

# پیش دنیای سرگرمی

VIDEO GAMES

بررسی صنعت بازی های رایانه ای  
نویسنده : محمد مهدی عنایتی





# بگ هب سرگرمی

بازی چیست ؟ | ۳

تأثیرات بازی ها / سبک در بین بازی ها | ۴

اثرات مفید و مضر بازی ها | ۵

ایرانیشو بخر | ۶

مصاحبه اختصاصی با علی نجفی | ۷

جمع بندی | ۸



## سخن نگارنده

سلام. خوب هستید؟

میدونم الان همه شما دوستان عزیز دارید این اثر

رو مطالعه می کنید و میگید چقدر راحت این رو

نوشته ولی باید بدونید همین اثری که روبروتون

هست حاصل یک تلاش فوق العاده سختی بوده که

جز به جز آن با یکدیگر پیوسته باشند. اصولا طراحی

و تولید و پردازش یک مجله و یا یک ویژه نامه یکی

از سخت ترین کارهایی هست که هر کس می تونه

به عهده بگیره. از بحث اصلی دور نشویم. صنعت

سرگرمی های الکترونیک از جمله سرگرمی هایی

هست که قدمتی بیش از ۵۰ سال به عهده

دارد. شاید یکی از صنایعی که به سختی بتوان در

آن شغل مناسب پیدا کرد نیز همین صنعت باشد.

در این تحقیق سعی بر بررسی صنعت بازی های

رایانه ای خواهیم داشت و با یکدیگر پارامتر بندی

های مختلف آنرا به زیر میکروسکوب می بریم.

با تشکر

محمد مهدی عنایتی

## توجه

تمام حقوق مادی و معنوی این ویژه نامه بر عهده

نویسنده آن بوده و کپی برداری از اخبار و مقالات

درج شده در این ویژه نامه تنها با ذکر کامل منبع و

نام نویسنده بلا مانع است.



## بازی چیست؟

در فرهنگ هزار ساله ما و دیگر کشور ها همیشه در وقت های آزاد باید چیزی وجود داشته باشد تا بتوان با استفاده از آن خود را سرگرم کرد. بازی از زمان های گذشته تا به اکنون از جمله موارد مهمی بوده که در گذراندن اوقات ما نقش مهمی به همراه داشته است . معنای کلمه بازی در واقع یعنی ، انجام فعالیت های مفرح برای گذراندن وقت انسان در جهت رفع خستگی و ایجاد یک سرگرمی مناسب برای انسان .

هر نوع بازی ای که وجود داشته باشد بیشتر از دو قانون مهم پیروی می کند :

- هدف از انجام بازی و سرانجام آن
- رعایت هنجار ها در طول بازی که مهم ترین نکته در انجام یک بازی است



باشید که درک و تعریف و معرفی یک صنعت به مانند بازی چقدر می تواند سخت باشد و با بازگشایی یک نام میتوان به چه پدیده هایی پی برد.



آن اصل ، قوانین می گویند هر بازی نیز عمدتاً یک سری قابلیت هایی را در اختیار بازیباز قرار می دهد که معمولاً امکان شخصی سازی و ارتقا آنها نیز برای بازیباز میسر می شود. قابلیت ها نیز گاهی اوقات دارای محدودیت هستند به مانند محدودیت در استفاده از فشنگ ها ، محدودیت زمانی ، محدودیت فضا و غیره . مهم ترین رکن هر بازی که اگر وجود نداشته باشد بازی یک کلام بی معنی می شود هدف و ارزش بازی است که منظور از آن برد و باخت در بازی و یا کسب امتیاز و امکانات بیشتر در بازی است .

هدف اصلی بیشتر بازی ها معمولاً این است که حالتی یک به یک برای بازیباز ایجاد کند به طوری که بازیباز یا در برابر یک رایانه قرار گیرد یا در برابر بازیبازی دیگر.

گاهی اوقات به همین راحتی ها نمی توان با بازی ها احساسات به وجود آورد بنابراین برای لذت از یک بازی نیاز است که انسان از حداقل احساسات برخوردار باشد و با بازی ارتباط برقرار کن تا بتواند به راحتی در بازی فعالیت های متفاوتی انجام دهد.

از همان زمانی که پیگیر این مقاله شدید تا این اینجای کار باید فهمیده

طبق تعریفی که از دو کلمه بازی و ویدیو داشتیم پس می توان گفت که بازی یک حالتی است که از دنیای فیزیکی گرفته تا دنیای دیجیتالی انواع آن موجود است.

معمولاً بازی ها تفاوت های بسیار زیادی با یکدیگر دارند مخصوصاً اگر نوع آنها فیزیکی یا دیجیتالی دانست زیرا هر کدام ویژگی های متفاوتی نسبت به دیگری خواهند داشت.

در صنعت بازی های ویدیویی در اغلب اوقات بازی ها یک سری ویژگی های مشترکی به همراه دارند که اکثریت آنها نیز از این ویژگی ها بهره مندند.

این ویژگی های مشترک عبارت است از

- مبارزه و درگیری
- قوانین
- قدرتها و قابلیتها
- یک ارزش

در هر بازی رایانه ای یک سری چالش هایی برای بازیباز ها پدید آور می شود که هر کدام از آنها یا از سوی یک بازیباز دیگر هستند یا از سوی هوش مصنوعی رایانه شما . به این اصل در بازی های رایانه ای مبارزه و درگیری می گویند

در هر بازی هنجارهایی پدید آورد شده که باید ها و نباید هایی را برسر راه شما قرار می دهند که به

از زمان بدو بازی تا به امروز نظریات مختلفی در جهت مشخص شدن موقعیت بازی و مفهوم آن توسط دانشمندان جهانی ارائه شده.

دیوید کلی مفهوم بازی را در کتاب خود (( هنر استدلال )) به عنوان یک تفریح و سرگرمی قانون مند معرفی کرده که به وسیله یک هدف مورد توجه قرار می گیرد.

دکتر لودوینگ ویتگنس نیز اعلام کرده اند که بازی را نمی توان در یک جمله معرفی کرد بلکه باید با استفاده از قوانین و مقررات ، شباهت ها و تفاوت های آنها مقاله و مورد بررسی قرار داد

بنابراین تعریف بازی به این سادگی ها نیست. بازی چه رایانه ای و چه فیزیکی تعریف مشخصی ندارد زیرا هر بازی دارای پارامتر بندی های متفاوتی است که در هر شرایطی باید با استفاده از آن پارامتر ها بازی را مورد مقایسه قرار داد.

بحث اصلی ما بر سر این است که یک بازی رایانه ای یا ویدیویی چیست. بازی یک نوع حالت به شمار می آید که در برخی اوقات انسان با این حالت شاد و با نشاط می شود و ویدیو هم یک وسیله به شمار می رود که با استفاده از این وسیله می توان پیوندی میان دنیای واقعی و دنیای خیالی ایجاد کرد





## سبک در

## تاثیرات

## بین بازی

## بازی ها

## هاچرست



در بخش قبل توضیحاتی تکمیلی در مورد مفهوم بازی های رایانه ای داده شد. حال باید دانست که بازی های رایانه ای به سبک های مختلفی نیز دسته بندی می شوند. فراوانی بازی های رایانه ای در انواع موضوعات باعث شده که همواره شاهد سبک های متفاوتی از سوی بازی ها باشیم.

تفاوت سبک در بازی های رایانه ای بسیار فراوان است ولی بیش از هر سبکی در دنیای بازی های رایانه ای کار ما با چند سبک می چرخد:

- بازی های اکشن
- بازی های ورزشی
- بازی های ماجراجویی
- بازی های استراتژیک
- بازی های مسابقه ای

محوریت کلی یک بازی بر اول شخص است یا سوم شخص.

وقتی می گوییم بازی اول شخص یعنی بازی ای که به گونه ای بازیاز را به عنوان شخصیت اصلی در داستان قرار می دهد ولی در بازی های سوم شخص بازیاز وظیفه هدایت یک شخصیت که نام و نشان مشخص شده ای از قبل به همراه دارد ، به عهده دارد. نمونه بارز این دو سبک عناوین Call Of Duty و Assassins Creed هستند.

آنچه که مهم است این است که در بین این عناوین ممکن است که شبکه آنها اکشن باشد یا ورزشی یا ماجراجویی. یعنی خود یک بازی اول شخص ممکن است اکشن باشد یا ماجراجویی و سبک فرعی مشخصی به عهده ندارد

هر سبک از بازی های رایانه ای ممکن است یک سری تاثیراتی را بر روی انسان به وجود آورد.

در رابطه بازی با علوم پزشکی شرح شده که یکی از تاثیرات هر سبک از بازی ها ، ایجاد تغییرات در احساسات انسان است. مثلاً عناوین سبک ترسناک می توانند باعث شوند که انسان احساس دلهره و ترس بدست آورد.

یکی دیگر از تاثیرات بازی ها بر بدن انسان فراموشی است. فراموشی در بدن انسان به دو نوع انجام می شود :

- Retrograde
- Anterograde

روش اول به روشی گفته می شود که اطلاعات در حین انتقال از حافظه کوتاه مدت به بلند مدت نابود می شوند و روش دوم هم اطلاعات ذخیره شده ولی با آسیب هایی به بخش حافظه بلند مدت انسان اطلاعات از بین می رود. گذراندن زمان در حین انجام بازی های رایانه ای شاید کار سرگرم کننده ای باشد ولی از طرفی باعث فراموشی انسان به صورت یکی از دو روش بالا می شود گاهی اوقات نیز ممکن است هر دو اتفاق بالا با یکدیگر رخ دهد.

یکی از تاثیرات مهم بازی های رایانه ای بر انسان افزایش سرعت عمل برخی از اعضای بدن نسبت به محرک هاست. امروزه که کنسول های بازی از جمله XBOX & PLAY STATION همه جا را اشباع کرده اند ، بازی های رایانه ای نیز بیشتر با دسته های بازی انجام می گیرند. افرادی که از این دسته ها به مقدار بسیار زیادی استفاده می کنند ، دستانشان عکس العمل بیشتری نسبت به محرک ها دارند. مثلاً افرادی که بسیار با صفحه کلید رایانه ها کار کرده اند از عکس العمل بالایی از سوی دستشان برخوردارند.

تاثیر دیگر بازی های رایانه ای بر اندیشه و تفکر انسان هاست. گاهی اوقات برخی بازی ها باعث می شوند که قدرت اندیشه انسان به میزان زیادی تقویت پیدا کند

قدرت اندیشه یک انسان متفکر به گونه ای است که سعی می کند به هر سوالی که پس از یک سوال به وجود می آید پاسخ دهد. بازی های رایانه ای نیز بازیاز را در یک منطقه رقابتی قرار می دهند که همواره بازیاز باید سریع تصمیم گیری کند تا بتواند در حین بازی بشروید داشته باشد.

پس از این باید دانست که بازی های رایانه ای فوایدی نیز به همراه دارند.



# اثرات مفید بازی ها



طبق تعریفی که از دو کلمه بازی و زندگی تغییر دهند. اما در یک بازی رایانه ای کنترل تمام بخش های بازی در اختیار آنهاست. مخصوصا بازی های جهان باز. اینگونه بازی ها به بازیباز اختیار کامل را قرار می دهند تا هر گونه که دوست دارند سرنوشت خود را تغییر دهند.



بازی های رایانه ای با توجه به تفاوت سبک ها و دیگر چیز هایشان می توانند در هر سبک نکات منحصر به فرد و جدیدی را به مردم ارائه دهند.

یکی از اثرات مهم بازی های رایانه ای افزایش حس کنجکاوی افراد و توجه آنها به رویداد های اطراف است. در یک بازی رایانه ای همواره بازیباز باید با دقت و توجه به محیط های مختلف بازی به کشف وسایل و منابع جدید بگردد. در زندگی واقعی انسان نیز چنین ویژگی ای بسیار پر کاربرد است و بازی های رایانه ای باعث می شوند تا دقت انسان به مسائل مختلف بیشتر شود.

اثر مفید دیگری که بازی ها ارائه می دهند ، افزایش روحیه خلاقیت انسان است. انسان ها همواره در حال ایجاد چیز های جدید هستند. بازی های رایانه ای با محیطی که در اختیار بازیباز می گذارند سعی می کنند تا مردم را به چالش بکشند

یکی از دلایل اصلی معروفیت بازی های رایانه ای مبحث کنترل است. هنگامی که بازی رایانه ای ای را در اختیار شخصی قرار می دهید و وی مشغول به انجام بازی می شود از این که کنترل بازی در دستان اوست خوشحال است. مردم در زندگانی خود نمی توانند زمان را کنترل کنند یا اینکه هر زمانی که خواستند بخشی از اشتباهات خود را در



در بدن انسان به وجود می آورند. به عنوان مثال بیشتر فرزندان همواره چشمانشان به سوی صفحه بازی است و ممکن است مشکلاتی برای بینایی آنها به وجود آید



هر بازی رایانه ای در کنار اثرات مفیدی که ارائه می دهد یک سری اثرات مضری هم به همراه دارد.

یکی از جملات معروف هر روزه زندگی ما: (( بچه پاشو از پای اون . پکاید اون چشات ))

این جمله از مادر گرامی و مهربان خانه به سوی ما روانه می شود و ما در بدن خود احساس ضعف و وحشت می کنیم زیرا صدای غرش شیر مارا ترسانده است.

بازی های رایانه ای اولین دلیل پرخاشگری انسان ها هستند. بیشتر کسانی که به انجام بازی های رایانه ای می پردازند از سن مناسب انجام آن بازی برخوردار نیستند و همین باعث ایجاد ضربه به احساسات لطیف آنها می شود و باعث می شود که یک سری علائم پرخاشگری عجیب در بدنشان به وجود آید.

همچنین بازی های رایانه ای باعث می شوند مصرف تنقلات نیز بالا رود. زیرا بازیباز در هنگام انجام یک بازی همواره احساس گرسنگی می کند و مدام در حال خوردن غذایی است. این عمل باعث می شود تا آداب غذای خانوادگی نیز در این بچه ها رشد نکند و همواره مشغول خوردن غذا در اتاق خود و هنگام مشغول بازی باشند

همچنین بازی مشکلاتی از نظر جسمانی

# آسیب های بازی ها



# ایرانی‌شوخی‌ها

## مقدمه

صنعت بازیسازی کشور ایران در طی این سه سال اخیر پیشرفت منحصر به فردی کرده است و ما شاهد عرضه عناوین مختلفی در این سه سال بوده ایم. برخی از این عناوین با کیفیت و برخی هم بی کیفیت بوده اند ولی به هر حال سوخته و ساخته ایم و شاهد این هم بوده ایم که هر کدام از این عنوان ها تجربه متفاوتی را ارائه داده اند. عناوین بی کیفیتی که روانه بازار ها شده اند در بخش هایی چون داستان و گیم پلی و عناوین با کیفیت هم در بخش هایی چون گیم پلی ، گرافیک و غیره قدرتمند ظاهر شده اند. در نسل جدید بازیسازی در کشورمان روزانه شاهد تغییرات گسترده ای بر روی بازی های رایانه ای هستیم تا هر چه زودتر به آن هدفی که در سر داریم برسیم. هر ساله در کشور ما بخش های جدیدی برای توسعه بازی های رایانه ای ایجاد می شود و کم کم می توان امیدوار بود که زمینه ی انتشار بازی های ایرانی در خارج از کشور هم فراهم می شود و در همه ی جهان سخنی از بازی های ایرانی به میان می آید و می توان شاهد این بود که در آینده ای نه چندان نزدیک به جای اینکه بگویند مکس پین خاطره انگیز بود ، بگویند شبگرد خاطره انگیز بود. هر ساله شاهد گام های بلندی در راه توسعه بازی های ایرانی هستیم و هر ساله از پایه این صنعت را در ایران قدرتمند تر می کنیم و امسال هم شاهد توسعه بخشیدن به بخش بازی های موبایل بودیم. طبق آمار های رد شده در ابتدای امسال چیزی بالغ بر ۴۰۰ مجوز برای بازی های رایانه ای رد شد و همین می توان خبر خوشحال کننده ای برای ما مردم ایرانی باشد. شاید در ابتدای راه اشتباهات زیادی را انجام داده باشیم ولی هنوز هم در حال کوششیم که خلاق باشیم و ایده های نو ارائه دهیم. در ابتدای راه از بازی های خارجی تقلید کردیم و در مرحله ای که در حال حاضر هستیم کم کم داریم به آن مغز ها فشار می آوریم تا ایده های نو خلق کنیم. اما هنوز هم یک سری مشکلاتی هستند که ما نتوانسته ایم که بر آنها غلبه کنیم. در ادامه به این مشکلات از تمامی جوانب یک بازی می پردازیم.

## داستان

نمی خواهم هیچ ایراد زیادی به داستان سرایی در بازی های ایرانی بگیرم بلکه تحسین هم می کنم این بخش از بازی های رایانه ای در ایران را. پس مشکل کجاست؟ این همان مسئله مهم در بین بازی های ما است. ایرانی ها هنوز توانایی ایجاد یک داستان از روی شخصیت های منفی را پیدا نکرده اند. مثلا هنوز نمی توانیم در بین بازی های ایرانی بازی ای را مشاهده کنیم که شخصیتش یک دزد یا یک خلافکار به تمام معنی باشد. یا مثلا یک جنایتکار درجه یک که همه راه می کشد یا مثلا شخصیتی که در بازی آن باید دزدی را یاد بگیریم و در آن به دزدی پردازیم. ما هنوز که هنوز است با کام های بلندی که در زمینه صنعت بازی در ایران گذاشته شده شاهد چنین عناوینی نیستیم. چرا ؟ زیرا به قول معروف در حال یاد دادن راه و روش کار های بد در بین مردم جامعه یا آینده سازان ملت هستیم. اما اگر به خود بیاییم عناوینی چون سارق و PAYDAY با همین خصوصیات مذکور به معروفیت رسیده اند.ولی هنوز هم نمی توان شاهد چنین

داستان هایی بود.

## گیم پلی

یکی از سخنان رایج در زمان های قدیم که یک بازی ایرانی منتشر می شد این بود که بازی از بازی های خارجی تقلید کرده و الگو گرفته که در واقعیت هم چنین سخنانی راست بودند ولی کم کم با گذشت چند سالی از این الگوبرداری ها کاسته شده و سعی بر این شد تا عناوین خوب و با کیفیتی ایجاد شوند که تقلید زیادی از بازی های خارجی نکرده باشند.امسال یکی از سال های بزرگ در مورد این بخش است زیرا ما می توانیم عناوینی چون ارتش های فرازمینی و شبگرد را تجربه کنیم.

## موسیقی

نشسته اید و دارید بازی می کنید. . رسیده اید به یک مرحله حساس . تمام مراحل را با موزیکی تند و هیجان انگیز سر کرده اید. می رسید به یکی از بخش های حساس. تک تیراندازی در دست دارید و سعی در کشتن یک دشمن دارید. اما یک مشکل وجود دارد. حسش نیست. موسیقی بد است. مثل این است که در همان لحظه آهنگ بابا کرم بگذارند. می دانید چقدر عذاب آور است.یا مثلا در یک بازی ترسناک به جای موسیقی های هولناک و عذاب آور چیزی عذاب آور تر از آن را قرار دهند یعنی آهنگ محسن چاووشی یا فرزاد فرزین. این یک تعریف ساده از نقش موسیقی در بازی های رایانه ای بود. یکی از مواردی که در چند سال اخیر رعایت نمی شد چیزی شبیه به همان بابا کرم بود. اما امسال آهنگسازی را جزو یکی از مهم ترین بخش های بازی ها می دانیم و سعی می کنیم آنرا بهتر در بازی های رایانه ای ارائه دهیم...

## انیمیشن سازی

فکر می کردید پس از گیم پلی به سراغ گرافیک بروم ولی وضع این مورد که الان می خواهم بیان کنم بسیار خراب تر است. عناوین باکیفیتی چون شبگرد ، ارتش های فرازمینی ، بیداری ، شبان را از ذهنتان حذف کنید. مواردی چون عملیات انهدام. انیمیشن سازی هایی که برای بازی انجام شده بسیار بد هستند مثلا فرض کنید راه می روید ولی پا هایتان تکان نمی خورد. این موارد از جمله چیز های اعصاب خورد کنی هستند که انتظار دیدنشان را در بازی های رایانه ای نداریم. البته عناوینی به این شکل هم هستند که باز هم لذت بخش هستند مثلا همان عملیات انهدام با وجود تمام نواقصی که در بخش انیمیشن ها داشت باز هم عنوان لذت بخشی بود.

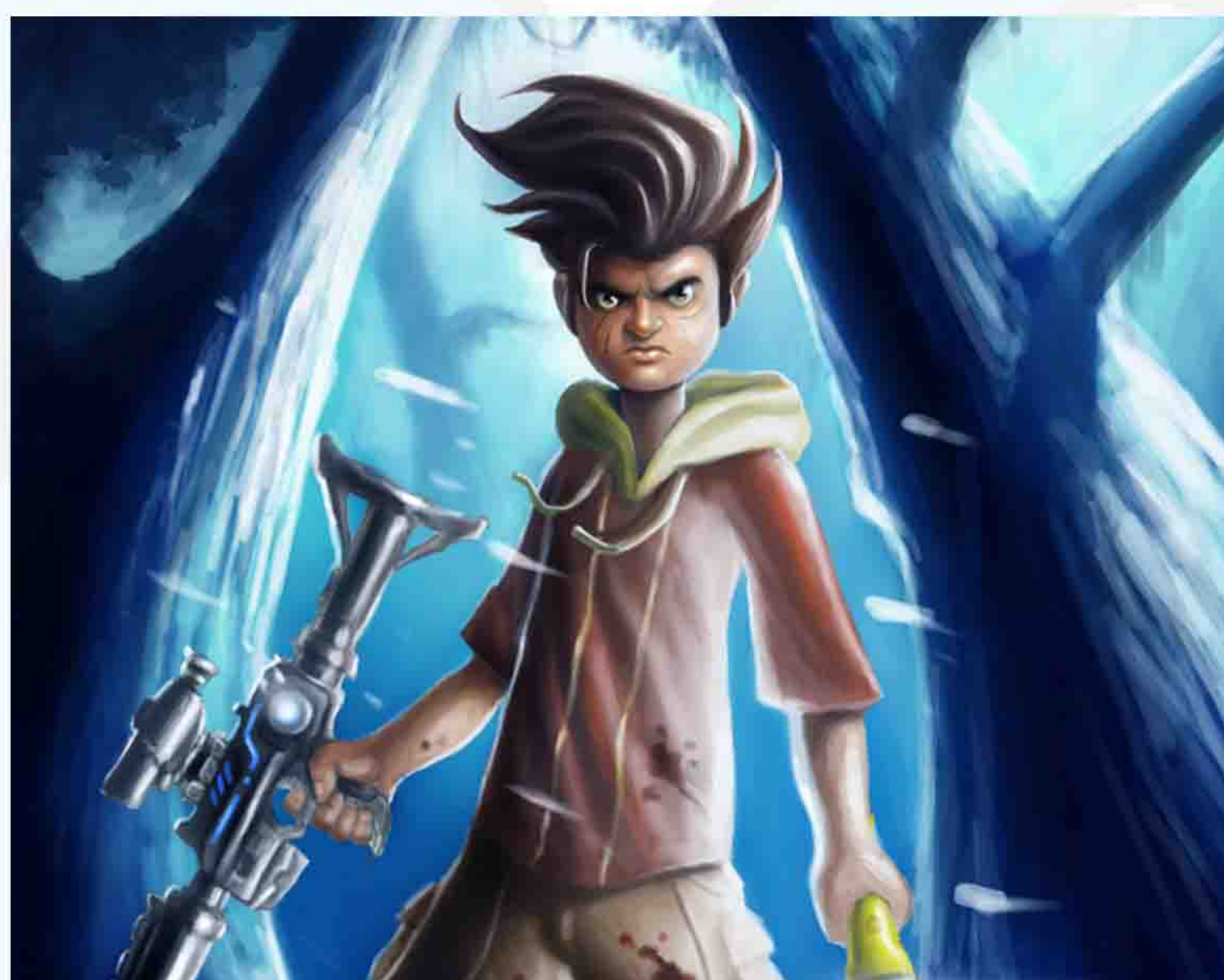
## نتیجه گیری:

در ابتدای اینکه می خواستم این مقاله را بنویسم قصدم این بود که یک مروری بر این صنعت بکنم ولی تصمیم گرفتم با خلاصه کاری این معرفی را در بخش مقدمه انجام داده و پس از آن به بررسی جوانب بازی ها پردازم. قصدم نه توحین بوده و نه بدگویی.فقط قصد داشتم مشکلاتی را بیان کنم که هنوز هم توجهی به آنها نمی شود و بازی ها ایرانی هنوز هم نقص هایی را در بر دارند که باید برطرف شود.در آخر هم باید گفت که به قول یکی از دوستانم حرکت گام گامی بهترین راه برای پیشرفت این صنعت است. باید کم کم با گذشت زمان این صنعت در ایران جا بیافتد



# مصاحبه اختصاصی با علی نجفی

مدیر استودیو  
ندای زیبا آفرینان و ای ای سی گیمز



سامانه ای ای سی گیمز یکی از سامانه های خریسد و فروش بازی های ایرانی است که به تازگی کار خود را آغاز نموده. این استودیو یعنی ای ای سی گیمز در گذشته عناوین سیم های خطرناک و دینگو را ارائه داده اند و حال آخرین دستاوردش این سامانه است. در طی این چند روز با مدیریت وبسایت و استودیو ای ای سی گیمز و همچنین مدیر استودیو ندای زیبا آفرینان مصاحبه ای ترتیب دادیم.

**سلام خدمت آقای علی نجفی. اول از همه از شما متشکریم که با ما هم صحبت شدید. اگه میشه خودتون رو برای خوانندگان مجله معرفی کنید**

بنده هم سلام عرض می کنم خدمت تمام خوانندگان و دوستان بازیباز عزیز. بنده علی نجفی هستم مدیر عامل شرکت ندای زیبا آفرینان و استودیو ای ای سی گیمز. این استودیو از سال ۱۳۸۸ کار خودش رو شروع کرد و در طی این دوره عناوین مختلفی چون سیم های خطرناک و دینگو رو به بازار عرضه کرد. جدیدترین قدم ما برای این استودیو سامانه ای ای سی گیمز است که به تازگی فعالیت خودش رو شروع کرده و فعالیتش بهتر از این هم در آینده خواهد شد

**همانطور که خیلی ها می دانند سامانه الکترونیکی ای ای سی گیمز همین تازگی ها شروع به کار کرده است. هدف از ایجاد این سامانه چه بوده؟**

همانطور که همه هم می دانند تا قبل از سیستم ای ای سی گیمز محصولات و بازی های رایانه ای خیلی سخت بدست مردم می رسید. تصمیم بر این شد که این سامانه رو ایجاد کنیم ولی ریسک بزرگی بود. تمام ابعاد رو بررسی کردیم و چیزی جز دیوار کوچک خود پیدا نکردیم. در اوایل افتتاح سامانه تصمیم بر این شد عنوان سیم های خطرناک که حاصل تلاش شبانه روزی بنده و میلاد سرلکی بود رو در این سامانه به فروش بگذاریم. هفته اول که تقریباً هیچ کس از سامانه خبری نداشت استقبال چندانی نشد اما در هفته های بعد با اعلام افتتاح سامانه در سایت های خبری سایت غوغا کرد و استقبال فوق العاده ای از این سامانه شد. خلاصه روز به روز استقبال از سایت می رفت بالا و حسابی خرید مردم پشت سر هم می رفت بالا و اینطوری شد که این سامانه به موفقیت خودش رسید

**تا به الان که فکر کنم یک ماهی از افتتاح سامانه گذشته چقدر از سامانه استقبال شده؟**

همانطوری هم که گفتیم استقبال بسیار خوبی از سایت شده و عنوان سیم های خطرناک بالای ۲۵۰۰۰ نسخه عرضه شده است و بازی های دیگر هم به میزان خود فروش خوبی را داشته اند. و بازدید از سایت هر روز بهتر از دیروز

**تا به الان عناوین معروفی چون دینگو و چرخ دنده و وفادار در این سامانه منتشر شدند. چه عناوین دیگری برای انتشار در نظر گرفته**

**شده ؟**

در واقع این تازه شروع کاره و عناوین بسیار زیادی در سایت به فروش خواهند رسید. در واقع قرار است کلکسیونی از تمام بازی های ایرانی قدیمی و جدید در سایت تهیه شود

**یکی از نکات جالب سایت این است که در بخش کوچکی از آن به نقد بازی های ایرانی و تحلیل آنها پرداخته می شود. آیا در آینده شاهد این بخش به صورت پخته تری خواهیم بود؟**

بله. ما تمام سعی خود رو می کنیم تا ایده های ناب و جذابی رو روی سامانه پیاده کنیم و بزودی بخش های این سامانه زیاد تر هم خواهد شد و سایت کاملتر خواهد شد.

**قیمت هایی که برای بازی ها در نظر گرفته شده بر اساس چه پارامتری ایجا شده ؟**

قیمت ها بر اساس نوع بازی و ویژگی های آن در بخش های گیم پلی و موسیقی و گرافیک و داستان گذاشته می شود ولی در بخشی هم به صورت توافقی با سازندگان آنها قیمت گذاری می شود

**چقدر صرف ساخت این سامانه هزینه شد؟**

هزینه بسیار زیادی برای ایجاد سامانه به وجود آمد و ۱۵ میلیون تومان برای راه اندازی آن خرج کردیم

**ما شاهد یک سایت دو زبانه هستیم. آیا می توان امید داشت که این سامانه موفقیت های جهانی برای بازی های ایرانی به وجود آورد؟**

همه اینها بستگی به استقبالی داره که مردم از این سامانه می کنن و ممکنه که شاهد موفقیت های جهانی این سامانه و موفقیت های جهانی صنعت بازی های رایانه ای ایران باشیم

**در آخر هم از شما به خاطر هم صحبتی با ما متشکریم. اگر سخنی در این آخر دارید اعلام کنید**

نه سخن خاصی نیست. فقط متشکرم از حمایت شما دوستان عزیز و همچنین حمایت مردم از این سامانه

ای ای سی گیمز سامانه خرید و فروش بازی های رایانه ای ایرانی به آدرس اینترنتی زیر قابل دسترسی خواهد بود:

WWW.EECGAMES.COM



# جمع بندی

بازی های رایانه ای به همراه صنعت سینما هر دو با یکدیگر جزو پر سابقه ترین صنایع شناخته می شوند.

در آخر مهم ترین نکته ای که قابل ذکر است این است که از طریق بازی ها می توان پول بدست آورد به شرطی که با موتور ها و سرور های آنلاین آشنا بود. پس بازی های رایانه ای تنها برای سرگرمی نیستند بلکه راهی مناسب برای کسب درآمد در آینده کاری نیز هستند ولی باید دانست که ایده جدید سبب تشکیل یک بازی خوب می شود.

حال باید دانست یکی از موارد مرتبط به صنعت بازی نقد و تحلیل آنهاست. نقد و تحلیل یک بازی رایانه ای باید سنجیده و درست انجام شود. در واقع قصد از نقد یک بازی بد گویی از آن نیست بلکه اشاره به نکات حساس و بخش های هنری و بصری مهم آن است که خود یک بحث مفصل می خواهد.

منابع :

- کتاب الکترونیکی تاریخچه بازی های رایانه ای به قلم حامد خیر آبادی
- ویژه نامه گیمفا پلاس | رابطه بازی های رایانه ای با علوم پزشکی به قلم رسول خردمندی

با تشکر از :

علی نجفی | مدیر استودیو ندای زیبا آفرینان  
و همه کسانی که مرا در تهیه و گردآوری این اثر یاری کردند





# پلک دنیا سرگرمی



پایان