



عنوان طرح :

بازی رایانه‌ای نجات بندر

چکیده طرح :

نوجوان و جوان ایرانی با وسایلی در تقابل فرهنگی قرار گرفته است که تناسبی با فرهنگ و ریشه ملی و دینی اش ندارد و یکی از آنها بازی های رایانه ای است. باید باور کرد که عمده ترین وسیله بازی و سرگرمی نسل جوان بازی های رایانه ای است و اگر بازی مناسب پیشینه فکری و فرهنگی جوان نباشد نتایج بدی به بار می آورد. تهاجم و بیگانگی فرهنگی، خشونت، اعتیاد به بازی، افت تحصیلی و بسیاری از مشکلات دیگر از جمله آسیب‌هایی است که یک بازی مخرب می تواند به شخص وارد کند .

به وسیله ساخت بازی های رایانه ای مناسب برای نوجوان و جوان ایرانی که علاوه بر سرگرمی دارای اهداف فرهنگی باشد می توان به راحتی ارزش هایی که به نسل بعد منتقل شود را در یک محیط تعاملی که خود مخاطب با علاقه انتخاب کرده و حاضر است وقت برای آن صرف کند انتقال داد .

با توجه به همه این نکات اولین بازی رایانه ای ایرانی در سبک «استراتژیک» پس از دو سال تلاش و در حدود ۵۰۰۰ ساعت کار برنامه نویسی و گرافیک طراحی شد. داستان بازی در باره وقایع تلخ جنگ جهانی دوم در شمال ایران است. فداکاری و از جان گذشتگی نیروهای ایران به فرماندهی «شهید ناخدا بایندر» در این جنگ سه روزه که بر خلاف فرمان دولت وقت صورت گرفته بود دستمایه ای شد برای ساخت بازی «نجات بندر» .

بازی از نظر فنی در کلاسی طراحی شده است که اصل اول آن به جای خشونت، تفکر است. هر کس که بهتر فکر می کند بهتر بازی می کند نه هر کس که خشن تر است . باشد که این بازی آغاز راهی باشد به سمتی که در آینده جوان و نوجوان ایرانی با بازی ای که به دست متخصصین ایرانی طراحی شده احساس غرور و افتخار کند .



پژوهشگر :

مرتضی بصارت دار

همکاران :

فرهاد پور نصیری
شیرین صیاد حقیقی
شاهین صیاد حقیقی
محسن یحیی

مؤسسه همکار :

سازمان تبلیغات اسلامی

