دو مجموعه کامل و البته خوش‌ساخت بهره ببرید.

Angry Birds:Seasons

در روزهایی که تیم رویو مشغول به پورت عنوان اولیه سری «پرندگان خشمگین» بر روی پلتفرم‌های متعدد بود، بسیاری از کارشناسان پیش‌بینی می‌کردند که آینده این مجموعه چندان روشن نخواهد بود. تیم سازنده بازی با تمرکز بر روی نقاط قوت بازی و بهبود آن‌ها، مجموعه‌ای تحت عنوان «فصل‌ها» را روانه بازار کرد. «فصل‌ها» با الهام از مناسبت‌های فصلی، محلی و ملل جهان، مراحل متنوعی در اختیار کاربران قرار داد و توانست موفقیت نسخه اول بازی را به فاصله زمانی یک سال پس از عرضه رسمی آن تکرار کند. در این چهار سال، بیش از بیست فصل متعدد به بازی افزوده شده و عمده آن‌ها نیز به رایگان در اختیار کاربران قرار گرفته است. گفته می‌شود که با توجه به نزدیکی به تعطیلات کریسمس، به‌روزرسانی جدید بازی نیز به صورت رایگان در اختیار کاربران قرار خواهد گرفت.

Angry Birds:Star Wars

خالقان «پرندگان خشمگین» از موفقیت دو عنوان «فضا» و «ریو» استفاده و عنوانی تلفیقی با درون‌مایه ژانر علمی-تخیلی روانه بازار کردند. البته عنوان مذکور، بدون اقتباس مستقیم از مجموعه جنگ ستارگان، به هیچ‌وجه به موفقیت کنونی خود دست پیدا نمی‌کرد. پیشنهاد ما این است که حتی به مجموعه جنگ ستارگان و به طور کل ژانر علمی-تخیلی علاقه‌ای ندارید نیز «پرندگان خشمگین: جنگ ستارگان» را در فهرست خود قرار دهید. گیم‌پلی جذاب، استفاده به‌جا از عناصر مرتبط با مجموعه جنگ ستارگان و البته جلوه‌های بصری ارتقا یافته بازی سبب شدند تا پس از گذشت مدت کوتاهی از عرضه بازی، نسخه دوم آن نیز عرضه شود. شایان ذکر است که نسخه اول «پرندگان خشمگین: جنگ ستارگان»، اولین عنوان از این مجموعه بود که بر روی کنسول‌های نسل هشتمی نیز عرضه شد.

نقشه‌های تجاری حساب شده رویو و البته پشتیبانی خارق‌العاده کاربران از این سری بازی، سبب شد تا «پرندگان خشمگین» به آرامی راه خود را بر روی دیگر پلتفرم‌ها نیز پیدا کند و در مدت زمانی کوتاه، به مهم‌ترین اتفاق صنعت بازی‌های موبایل طی یک دهه اخیر تبدیل شود.

یک شایعه در دسرساز

سال گذشته یکی از خبرگزاری‌های داخلی مدعی شده بود که سازندگان سری بازی «پرندگان خشمگین» از روی قصد مر حله‌ای شبیه به تهران طراحی را کردند و در حقیقت این مرحله نشان‌دهنده تخریب برج میلاد به دست سازندگان بازی است. سازندگان بازی هیچ‌گاه به صورت رسمی جوابی در این رابطه منتشر نکردند؛ هر چند پس از مدتی مشخص شد که برج مذکور ارتباطی با برج میلاد ندارد و طرح آن برگرفته شده از برج مشهور سوزنی (برج واقع در شهر سیاتل) است. برج سوزنی یکی از مشهورترین برج‌های جهان است و از آن به عنوان سمبل شهر سیاتل یاد می‌شود.

Angry Birds:Space

«پرندگان خشمگین: فضا»، در روزهایی عرضه شد که سری بازی‌های «پرندگان خشمگین» به تکرار مکررات افتاده بود. بازی‌سازان استودیو رویو با استفاده از قوانین علم فیزیک و تلفیق آن با گیم‌پلی «پرندگان خشمگین»، به فرمولی بی‌نقص در تاریخ این سری بازی رسیدند. «فضا» با وجود استفاده از قوانین پیچیده فیزیک، هم‌چنان اتمسفر شاد و شوخ‌طبعانه خود را حفظ کرده بود و علاوه بر این، اولین عنوان در این سری بازی محسوب می‌شد که در فضای دور از محیط‌های آشنای عنوان اول به وقوع می‌پیوستند. بر طبق روال دیگر عناوین «پرندگان خشمگین: فضا» نیز با چندین بسته الحاقی متنوع پشتیبانی شد. این بسته‌های الحاقی قابل دانلود از کیفیت بالایی برخوردار بودند و خبر از احترام تیم سازنده به مخاطبان پر تعداد خود می‌دادند. شایان ذکر است که در حال حاضر زرمه‌هایی در رابطه با ساخت ادامه‌ای بر این عنوان محبوب شنیده می‌شود.



بازی موبایل

جاسوسی در بارسلون



پیش از این در مورد بازیگران و کارگردان‌هایی که وارد عرصه بازی‌سازی شدند، به طور مفصل صحبت کردیم؛ اما از یاد بردیم که به بازیگران صاحب‌نامی اشاره کنیم که نتوانستند آن‌طور که باید و شاید در صنعت بازی بدرخشند. وین دیزل بدون شک یکی از همین افراد است. بازیگر هیکی و عظیم‌الجنه سری سریع و خشمگین که طرفداران پرشماری در سراسر دنیا دارد. او در سال ۲۰۰۷ اعلام کرد که در حال کار روی عنوانی با نام راننده است. اثری که شرکت میدوی وظیفه ساخت و انتشار آن را بر عهده داشت. راننده، وام‌دار آثار سینمایی مشهور همچون رونین و همان سری سریع و خشمگین بود. «میلوبوریک» مأموری مخفی است که وظیفه دارد از یک توطئه بزرگ در شهر بارسلون پرده بردارد. راننده عنوانی Open World بود که اجازه می‌داد بازیاز در بارسلون آزادانه به گشت و گذار بپردازد. سیستم مبارزات بر اساس سنگرگیری شکل گرفته بود، البته سازندگان قابلیت بولت‌تایم را در عنوان خود تعبیه کرده بودند تا جذابیت‌های سینمایی آن افزایش یابد. این بازی در نهایت در اوایل سال ۲۰۰۹ میلادی عرضه شد و نتوانست نمرات خوبی کسب کند؛ هر چند نباید از این موضوع غافل شویم که راننده، اثری سرگرم‌کننده بود.

عکس‌نویشت

ظهور دوباره هک و اسلش

استودیو نینجا تئوری سازنده انگلیسی‌عنوانی همچون: «بهبشتی» و «شیطان هم می‌گرید» در حال ساخت عنوان جدیدی است که ۱۵ دسامبر از آن رونمایی خواهد شد. نینجا تئوری در حال حاضر روی یک عنوان انحصاری پلی‌استیشن ۴ کار می‌کند.



خبر

ایکس باکس همچنان می‌تازد



بر طبق اعلام رسمی کمپانی مایکروسافت، سرانجام پس از گذشت یک سال از عرضه رسمی کنسول‌های نسل هشتمی، ایکس باکس وان طی ماه نوامبر سهم بیش‌تری از بازار را نسبت به پلی‌استیشن ۴ به دست آورده است. علاوه بر این، چندی پیش منابع غیر رسمی نزدیک به مایکروسافت مدعی شده‌اند که فروش کنسول این کمپانی در طول این ماه، ۱.۲ میلیون واحد بوده است. این در حالی است که گفته می‌شد پلی‌استیشن ۴، کمتر از یک میلیون واحد فروش داشته است. حال پس از اعلام مایک نیکولاس، مدیر فروش و بازرگانی برند ایکس باکس، آمار دقیق و جزئیات کامل فروش‌ها نیز توسط تیم NPD منتشر شده است. بر طبق این آمارها، مایکروسافت سرانجام پس از گذشت یک سال و به واسطه تخفیف‌های متعدد خود در جمعه سیاه و یکشنبه سایبری، توانست از پلی‌استیشن ۴ پیشی بگیرد. گفته می‌شود که کنسول مایکروسافت در زمینه فروش عناوین جدید بین کنسول‌های نسل هشتمی نیز پیشتر بازار مناطق آمریکای شمالی و بریتانیا است.