

۱۳۹۴/۱۲/۲۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





MAR 14 2016

دوشنبه ۲۴
اسفند



اذان صبح ۴:۵۳ طلوع آفتاب ۶:۱۶ اذان ظهر ۱۲:۱۳ اذان مغرب ۱۸:۳۹



قیمت ایزمباده ای (ریال)		
▼ ۱	۳۰۲۲۰	دلار
▲ ۲۹	۳۳۷۲۵	یورو
▼ ۲۰	۴۳۴۵۵	پوند
▼ ۳۰	۲۶۵۲۷	صدین
▼ ۲	۸۲۲۸	درهم امارات
▼ ۲۶	۳۰۷۲۴	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۳۵	دلار
۳۸۲۵	یورو
۴۹۲۰	پوند
۳۰۸۰	صدین
۹۴۰	درهم امارات
۱۲۱۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۳۶۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۱۹۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۳۸۰۰۰	نیم سکه
۲۸۳۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شد	فناوران
۲	شرایط دریافت وام برای بازی سازان اعلام شد	بیتاب
۲	شرایط دریافت وام بازی سازان اعلام شد	گفتار
۳	عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای، شرط دریافت وام بازی سازان	گامی
۳	مروری بر دنیای بازی های ویدیویی در هفته ای که گذشت [15 الی 22 اسفند]	بجیاته
۱۲	۸ رکورد در بازی های کامپیوتری که هیچ گاه شکسته نخواهند شد: "قسمت آخر"	pagefive
۱۳	سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای	گفتار
۱۴	شرایط دریافت وام بازی سازان اعلام شد	هدانا
۱۴	سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای	وایمکس نیوز
۱۵	سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای	گفتار
۱۶	جدیدترین تصاویر منتشر شده از عنوان Gears of War 4 هاپ شما را جهت تجربه بازی دو چندان می کنند!	GADGET NEWS
۱۶	جدیدترین تصاویر منتشر شده از عنوان Gears of War 4 هاپ شما را جهت تجربه بازی دو چندان می کنند!	شاهروویز
۱۶	جدیدترین تصاویر منتشر شده از عنوان Gears of War 4 هاپ شما را جهت تجربه بازی دو چندان می کنند!	فاین آی تی
۱۷	شرایط دریافت وام برای بازی سازان اعلام شد	میزبان
۱۷	شرط دریافت وام بازی سازان چیست؟	فراخن
۱۸	عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای، شرط دریافت وام بازی سازان	تکسپرت
۱۸	سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شد	خراسان
۱۸	بازی «موتور سوار» منتشر شد	مشق
۱۹	بازی «موتور سوار» منتشر شد	شهرای ایران

۱۹

بازی «موتور سوار» منتشر شد

دولت بهار

۱۹

سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شد

فنا ۱۰۰

۲۰

سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شد

مركز خبری قرآن
International Quran News Agency

۲۰

دریافت وام بازی سازان عملی شد

ایمان خبرگزاری کابل

تعداد محتوا : ۲۳



خبرگزاری

۳

پایگاه خبری

۱۵

روزنامه

۵



سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای ابلاغ شد

محبوبه شورای عالی فضای مجازی سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای ابلاغ شد.

فناوران - براساس آگهی منتشر شده در روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران، محبوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای به این شرح است:

شورای عالی فضای مجازی در جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵ آذر ۹۴ سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای را به شرح زیر تصویب کرد:

ماده ۱: سیاست‌ها:
۱. اولویت‌بخشی به محتوا، فرهنگ‌سازی عمومی و جریان‌سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین‌الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه‌ها و ارزش‌های اسلامی و سبک زندگی ایرانی - اسلامی

۲. تقویت و ارتقای سطح آموزش و تربیت سرمایه‌های انسانی متعهد، متخصص و کارآمد مورد نیاز صنعت بازی‌های رایانه‌ای

۳. ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار در صنعت بازی‌های رایانه‌ای و تأمین تقویت زمینه‌های مشارکت مولد و حداکثری بخش خصوصی و تعاونی در جهت گسترش تولید، سرمایه‌گذاری داخلی و فعالیت‌های مشترک بین‌المللی

۴. توسعه برنامه‌های پژوهشی، رصد و آینده‌نگری
۵. حمایت از نخبگان، شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان و ارتقای حمایت از مالکیت آثار

۶. کسب خودکفایی صنعتی، گسترش بازار و افزایش صادرات محصولات بازی‌های رایانه‌ای داخلی و ایجاد فرصت‌های جدید شغلی
ماده ۲: نگاشت نهادی

ماده ۲: سایر اقدامات:

۱. کلیه بازی‌های رایانه‌ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می‌بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت کنند.

۲. سازمان صدا و سیما و شهرداری‌ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نسبت به ارائه تخفیفات مؤثر بر سرای تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای ایرانی اقدام کنند.

گفتنی است این سیاست‌ها با برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای متفاوت است. پیش از این قرار بود شورای عالی فضای مجازی این برنامه را تصویب کند اما در لحظه آخر برنامه جای خود را به سیاست‌های کلی داد.

هنوز سرنوشت برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای مشخص نبوده و معلوم نیست کدام نهاد سرانجام آن را بررسی و ابلاغ خواهد کرد.



شرایط دریافت وام برای بازی‌سازان اعلام شد

با موافقت مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، عضویت قطعی در کارگروه این بنیاد، به عنوان شرط لازم برای دریافت وام بازی‌سازان مشخص شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، پس از بررسی و تحلیل مسئولان کارگروه بازی‌های رایانه‌ای ذیل سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور، شرایط دریافت این وام توسط کارگروه به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارائه شد که از سوی مدیرعامل این بنیاد مورد موافقت واقع شد.

بر این اساس «عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه‌ای» و «تولید حداقل یک بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه‌ای در دست تولید» از جمله شرایطی است که بازی‌سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر حمایت از بخش خصوصی و تقویت آن گفت: یکی از دلایلی که عضویت قطعی در کارگروه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان شرط دریافت وام آورده شده این است که کارگروه قدرتمندتر شده و تمایل شرکت‌ها به عضویت در کارگروه افزایش یابد.

فراخوان اولیه جهت اخذ درخواست‌ها، در پایگاه اینترنتی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای منتشر خواهد شد و پس از ثبت‌نام و ارسال مدارک متقاضیان واجد شرایط، کارگروه مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیگیری خواهد کرد.



شرایط دریافت وام بازی‌سازان اعلام شد



فرهنگ: عضویت قطعی در کارگروه این بنیاد، به عنوان شرط لازم برای دریافت وام بازی‌سازان مشخص شد. بر این اساس

«عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه‌ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته» از جمله شرایطی است که بازی‌سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: یکی از دلایلی که عضویت قطعی در کارگروه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان شرط دریافت وام آورده شده این است که کارگروه قدرتمندتر شده و تمایل شرکت‌ها به عضویت در کارگروه افزایش یابد.

عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای، شرط دریافت وام بازی سازان (۱۳۹۴-۱۲-۲۴)

پیروی مذاکرات صورت گرفته فی مابین مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نمایندگان کارگروه بازی های رایانه ای، معین شد تا اعضای کارگروه شرایط دریافت وام را تعیین کرده و به بنیاد مذکور پیشنهاد دهند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از بررسی و تحلیل مسئولان کارگروه بازی های رایانه ای ذیل سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور؛ شرایط دریافت این وام توسط کارگروه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه شد که از سوی مدیرعامل این بنیاد مورد موافقت واقع شد.

بر این اساس «عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه ای در دست تولید» از جمله شرایطی است که بازی سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر حمایت از بخش خصوصی و تقویت آن گفت: یکی از دلایلی که عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای به عنوان شرط دریافت وام آورده شده این است که کارگروه قدرتمندتر شده و تمایل شرکت ها به عضویت در کارگروه افزایش یابد. فراخوان اولیه جهت اخذ درخواست ها، در پایگاه اینترنتی سازمان نظام صنفی رایانه ای منتشر خواهد شد و پس از ثبت نام و ارسال مدارک متقاضیان واجد شرایط، کارگروه مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد کرد.

مروری بر دنیای بازی های ویدیویی در هفته ای که گذشت [۱۵ الی ۲۲ اسفند] (۱۳۹۴-۱۲-۲۲)

دنیای بازی های ویدیویی گستردگی خاص خود را دارد و کمتر پیش آمده که در دیجیاتو بتوانیم از گوشه به گوشه ی این دنیای خوش رنگ و جذاب برای تان بگوییم. تمرکز بیشتری روی اخبار مهم، کنفرانس ها و اتفاقات جریان ساز داشتیم اما این بار به گونه ای متفاوت، دنیای بازی را در می نوردیم.

از گوشه کنار این صنعت جذاب اخبار متنوعی هر روز می شنویم که شاید کمتر فرصتی پیش آید در مورد آن ها صحبت کنیم. شرکت های بزرگ و کوچک، افرادی را تحت اختیار می گیرند، بازی هایی تایید می شوند و جنجال های خبری رخ می دهد. شایعات هر روز در گوش ها زمزمه می شود و برخی به حقیقت می پیوندند در حالی که بسیاری دیگر کذب محض هستند.

پست مورد نظر، به آمار فروش و گزارش های مالی شرکت ها خواهد پرداخت و نیم نگاهی بر شیوه مدیریت کمپانی ها در صنعت پر زرق و برق بازی های ویدیویی دارد. اگر می خواهید بیشتر با گوشه و کنار دنیای رنگارنگ ما گیرها آشنا شوید، بسته جمع بندی هفته را تقدیم تان می کنیم.

نیستندو، مایکروسافت و سونی با کنسول های شان تنها سوژه های خبری ما نیستند. به دنیای بازی سازان مستقل سفر می کنیم و از استودیوهای کوچک شان هم اخباری به اطلاع تان می رسانیم. بازی های موبایل هم در انحصار هفت سنگ و پست های روزانه نیستند. اگر به دنبال تریلر بازی محبوب تان هستید، شاید در این پست آن ها را پیدا کنید و اگر می خواهید بدانید چه بازی هایی در هفته پیش رو منتشر می شوند، ما به شما خواهیم گفت.

در جمع بندی اخبار دنیای بازی، هر هفته مروری بر اخبار مهم صنعت ویدیوگیم در شرق و غرب داریم. البته، همچون گذشته اخبار مهم را سرپا به اطلاع تان خواهیم رساند اما به هر حال یک جمع بندی کلی از هفته ای که گذشت می تواند جامع و کامل باشد.

در ادامه با دیجیاتو و جمع بندی هفته همراه باشید.

بخش اول - مقالات هفته تحققی یک رویا؛ مایکروسافت چگونه اکس باکس لایو را پدید آورد؟

دنیای پیرامون ما پر از چیزهای عجیب است. از لحاظ تاریخی، کم پیش نیامده که انسان در مقاطعی مشخص، به عوامل کنجکاوی خود نگاه کند و در تلاش باشد تا پاسخی برای آن بیابد. چرا خورشید، ماه را دنبال می کند؟ چرا آتش از آسمان به زمین فرو می ریزد؟ چرا تمام تلاش ها به ناگاه از بین می روند؟

برای مثال، «نفرین» بازی Madden را در نظر بگیرید. فرنچایز Madden برای آمریکایی ها به بازی های ویدیویی ورزشی معنا بخشد و در بازه زمانی بیش از یک دهه، هر نسخه جدید از آن با استقبال بی نظیر مواجه شده و بازیکنان مطرح نیز به دنبال آن بودند تا به هر شکل ممکن روی کاور بازی قرار گیرند تا زمانی، این مسئله یک افتخار بود؛ تا زمانی که بحث نفرین الکترونیک آرتز مطرح شد.

از سال ۱۹۹۹ به بعد تقریباً تمام بازیکنانی که روی کاور بازی Madden قرار گرفتند، دچار مصدومیت شده اند. برخی از این مصدومیت ها جزئی بوده اند و برخی دیگر، بازیکن را از ادامه حرفه خود بازداشتند اما تقریباً بدون استثنا، همه بازیکنان کاور Madden از مصدومیت رنج برده اند.

آیا از لحاظ علمی می توان گفت که حضور یک بازیکن روی کاور یک بازی، موجب مصدومیت وی خواهد شد؟ قطعاً خیر. شاید توضیح بهتر آن باشد که فوتبال آمریکایی ورزشی خطرناک است و چنین اتفاقاتی در آن ممکن است روی دهد، چه روی کاور بازی قرار گرفته باشید و چه خیر. اما انسان ها معمولاً به دنبال پیدا کردن ارتباطاتی میان مسائل مختلف اند. برای مثال، یکی از نفرین های الکترونیک آرتز را در نظر بگیرید.

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

بازی تاج و تخت؛ چگونه مایکروسافت اکس باکس را به تعالی رساند؟

جی آلارد (J. Allard)، رابی باخ (Robbie Bach) و تعدادی از سران تیم Xbox برای بازی کردن در هتلی دور هم جمع شده بودند. بازی چندان مفرحی نبود، فرقی نداشت که کدام تیم برنده شود، همگی شان همان طور که از قبل حدس می زدند، در نهایت بازنده بودند.

سال ۲۰۰۵ بود، کمی قبل از عرضه اکس باکس ۳۶۰. آن بازی هم به نوعی، یک جنگ بود. جنگی اقتصادی برای بازاریابی و عرضه کنسول های گیمینگ، جنگی که تیم اکس باکس زیر نظر مایکروسافت و دپارتمان سرگرمی سونی به مصاف هم می رفتند و کنسول های ساخت این دو نیز مهره های نبرد بودند. هدف هر تیم یک چیز بود، فروش بیشتر کنسولش نسبت به محصول رقیب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مایکروسافت در شرف عرضه اکس باکس ۳۶۰ بود و سونی هم مراحل نهایی توسعه سومین کنسول برند پلی استیشن را پشت سر می گذاشت. اعضای تیم اجرایی مایکروسافت، در حال مهیا کردن اعلامیه هایشان بودند، برای معرفی کردن بازی های جدید در E3 آماده می شدند. استراتژی بازار پلی شان را می چیدند و تاریخ دقیق عرضه بازی های شان را مشخص می کردند.

دیدگاه ها و رایزنی های تجاری، مشخص کننده قوانین آن بازی بودند. دیدگاه هایی که به واسطه تحقیق روی داده ها و اطلاعات در دسترس عموم و برخی اطلاعات نیمه عمومی موجود از هر دو شرکت، به دست آمده بودند. این بازی، شبیه سازی شرایط و وضعیت دو تیم بود، ظاهر سازی آن چه که پیش بینی می شد در جنگ کنسول های پیش روی دو شرکت رخ دهد.

مدیران مایکروسافت، مدام استراتژی های خود را تغییر می دادند، متغیر های ممکن در این جنگ را از نو تنظیم می کردند و سعی می کردند از ارزیابی هایی که داشته اند، بهتر عمل کنند. آن ها باور داشتند که سرنوشت مخلوق شان، برند اکس باکس، و جایگاه شغلی شان، به سربلند بیرون آمدن از این جنگ بستگی دارد. اما متأسفانه آن ها در تمامی تخمین ها و برآوردهای شان، بازنده این میدان بودند.

در آن دوران، قطع به یقین مایکروسافت در جنگ کنسول ها مقام دوم را داشت و پلی استیشن ۲، دومین نسل کنسول سونی، جایگاه و وضعیت بهتری از نسل اول Xbox (که هم اکنون برخی از اعضای مایکروسافت آن را Xbox Prime می خوانند) از آن خود کرده بود.

مایکروسافت، می دانست باید در مدیومی که به تازگی بدان وارد شده، تلاش بسیار کند تا به رقیبش برسد. اما نمی دانست چه قدر سخت خواهد بود تا بتواند جایگاه سونی را از آن خود کند. آن بازی شبیه سازی هم به همین منظور طراحی شده بود، برای تخمین این که چه زمانی می توانند به بالاترین جایگاه برسند؟ برای این که از سونی بیشتر بفروشند باید چه اقداماتی انجام دهند؟ و اصلاً چگونه می توانند پیروز این میدان باشند؟

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

پیش نمایش بازی Hitman به دنیای قاتلین خوش آمدید

متأسفانه رشد تکنولوژی همیشه آن طور که می خواهیم پیش ترفته و در کنار مزایای گوناگون، طبعات منفی را نیز برای جامعه بشریت به همراه دارد. هم اکنون بسیاری از کارشناسان معتقدند با پیشرفت بیشتر صنایع و استفاده نادرست از آنان، انسان ها کم کم خود را به کام مرگ می کشانند. ولی خوب مطلب پیش رو پیرامون بازی های ویدیویی است و بیایید با کمی تغییر به صنعت مورد بحث ارتباطش دهیم.

برای این کار نگاهی به فرآیند ساخت بازی ها در دهه گذشته بیندازید. بزرگترین چیزی که متوجه خواهید شد افزایش هزینه هاست؛ موردی که به تنهایی توانسته بر جنبه های گوناگونی تأثیرات منفی بگذارد. به واسطه این اتفاق، شرکت های بزرگ مانند گذشته دست به ریسک نزده و بیشتر ادامه فرنتجایز های قدیمی شان را دستور کار قرار می دهند. طبیعی هم است، وقتی یک فرنتجایز تکلیف خود را پس داده و هر ساله نیز با تغییرات کم سودهای میلیارد دلاری می کند، چه انتظاری دارید؟

اما با تمام این حرف ها، مشکلی بزرگتر از اتفاق یاد شده به جان صنعت گیمینگ افتاده؛ نحوه انتشار بازی ها، به بیان واضح تر، شرکت ها قبل از عرضه رسمی آثارشان قول محتوای قابل دانلودی (DLC) را برای بازی می دهند که خود می توانستند در عنوان اصلی حضور داشته باشند.

حالا با کمی چشم پوشی می توان گفت این مورد مشکلی ندارد ولی اوضاع زمانی رنگ و بوی عجیب تری می گیرد که با این کار، بازی ناقص به دست مصرف کننده رسیده و برای تجربه ای کامل باید دوباره هزینه شود. با این وضعیت، به نظرتان آینده صنعت گیمینگ به کجا خواهد رفت؟ یکی از کارشناسان پیرامون موضوع مورد بحث تحلیل جالبی ارائه نموده که خوب یا بد بودنش را به خودتان واگذار می کنیم.

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

اطلاعات جدید و گسترده ای از Gears of War 4 منتشر شد

در نسل هفتم کنسول ها، با وجود موفقیت و فروش بسیار بالای عناوین هیلو، این سری رقیب بسیار قدرتمندی با نام Gears of War 4 را برای تبدیل شدن به سردمدار اکس باکس ۳۶۰ داشت؛ بازی که تاکنون چهار نسخه از آن در کنسول نسل هفتم مایکروسافت منتشر شده.

با ورود به نسل هشتم، طبیعی بود که این شرکت قسمت جدیدی از سری گیزرز آف وار را برای اکس باکس وان عرضه کند. بدین ترتیب قسمت چهارم بازی با نام Gears of War 4 معرفی شد. اما با وجود تمام علاقه طرفداران به سری، متأسفانه آخرین تریلر گیم پلی بازی توانست انتظارات را به خوبی برآورده کند. اکنون اعضای مجله معتبر گیم اینفورمر با رفتن به مقر استودیو سازنده، تصمیم گرفتند یک پیش نمایش اختصاصی ۱۴ صفحه ای از بازی را بنویسند که خواندن آن می تواند هر فردی را با هر سلیقه ای به وجد بیاورد. در این مطلب سعی کردیم مهمترین نکات پیش نمایش و اطلاعات بازی را در قالب خلاصه ای برایتان جمع آوری کنیم.

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

بخش دوم - اخبار هفته تاریخ انتشار بازی No Man's Sky مشخص شد

کمیاتی سونی و استودیوی Hello Games به تازگی از تاریخ انتشار بازی مستقل و مورد انتظار No Man's Sky برای کنسول پلی استیشن 4 رونمایی کرده اند و قرار است که بازی در ماه ژوئن امسال (برابر با تیرماه) به بازار عرضه شود.

استودیوی سازنده بازی، روز گذشته قیمت خرده فروشی No Man's Sky را مشخص نمود که باعث نگرانی برخی از طرفداران شد. به گفته Hello Games بازی مورد بحث روی هر دو پلتفرم پلی استیشن 4 و پی سی، با قیمت ۶۰ دلار عرضه می شود که برای یک بازی مستقل، رقمی بسیار گران قیمت است. بازی No Man's Sky برای نخستین بار طی کنفرانس سونی در مراسم E3 2014 معرفی شد و از همان زمان، چشم بسیاری از منتقدین و مخاطبان را به خود دوخت.

گیمر در No Man's Sky به رقمی بالغ بر ۱۸ کویبتیلیون (عدد ۱۸ و ۱۸ صفر مقابل آن) سیاره مختلف دسترسی دارد که هر یک زیست بوم و شرایطی کاملاً متفاوت با دیگری به نمایش می گذارد. هدف گیمر این است که با سفر به سیارات مختلف، تجهیزات و فضاییهای خود را ارتقا داده و راهش را به سمت مرکز کائنات پیدا کند.

سازندگان اعلام کرده اند که علاوه بر فروش دیجیتالی، بازی را به صورت فیزیکی در خرده فروشی ها نیز عرضه خواهند کرد. No Man's (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... Sky در تاریخ ۲۴ ژوئن (۴ تیرماه) برای دو پلتفرم پلی استیشن ۴ و بی سی عرضه می شود سازمان NPD بیش از ۵۰ درصد کنسول های بازی در آمریکا فروخته شده اند

براساس آمار اعلام شده از سوی NPD و Gfk Chart-Track، تعداد کنسول های فروخته ایالات متحده آمریکا، کانادا و کشورهای اروپایی تا انتهای سال ۲۰۱۵، به ۴۳ میلیون رسیده است؛ رشدی ۱۱ میلیونی نسبت به ۳۰ سپتامبر ۲۰۱۵ که از اهمیت سه ماهه پایانی سال حکایت دارد.

در گزارش منتشر شده از سوی سازمان NPD آمده است که بیش از ۵۰ درصد کل فروش کنسول های بازی در این نسل، متعلق به ایالات متحده آمریکا بوده با توجه به اینکه مایکروسافت علاقه ای به اعلام آمار فروش کنسول خود ندارد، برآوردهای رسمی را باید از سوی سازمان های آماری همچون NPD و شرکت های ناشر بازی های ویدیویی شنید. چند روز پیش نیز الکترونیک آرتز گفته بود مجموع فروش کنسول ها در سراسر جهان به ۶۰ میلیون رسیده است که این مسئله نشان از اهمیت دو بازار بزرگ آمریکا و اروپا در قیاس با آسیا یا جمعیت عجیب و غریب دارد.

همچنین در این گزارش گفته شده که در مقایسه با نسل گذشته، پلی استیشن ۴ و اکس باکس ۳۶۰ در همین مدت زمان، فروشی ۲۸ میلیونی تجربه کرده بودند واضح است که پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان موفقیتی بزرگ کسب کرده اند، اما باید در نظر گرفت که در این نسل، رقیب قدرتمندی چون Wii برای شان نبود. حالا شاید با آمدن NX، کمی ماجرا تغییر کند.

نسخه جدید دستی و Nintendo NX برای Call of Duty Bloodlines منتشر می شوند [شاید]

Bloodlines احتمالاً نام Call of Duty بعدی است که توسط استودیو Infinity Ward ساخته می شود. این اطلاعات را کاربری شناخته شده به نام Geno مطرح کرده که پیش از این سابقه درخشانی در انتشار اطلاعات پشت پرده داشته. وی اخیراً نکات بسیاری پیرامون کنسول جدید نینتندو ملقب به NX و سری بازی Pokemon منتشر کرده بود که بخش قابل توجهی از آن ها مورد تایید واقع شدند.

وی اما حالا به سراع رابطه دو کمپانی نینتندو و اکتیویژن رفته است. تقریباً به همه ما ثابت شده که NX تا پایان سال جاری میلادی عرضه خواهد شد و اطلاعاتی که پشت هم منتشر می شوند، مهر تاییدی بر شایعات پیشین هستند.

Geno اخیراً اعلام کرده که نینتندو قصد دارد با جلب نظر توسعه دهندگان شخص ثالث، دوباره توجه ها را به سوی خود بازگرداند و چه چیزی بهتر از Call of Duty؟ علاوه بر نسخه جدید Call of Duty، یک بازی از سری Skylanders هم تا پایان سال ۲۰۱۶ برای NX منتشر می شود.

علاوه بر این، اکتیویژن در حال توسعه Beyond Destiny، ادامه ای بر بازی Destiny است و گویا باید تا پاییز ۲۰۱۷ (پاییز سال ۱۳۹۶) در انتظار آن بمانیم. مشخص نیست که Beyond Destiny یک بازی چند-پلتفرمی خواهد بود یا صرفاً برای NX ساخته می شود.

همچنین، گفته شده که نینتندو با همکاری پلاتینیوم گیمز (سازندگان بایوتتا ۲) قصد دارد Spider-Man: The First Avenger را اوایل ۲۰۱۷ روی NX منتشر سازد. چندی پیش نیز خبر به انحصار در آمدن نسخه جدید Beyond Good & Evil نیز خیرساز شد. گویا نینتندو این بار ابتدا قصد شکست خوردن ندارد.

موسس Epic Games مایکروسافت می خواهد بازی سازی روی ویندوز ۱۰ را به انحصار خود درآورد

صبح روز گذشته، یکی از موسسین کمپانی Epic Games، تیم سوینی، مقاله ای در روزنامه گاردین انگلیس به انتشار رسانده و می گوید که که مایکروسافت قصد دارد به کمک ویندوز استور و نیز استراتژی های جدید خود در قبال ویندوز ۱۰، دیواری پیرامون پلتفرم ایجاد کند که برنامه ها و بازی های جدید را در انحصار آن ها در می آورد.

به گفته سوینی، «پلتفرم فراگیر ویندوز – Universal Windows Platform»، که به توسعه دهندگان اجازه می دهد تا یک برنامه واحد را روی پلتفرم های مختلف بهره مند از ویندوز مانند تبلت ها، موبایل ها، کامپیوترها و حتی هدست های واقعیت مجازی عرضه کنند، در واقع «پلتفرمی بسته در بطن پلتفرمی دیگر» است.

سوینی در نامه سرگشاده خود و نیز در مصاحبه با وب سایت Polygon به این مسئله اشاره کرده که مایکروسافت اخیراً چند بازی جدید روی ویندوز استور عرضه نموده و مراسم تبلیغاتی بزرگی نیز برای معرفی هرچه بیشتر استور و ادغام سرویس اکس باکس لایو و ویندوز برگزار کرده است. «این کار مایکروسافت سبب خواهد شد تا برنامه های موجود برای پلتفرم فراگیر ویندوز، نسبت به سایر برنامه ها برتری یابند و مردم بیشتری جذب آن ها شوند»

در واقع برای آن که بتوان اپلیکیشن های سازگار با پلتفرم فراگیر ویندوز را دریافت کرد، لازم است که کاربر حتماً به ویندوز استور مراجعه کند. بنابراین، هیچ نرم افزاری به صورت مستقل قابلیت نصب ندارد و اگر بخواهید چنین قابلیتی را فعال کنید، باید تفسیراتی فنی در رجیستری کامپیوتر ایجاد کنید. این مسئله، به گفته سوینی سبب خواهد شد تا ویندوز استور برتری ناعادلانه ای نسبت به سایر فروشگاه ها بیابد.

استفاده از استور مایکروسافت از سوی توسعه دهندگان به این معناست که آن ها باید ۳۰ درصد از مجموع فروش خود را به اهالی ردموند بپردازند. علاوه بر این، مایکروسافت نقش مدیر محتوا را ایفا خواهد کرد و برای مثال می تواند از امکان نصب یک فروشگاه دیگر روی ویندوز جلوگیری کند.

سوینی می گوید که نگرانی وی نسبت به این مسئله، آن است که در نهایت توسعه دهندگان مجبور به استفاده از ویندوز استور شده و از سوی دیگر، تبلیغات گسترده سبب گردد تا مردم نسبت به استفاده از آن مجاب شوند. در نهایت چنین اتفاقی، ویندوز استور به استاندارد رایج پلتفرم های امروزی تبدیل خواهد شد.

اگر پلتفرم فراگیر ویندوز، به یک استاندارد رایج تبدیل شود، مایکروسافت دست از پشتیبانی از Win۳۲ استاندارد برخوردار خواهد داشت و رقبای خود در صنعت گیمینگ مانند GOG، لوریجین، بل-نت، استیم و دیگر فروشگاه های مطرح را از دور خارج خواهد کرد.

سوینی می گوید: «اگر شما یک قورباغه را در آب جوش بیندازید، از آن بیرون خواهد پرید. اما اگر قورباغه را در آب سرد بگذارید و بعد به آرامی دمای آن را افزایش دهید، می توان آن را جوشاند و قورباغه هم هیچوقت متوجه نمی شود که دمای آب بسیار زیاد شده است. امید من اینست که بتوانیم با تفکر، قورباغه را از مرگ تدریجی نجات دهیم و اجازه ندهیم که مایکروسافت بازار را به انحصار خود در بیاورد»

بعد از انتشار این مقاله و مصاحبه، کوین گالو، نائب رییس بخش ویندوز مایکروسافت نیز نسبت به موضوع واکنش نشان داد و گفت: «پلتفرم فراگیر ویندوز، یک اکوسیستم کاملاً باز است، در دسترس هر توسعه دهنده ای قرار دارد و قابل پشتیبانی از سوی هر استور دیگری است.»

گالو هم چنین بخشی از سخنان خود را به قابلیت Side load، یعنی امکان دانلود و نصب اپلیکیشن های ویندوز از جایی خارج از محیط (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ویندوز استور، اختصاص داده است. گالو می گوید که در آپدیت ماه نوامبر ویندوز ۱۰، این قابلیت افزوده شد و کاربران به سادگی می توانند اپلیکیشن های خود را Sideload کنند.

در همین حال، فیل اسپنسر، مدیر برند اکس باکس، هم در طی مجموعه ای توئییت ها، لینک مقاله اخیر گالو که هفته گذشته انتشار یافته بود را با سوییچی به اشتراک گذاشت. در این مقاله، گالو درباره تلاش مایکروسافت برای پورت اپلیکیشن ها، زبان های برنامه نویسی و پلتفرم های مختلف به پلتفرم ویندوز صحبت کرده است. ضمناً مایکروسافت اخیراً Xamarin را به مالکیت خود در آورده که سبب می شود تا ابزارهایی برای ساخت اپلیکیشن های یکسان روی ویندوز، اندروید و iOS در دسترس توسعه دهندگان قرار گیرد.

در نهایت سوییچی، اعلام کرد که پاسخ مایکروسافت، اهمیت زیادی دارد و می تواند بخشی از نگرانی های مربوط به پلتفرم ویندوز را از بین ببرد اما هنوز باید منتظر ارائه توضیحات و جزئیات بیشتر در طی همایش Build ۲۰۱۶ ماند که از ۳۰ مارس الی ۱ آوریل (۱۱ الی ۱۳ فروردین) در سان فرانسیسکو برگزار می شود.

الکترونیک آرتز و درآمد سالانه ۱.۳ میلیارد دلاری از محتوای الحاقی

براساس گفته های مدیر امور مالی الکترونیک آرتز، بلیک یورگنسن، این کمپانی سالانه ۱.۳ میلیارد دلار از محتوای الحاقی درآمد کسب می کند. در واقع، هر محتوایی که پس از عرضه رسمی بازی، به صورت جداگانه برای عنوانی عرضه شود، بسته الحاقی و محتوای اضافه خطاب می شود.

در جریان کنفرانس مورگان استنلی، یورگنسن از اهمیت این محتوای اضافه برای موفقیت شرکت گفت. سیزن پس ها، بسته های الحاقی، نقشه های اضافه برای بازی های چند نفره آنلاین و قابلیت خرید درون بازی یا میکروترانزاکشن (Microtransaction) این روزها بخش اعظمی از درآمد ناشرین را تشکیل داده اند.

یورگنسن گفت: «بیزینس محتوای الحاقی ۱.۳ میلیارد دلار در سال است. نیمی از آن تقریباً مربوط به بخش Ultimate Team است.»

آنتیمت تیم بخشی از بازی های ورزشی الکترونیک آرتز است که طی آن، بازیکنان می توانند کارت های بازیکنان ورزشی را خرید و فروش و حتی معاوضه کنند برای به دست آوردن این کارت ها می توان از پول داخل بازی یا پول واقعی استفاده کرد.

بخش بازی های موبایل درآمدی ۶۵۰ میلیون دلاری و بخش حق اشتراک سرویس ها درآمد ۳۰۰ الی ۴۰۰ میلیون دلاری در طول سال کسب می کنند و بازی های دیجیتالی نیز یک چهارم کل فروش هر بازی را شامل می شوند.

مایکل فورجی، تهیه کننده سری Gears of War و Shadow of Mordor درگذشت

مایکل فورجی، تهیه کننده سری بازی Gears of War، چندی پیش، در تاریخ ۳ مارس در اثر ابتلا به سرطان درگذشت. وی نزدیک به ۹ ماه با سرطان بدخیمی دست و پنجه نرم کرد و در نهایت، این تومور مغزی وی را از پای در آورد.

وبسایت YouCaring.com که کمپین جمع آوری سرمایه ای برای مایکل فورجی به راه انداخته بود روز گذشته در صفحه اعلانات خود نوشت: «مایکل در روز ۳ مارس، ساعت ۲:۱۵ بامداد درگذشت. روزهای آخر وی با وجود خانواده اش بسیار آرام بودند. مایکل از میزان حمایت دیگران طی مبارزه اش [با بیماری] بسیار تحت تاثیر قرار گرفته بود. خانواده او می خواهند از همه بابت پشتیبانی و حمایت کلامی شان طی این دوران سخت تشکر کنند.»

پرونده وی در دنیای بازی های ویدیویی بسیار ارزنده بوده و هست. او تهیه کنندگی دو نسخه ابتدایی سری Gears of War را به عهده داشت و در شکل گیری پرفروش ترین بازی کینکت، Kinect Adventures نیز نقش به سزایی ایفا کرد.

آخرین پروژه منتشر شده فورجی، Middle-Earth: Shadow of Mordor بود که سال ۲۰۱۴ انتشار یافت و یکی از بزرگ ترین عناوین سال لقب گرفت. آخرین تصویری که از وی در دسترس است، مربوط به کریسمس گذشته می شود که در زیر می بینید:

اسپنسر: اکس باکس وان اولویت مایکروسافت خواهد بود

پس از معرفی کوانتوم بریک، عنوان انحصاری اکس باکس وان برای پی سی، جنجال عجیبی رخ داد. پس از آن فیل اسپنسر، مدیر بخش اکس باکس گفت که قصد دارند این روند را ادامه دهند و همین چند روز پیش بود که شاهد معرفی Forza Motorsport ۶ Apex برای ویندوز ۱۰ نیز بودیم.

گفته می شود که فرنچایزهای فورزا و Gears of War نیز قرار است به زودی روی ویندوز و البته فروشگاه مخصوص ویندوز ۱۰ در اختیار گیمرها قرار بگیرند و خبری از پشتیبانی مایکروسافت از استیم، بزرگ ترین پلتفرم و جامعه آنلاین پی سی گیمرها نیست.

اما پس از گذشت تقریباً یک ماه، اسپنسر می گوید که آن ها به هیچ وجه قرار نیست پشت اکس باکس وان را خالی کرده و تمام نیروی خود را برای تقویت ویندوز ۱۰ به کار بگیرند. در حقیقت اکس باکس وان هنوز اولویت مایکروسافت برای گیمنگ است.

وی در مصاحبه با IGN گفت پشتیبانی پی سی با یک بازی، به این معنا نیست که آن ها قرار است کنسول را رها کنند و مردم باید بدانند که «اکس باکس یک اولویت بزرگ و تعهدی عظیم است.»

آرون گرینبرگ، مدیر بخش بازاریابی برند اکس باکس می گوید که آوردن بازی هایی نظیر کوانتوم بریک روی پی سی، سبب می گردد تا اکوسیستم گیمنگ رشد یافته و بزرگ تر شود. گرینبرگ می گوید از مدیرعامل گرفته تا کوچک ترین عضو، همه در مایکروسافت به تجارت کنسولی تعهد بالایی دارند و همین سبب شده تا موفقیتی عظیم به دست آید.

رمدی: Alan Wake's Return فقط نام یک سریال درون بازی کوانتوم بریک است

هفته پیش برای تان نوشتیم که شرکت فنلاندی رمدی، خالق مکس پین و آلن ویک، نام تجاری جدیدی به نام Alan Wake's Return را به ثبت رسانده با توجه به شایعات پیرامون شروع ساخت آلن ویک بعدی، این گمان می رفت که دامنه مذکور، نام نسخه بعدی باشد اما سم لیک، بازی که چنین تصویری ندارد سم لیک، نویسنده و کارگردان خلاق بازی های آلن ویک، دو نسخه ابتدایی مکس پین و کوانتوم بریک است. وی در آخرین گفتگوی خود گفت که Alan Wake's Return، تنها یک سریال تلویزیونی است که درون کوانتوم بریک پخش می شود و ارتباطی با بازی آلن ویک ندارد؛ گفته ای که اندکی شبیه برانگیز است.

لیک به وبسایت کوتاکو گفت که هدف شان پوشش کامل قانونی از لحاظ علامت تجاری است و نمی خواستند درگیری متوجه شان شود. بنابراین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و متأسفانه، ثبت این نام ارتباطی با آینده آن ویک ندارد.

او البته به این مسئله اشاره کرد که در حال گشت و گذار در میان ایده ها و طرح های مختلف هستند تا ببینند چه چیزی می تواند برای ساخت ادامه آن ویک مناسب باشد و در زمان مناسب راجع به آن صحبت خواهند کرد.

کواتوم بریک در تاریخ ۵ آویل برابر با ۱۷ فروردین روی دو پلتفرم اکس باکس وان و ویندوز ۱۰ عرضه خواهد شد.

هدست واقعیت مجازی پلی استیشن برای کودکان زیر ۱۲ سال مناسب نیست

هدست واقعیت مجازی پلی استیشن قرار است امسال وارد بازار شود و انتظار می رود که در کنار کنسول نسل هشتمی پلی استیشن ۴، محبوبیت بسیار زیادی یابد اما سونی به تازگی اعلام کرده که هدست پلی استیشن برای کودکان زیر ۱۲ سال مناسب نیست و نباید توسط آنان مورد استفاده قرار گیرد.

وبسایت Eurogamer به تازگی گزارش کرده که در بخش مربوط به «سلامت و امنیت» آپدیت فرمور ۳.۵۰ پلی استیشن، توضیحاتی درباره چگونگی استفاده از هدست واقعیت مجازی سونی ارائه شده است. در این بخش آمده:

هدست واقعیت مجازی برای کودکان زیر ۱۲ سال مناسب نیست. پیش از استفاده، اطراف خود را بررسی کنید و موانع را بردارید. اقدامات لازم برای جلوگیری از ورود حیوانات خانگی، کودکان و سایر موانع به محیط پیرامون خود را به عمل آورید. بعضی از مردم ممکن است هنگام استفاده از واقعیت مجازی، دچار ناخوش احوالی، حالت تهوع و تاری دید شوند. در این صورت، فوراً هدست را از روی سرتان بردارید.

تا به امروز کمپانی های مختلف سازنده هدست های واقعیت مجازی، بارها به این مسئله اشاره کرده اند که تکنولوژی مورد بحث برای همه مردم مناسب نیست و ممکن است باعث ایجاد برخی مشکلات شود؛ اما شاید این اولین باری باشد که استفاده از واقعیت مجازی برای کودکان زیر ۱۲ سال نامناسب تلقی شده است. در نهایت باید گفت هدست واقعیت مجازی پلی استیشن کماکان تاریخ انتشار و قیمت گذاری دقیقی ندارد. اما برخی از تحلیلگران پیش بینی می کنند که سونی احتمالاً با تحمل ضرر و زیان برای مدتی اندک، هدست خود را با کمترین قیمت ممکن (یعنی بین ۳۰۰ الی ۴۰۰ دلار) به بازار عرضه خواهد کرد.

مایکروسافت استودیوی Lionhead سازنده سری بازی Fable را تعطیل کرد

شب گذشته، کمپانی مایکروسافت در طی اقدامی غیرمنتظره اعلام کرد که روند ساخت بازی Fable Legends، عنوان انحصاری پلتفرم اکس باکس وان که قرار بود برای پی سی نیز عرضه شود، متوقف شده و استودیوی سازنده آن، Lionhead تعطیل خواهد شد.

استودیوی Lionhead در سال ۱۹۹۶ توسط پیتر مولینیو تاسیس شده بود و خیلی زود با عرضه بازی Black & White و نیز سری بازی نقش آفرینی Fable روی پلتفرم اکس باکس، شهرت فراوان یافت. مایکروسافت در سال ۲۰۰۶، استودیو را خریداری کرد و از آن پس، Lionhead به ساخت نسخه های بعدی Fable مشغول شد.

Fable legends آخرین بازی استودیوی مورد بحث بود که تولیدش از سال ۲۰۱۲ آغاز شده بود و بعد از یک فاز آزمایشی عمومی در سال ۲۰۱۴، با تأخیرهای متعدد مواجه شد. آخرین دمویش بخش شده از Fable Legends در طی همایش E3 ۲۰۱۵ بود و بعد از آن، خبر زیادی درباره Legends به گوش نرسید جز آن که سازندگان تصمیم گرفته بودند تا بازی را به شکل رایگان (Free To Play) عرضه کنند.

علاوه بر Lionhead، مایکروسافت اعلام کرده که استودیوی دانمارکی Press Play را هم تعطیل خواهد کرد و عنوان انحصاری آن ها به نام Project Knoxville دیگر برای اکس باکس وان منتظر نخواهد شد.

فیل اسپنسر: برای ارتقای سخت افزاری اکس باکس وان نیازی به تغییر قطعات کنسول نیست

چند روز پیش برایتان نوشتیم که فیل اسپنسر، مدیر برند اکس باکس، اخیراً درباره احتمال ارتقای سخت افزاری کنسول اکس باکس وان صحبت کرده و از برنامه های مایکروسافت برای از بین بردن مرز میان کنسول های خانگی و پی سی گفته است. بعد از این خبر، بسیاری نسبت به سخنان اسپنسر واکنش نشان دادند و حالا به نظر می رسد که وی، منظور خود را به درستی بیان نکرده است و برداشتی اشتباه از آن به دست آمده.

اسپنسر چندی پیش در یادگست میجور نلسون شرکت کرده و سعی داشته که ابهامات درباره سخنان پیشین خود را از بین ببرد؛ هرچند که توضیحات وی، سوالات بیشتری برای کاربران به وجود آورده است. او می گوید «این طور نخواهد بود که ما با هر کنسول، یک پیچ گوشی عرضه کنیم تا مردم خود قطعات کنسول شان را تعویض کنند.»

در واقع، مایکروسافت قصد دارد که سخت افزار کنسول نسل هشتمی اکس باکس وان را در آینده ارتقا دهد، اما روشی که برای تحقق این هدف مورد استفاده قرار خواهد گرفت، شاید آن چیزی نباشد که مردم فکرش را می کنند. اسپنسر ادامه می دهد:

آیا قرار است که کاربر کنسولش را باز کند و تک تک قطعات آن را عوض کنید؟ قطعاً ما چنین برنامه ای نداریم. بلکه شما دستگاهی جابجایی و مشابه کنسول خریداری می کنید، آن را به تلویزیون متصل کرده و شروع به کار می کند.

اسپنسر می گوید که ابداعات سخت افزاری در حوزه کنسول های خانگی دائماً به وقوع می پیوندند و با چنین کاری می توان چرخه ۷-۸ ساله صبر برای ورود کنسول های نسل بعد را کوتاه کرد. هنوز مشخص نیست که مایکروسافت چه منظوری از سخنان اخیر خود دارد اما شاید بتوان انتظار داشت که تا چند وقت دیگر، ورژنی جدید و ارتقایافته از کنسول به بازار عرضه شود.

این کار، شاید بهترین روش برای مایکروسافت و ارتقای سخت افزار اکس باکس وان باشد اما تکلیف آن دسته از افرادی که پیش از این اکس باکس وان خود را با قیمتی معادل صدها دلار خریداری کرده اند چه خواهد بود؟ بدون شک، هنوز سوالات زیادی باقی مانده که مایکروسافت باید به آن ها پاسخ دهد و پیش از آن نمی توان به هیچ نتیجه گیری دقیقی رسید.

سونی به عنوان غرامت برای هک سرویس PSN در سال ۲۰۱۱، به کاربران بازی رایگان هدیه می دهد

اگر شما هم جز آن دسته از ۷۰ میلیون نفری هستید که در طی هک ۲۳ روزه سرویس پلی استیشن نتورک در سال ۲۰۱۱ تحت تأثیر قرار گرفتید، حالا زمان آن رسیده که اینباکس ایمیلتان را چک کنید. کمپانی سونی از چند روز گذشته، ایمیلی به مشترکین سرویس آنلاین خود فرستاده که در آن کد دریافت بازی هایی رایگان برای سه کنسول پلی استیشن ۳، پلی استیشن ویتا و پلی استیشن پرتابل قرار داده شده است.

عناوینی که به صورت رایگان دریافت خواهید کرد، ارتباطی مستقیم با سرویس هایی که در زمان حمله هکرها به پلی استیشن نتورک در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سال ۲۰۱۱ مشترکشان بوده اید، دارد اگر مدتی بعد از هک PSN یک بازی رایگان در کمپین Welcome Back سونی دریافت کرده باشید، یک بازی دیگر نیز برایتان فرستاده می شود. در غیر این صورت، به دو بازی دسترسی خواهید داشت.

از جمله عناوینی که سونی به صورت رایگان در دسترس کاربران قرار می دهد می توان به **God of War HD**، **InFamous**، **Little Big Planet** و **Collection** اشاره کرد اما همه این عناوین، تنها روی پلی استیشن ۳ و یا کنسول های دستی کمپانی ژاپنی قابل بازی خواهند بود.

تصمیم اخیر سونی مبنی بر ارسال بازی های رایگان، به دلیل پرونده شکایتی است که در سال ۲۰۱۴ علیه آن ها تشکیل شد و در نهایت کمپانی ساکن توکیو به پرداخت جریمه ۲.۷۵ میلیون دلاری محکوم گشت. اگرچه حالا ۵ سال از زمان اتفاق گذشته و کمی دیر به نظر می رسد، اما وقت آن رسیده که گیرها از بازی های رایگان خود لذت ببرند.

کمپانی بلیزارد تاریخ انتشار بازی **Overwatch** را مشخص کرد

چند روز پیش، وب سایت IGN به اشتباه یکی از تبلیغات مربوط به بازی **Overwatch** را پیش از موعد به نمایش درآمد که در آن، به عرضه بازی در ماه مه یا همان خرداد اشاره شده بود. حالا کمپانی بلیزارد به صورت رسمی این تاریخ را تایید کرده و اعلام نموده که پیش از عرضه بازی، یک فاز بتا برای **Overwatch** در نظر گرفته شده است.

بتای **Overwatch**، از تاریخ ۵ الی ۹ مه (۱۶ الی ۲۰ اردیبهشت) روی سه پلتفرم اکس باکس وان، پلی استیشن ۴ و پی سی در دسترس خواهد گرفت. هم چنین افرادی که بازی را پیش خرید کرده باشند، از روز ۱۴ اردیبهشت قادر به تجربه فاز بتای خواهند بود.

بازی **Overwatch**، عنوانی در سبک اول شخص شوتر تیمی و رقابتی است که به گفته بلیزارد «به کمک تعداد بسیار زیادی از شخصیت های مختلف، گیم پلی ای عمیق، سریع و سرگرم کننده» برای گیرها به ارمغان می آورد.

هنگامی که بلیزارد برای اولین بار ورود خود به ژانر اول شخص شوتر را اعلام کرد، با بازخوردهای نه چندان جالبی از سوی مخاطبان مواجه شد. اما بعد از اجرای فاز آلفای بازی و انتشار تریلرهای مختلف و نمایش بخش هایی از گیم پلی، به نظر می رسد که گیرها یکبار دیگر برای عنوان جدید بلیزارد لحظه شماری می کنند. **Overwatch** در تاریخ ۴ خرداد برای پی سی و کنسول های نسل هشتم عرضه می شود.

دراپور جدید کارت های گرافیک انویدیا، پی سی کاربران را دچار مشکلات جدی می کند

در چند روز اخیر، کمپانی انویدیا آپدیتی جدید برای دراپور کارت های گرافیک خود عرضه کرده به نظر می رسد نصب آن در بازه زمانی فعلی کار چندان هوشمندانه ای نباشد. بسیاری از کاربران بعد از نصب دراپور جدید (ورژن ۳۶۴.۴۷) گزارش کرده اند که با مشکلاتی چون فریز دستگاه و یا گلچ های دیداری مواجه شده اند. حتی در گزارش ها آمده که کارت های گرافیک برخی از کاربران آتش گرفته؛ خبری که البته از سوی انویدیا تکذیب شده است.

دلیل اصلی مشکلات آپدیت جدید کماکان نامشخص است اما انویدیا حدس می زند که پیمودن مراحل اشتباه در نصب برنامه، ممکن است موجب بروز چنین مشکلاتی شود.

مشکلات آپدیت اخیر ممکن است برای آن دسته از گیرهایی که به دنبال تجربه **The Division** بودند، ناخوشایند باشد. چرا که انویدیا در بروزرسانی کارت های گرافیک خود، شوتر نقش آفرینی کمپانی یوبی سافت را نیز در نظر داشته و در پرفورمنس آن بهبود ایجاد کرده است.

در حال حاضر، اگر به دنبال تجربه بازی **The Division** هستید، آپدیت بتای ۳۶۴.۵۱ می تواند به کمکتان بشتابد و در غیر این صورت، باید صبر کرد تا انویدیا و مایکروسافت بزودی مشکلات را برطرف کرده و ورژن سالم دراپور ۳۶۴.۴۷ را در دسترس گیرها قرار دهند.

تاریخ انتشار نسخه محدود بتا DOOM مشخص شد؛ تریلر جدید بخش چند نفره را تماشا کنید

پس از حدود یک دهه انتظار، سرانجام شرکت بسندا در جریان اولین کنفرانس تاریخ E3 خود، از ادامه عنوان محبوب **DOOM** پرده برداشت؛ اثری که به گفته سازندگان خود سعی دارد با بازگشت به ریشه ها دوباره نام دووم را بر سر زبان ها بیندازد.

اما نکته اینجاست که با نزدیک شدن به تاریخ انتشار بازی، انتظار برای تجربه آن سخت تر از همیشه می شود. اگر از این دسته افراد هستید، یا جدیدترین نسخه بتا بازی می توانید مرهمی بر دل خود باشید.

بر اساس گفته شرکت بسندا، نسخه محدود بتا [Closed Beta] عنوان دووم از تاریخ ۳۱ مارس تا ۲ آوریل (۱۲ تا ۱۵ فروردین) برای دارندگان پلتفرم های پی سی، پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان در دسترس خواهد بود. البته همان طور که گفته شد، بتا از نوع محدود بوده و باید دارای شرایط خاصی برای تجربه اش باشید.

در نتیجه تنها کسانی می توانند نسخه بتا را بازی کنند که کد بتا موجود در نسخه فیزیکی عنوان **Wolfenstein: The New Order**، اثری دیگر از بسندا که در سال ۲۰۱۴ منتشر شد، را پیش خرید کرده یا نسخه دیجیتالی همین بازی را قبل از تاریخ ۲۴ می سال ۲۰۱۴ (۲ خرداد ۱۳۹۳) گرفته باشند.

برای اطلاعات بیشتر، این بتا مختص به بخش چند نفره بوده و بازیکنان در آن به دو نقشه با نام های **Heatwave** و **Infemal** دسترسی دارند تا به وسیله دو مد **Team Deathmatch** و **Warpath** یا یکدیگر مبارزه کنند.

عنوان دووم در تاریخ ۱۳ می (۲۴ اردیبهشت) برای پی سی و کنسول های نسل هشتم عرضه خواهد شد. تمامی نسخه ها نیز از رزولوشن ۱۰۸۰P و فریم ریت ۶۰ پشتیبانی می کنند.

همچنین، می توانید جدیدترین تریلر بخش چند نفره را در ادامه ببینید. در این تریلر، خشونت و سرعت بالای بازی به خوبی ادعای بسندا مبنی بر بازگشت به ریشه ها را اثبات می کند.

سازندگان **Gears of War 4** از احتمال عرضه آن روی پلتفرم پی سی می گویند

دیگر بر هیچکس پوشیده نیست که مایکروسافت درصدد ادغام دو پلتفرم اکس باکس وان و ویندوز ۱۰ خود برآمده و قصد دارد اکوسیستمی واحد برای عناوین خود به وجود آورد. بعد از عرضه **Gears of War: Ultimate Edition** روی پلتفرم پی سی و ویندوز ۱۰، به نظر می رسد که حالا نوبت به **Gears of War 4** رسیده باشد تا بدین شکل عرضه شود.

راد فرگوسن، مدیر عامل استودیوی **The Coalition** که مسئولیت ساخت نسخه چهارم **Gears of War** را برعهده دارد، به تازگی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در مصاحبه با وب سایت Game Informer اعلام کرده «احتمال» عرضه بازی مورد بحث روی پلتفرم بی سی وجود دارد. در حال حاضر، چند وقتی می شود که شایعات عرضه Gears of War 4 روی بی سی به گوش می رسد. مشابه همین شایعات، پیش از تایید رسمی عرضه Quantum Break روی ویندوز ۱۰ نیز به چشم می خورد.

همان طور که پیش از این هم برایتان نوشتیم، فیل اسپنسر، مدیر برند اکس باکس، به تازگی تمایل زیادی به گیمینگ روی ویندوز ۱۰ نشان داد و معتقد است در این صورت، گیمهای بیشتری قادر به تجربه این عناوین هستند بنابراین بعید نیست که Gears of War 4 هم به جمع عناوین ویندوز ۱۰ بیوندد. در حال حاضر، مایکروسافت اعلام کرده که در تاریخی نامشخص از فصل بهار پیش رو، نسخه ای رایگان از بازی Forza Motorsport 6 برای بی سی گیمرها عرضه خواهد شد. در همین حال، بازی کوانتوم بریک هم در تاریخ ۱۷ فروردین به صورت همزمان روی دو پلتفرم اکس باکس وان و ویندوز ۱۰ منتشر می شود.

عنوان Tom Clancy's The Division رکورد فروش روز اول بازی های یوبی سافت را شکست همان طور که می دانید دو روز پیش عنوان مورد انتظار Tom Clancy's The Division سرانجام برای کنسول های نسل هشتم و بی سی عرضه شد با وجود عدم انتشار بررسی های بازی تاکنون، به نظر می رسد طرفداران نتوانستند برای خرید جدیدترین ساخته یوبی سافت منتظر ندها بمانند.

بر اساس گفته این شرکت، عنوان دیویژن توانست با عملکرد بسیار خوب خود، لقب بیشترین فروش روز اول عناوین یوبی سافت را در طول سال ۲۰۱۳ اخیر از آن خود کند. بزرگی این عدد را زمانی می توانیم بهتر درک کنیم که بدانیم شرکت مورد بحث دارای فرنچایزهای میلیون دلاری مانند اساسینز کرید و فارکرای است. Yves Guillemot، مدیر عامل یوبی سافت، در این رابطه گفت:

انتشار دیویژن یک دستاورد باور نکردنی برای شرکت بود که نشان داد ما ظرفیت زیادی برای خلق تجربه های سرگرم کننده و تبدیل آنان به آثار پرفروش را داریم.

گیمو در ادامه افزود که آنان این روز را همیشه در تقویم خود به یاد خواهند داشت. زیرا به اعتقاد او زمانی است که میلیون ها بازیکن مشغول دیویژن بوده و از آن لذت می برند.

البته با وجود اظهارات وی پیرامون بازی، مشکلات گوناگونی مانند عدم دسترسی به سرور یا باگ های گرافیکی از سوی بازیکنان گزارش شده که امیدواریم آینده با پیج و آپدیت های مختلف بر طرف گردد.

همان گونه که در ابتدای خبر اشاره کردیم، تاکنون نندهای زیادی از بازی انتشار نیافته. علت این است که یوبی سافت تصمیم گرفت تا نسخه ای از دیویژن را پس از عرضه در اختیار منتقدان قرار دهد تا آنان با وجود بازیکنان بیشتر، بهتر بتوانند یوبی سافت را درک کرده و بازی را نقد نمایند.

طبیعی هم هست بازی های آنلاینی مانند دیویژن که محیط و شخصیت ها در آن نقش مهمی را ایفا می کنند، پس از عرضه نقد شوند. با این وجود تاکنون تنها یک بررسی معتبر از بازی به دست رسیده که آن نیز مربوط به وبسایت Cheat Code Central با امتیاز ۹۲ است. با انتشار نقد های بیشتر، همانند گذشته به آنان خواهیم پرداخت.

دو بازی بتلفید و استاروارز بتلفرات هم به جمع عناوین کنسول NX نیتندو می بیوندد [شایعه]

هر روز که می گذرد، شایعات بیشتری درباره کنسول مورد انتظار نیتندو، با نام رمز NX به گوش می رسد و به نظر می رسد که این روند تا زمان معرفی رسمی کنسول از سوی کمپانی ساکن کیوتو ادامه یابد. به تازگی وب سایت فرانسوی Melty.fr گزارش کرده که نیتندو در تلاش است تا با خریداری حقوق عناوین بزرگ، طرفدارانی که جذب دو کنسول پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان شده اند را به آغوش خود بازگرداند.

ظاهراً نیتندو در تلاش است که دو بازی Star Wars Battlefront و Battlefield را روی کنسول خود عرضه کند که اگر حقیقت داشته باشد، هنوز مشخص نیست آیا NX قادر به اجرای این عناوین خواهد بود یا خیر، زیرا هنوز نمی دانیم NX از چه انجین هایی پشتیبانی خواهد کرد. با این حال، بنابر شایعاتی دیگر، NX با دو موتور بازیسازی Unreal Engine 4 و Frostbite الکترونیک آرتز سازگاری کامل دارد.

علاوه بر نامشخص بودن شرایط پرفورمنس، در صورت عرضه استاروارز بتلفرات و بتلفید، ممکن است مشکلاتی دیگر نیز گریبان گیر NX شود. برای مثال، در حال حاضر مدتی قابل توجه از عرضه بتلفرات روی بی سی و کنسول های نسل هشتم می گذرد و بعید به نظر می رسد که بدون دسترسی به محتویات انحصاری، کسی مایل به خرید مجدد بازی روی NX باشد.

گذشته از این دو بازی، به نظر می رسد که NX به دو بازی انحصاری Pokemon Moon و Pokemon Sun دسترسی خواهد داشت. چراکه این دو نسخه از فرنچایز Pokemon قرار است در پایان سال جاری میلادی عرضه شوند و به نظر می رسد که NX هم در همان بازه زمانی به بازار آید.

سونی به برتری فنی آکیلس ریفت در برابر هدست واقعیت مجازی پلی استیشن اعتراف می کند

سال ۲۰۱۶ قرار است سالی رویایی برای دوست داران تکنولوژی واقعیت مجازی باشد و دیگر تا عرضه سه هدست پلی استیشن، اچ تی سی وایو و آکیلس ریفت زمان زیادی باقی نمانده. تانب رییس سرگرمی های کامپیوتری سونی، ماسایوسو ایو، به تازگی درباره واقعیت مجازی و هدست های در دست ساخت برای آن صحبت کرده و اعتراف کرده که از منظر فنی، هدست ریفت دو کمپانی فیسبوک و آکیلس، در سطح بسیار بالاتری نسبت به هدست پلی استیشن قرار دارد.

با این حال این عقیده دارد که برخلاف دو هدست ریفت و وایو، که برای استفاده از آن ها نیازمند یک بی سی گران قیمت و ۱۰۰۰۰ دلاری هستید، هدست پلی استیشن با تمام ۲۶ میلیون کنسول پلی استیشن ۴ که تا به امروز به فروش رسیده اند سازگاری خواهد داشت. بنابراین هدست پلی استیشن، بازار عظیم تری را هدف قرار داده است.

اگر ما در حال صحبت درباره هدست هایی با کیفیت و قدرت بسیار بالا باشیم، بله، من می پذیریم که آکیلس ممکن است از هدست پلی استیشن بهتر باشد. با این حال، برای استفاده از آن نیازمند یک بی سی بسیار گران قیمت و بسیار قدرتمند هستید. بزرگترین مزیت سونی اینست که هدست ما با تمام پلی استیشن ۴ ها سازگاری دارد. این هدست بیشتر برای استفاده روزانه ساخته شده و بسیار مقرون به صرفه است. این هدست برای کسی ساخته نشده که به یک بی سی قدرتمند دسترسی دارد. برای بازار عظیم تری ساخته شده.

هدست واقعیت مجازی پلی استیشن، گماکان تاریخ انتشار و قیمت دقیقی ندارد اما بیشتر اعلام شده که در نیمه نخست سال جاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میلادی، در دسترس قرار خواهد گرفت. سونی قرار است هفته آینده، همایشی در کنفرانس بازیسازان برگزار کند و به صحبت درباره هدست خود بپردازد. امید است که در این همایش، بالاخره اطلاعات بیشتری از قیمت و تاریخ عرضه PlayStation VR منتشر شود.

اسپنسر: مایکروسافت «متعهد است» که بزرگترین فرنچایزهای اکس باکس را به پلتفرم ویندوز ۱۰ بیاورد
فیل اسپنسر، مدیر برند اکس باکس، به تازگی در مصاحبه با وبسایت IGN گفته است که مایکروسافت تعهد کرده تا بزرگترین فرنچایزهای اکس باکس وان خود را روی پلتفرم ویندوز ۱۰ نیز بیاورد، اما نباید انتظار داشت که همه این عناوین برای پی سی گیمرها عرضه شود.

به گفته اسپنسر، همان طور که پیش از این نیز گفته شده، قرار نیست همه بازی ها لزوماً روی هر دو پلتفرم عرضه شوند، چرا که تفاوت های بنیادین زیادی میان گیمینگ روی کنسول و پی سی وجود دارد. به عقیده وی، تیم اکس باکس هم چنان می خواهد که گیمینگ روی تلویزیون از طریق اکس باکس وان، بهترین تجربه ممکن را برای کاربران فراهم آورد.

اما با این وجود، مایکروسافت ویندوز ۱۰ خود را پلتفرمی قابل قبول از دید گیمرها برای گیمینگ می داند. اسپنسر در ادامه گفته است که اکس باکس وان، مقرون به صرفه ترین سخت افزاری موجود برای گیمینگ است که در ازای قیمت ناچیز خود، عملکردی فوق العاده دارد اما برخی از مردم هم به تجربه بازی های ویدیویی روی سخت افزار قدرتمند پی سی شان علاقه مندند.

اسپنسر در ادامه توضیحات خود می گوید که عرضه فرنچایزهای بزرگ روی هر دو پلتفرم، به معنای عرضه بازی های بیشتر به خصوص برای کنسول اکس باکس وان خواهد بود. چرا که در این صورت و با گسترش یافتن اکوسیستم مورد نظر مایکروسافت، توسعه دهندگان بیشتری به ساخت بازی ها و تجارب گیمینگ ترغیب می شوند.

مایکروسافت در چند وقت اخیر برنامه های زیادی برای پلتفرم ویندوز ۱۰ داشته است و قرار است عناوینی ارزشمند روی این سیستم عامل عرضه شود. در حال حاضر، بازی Gears of War Ultimate Edition روی ویندوز ۱۰ در دسترس است، هرچند که کاربران را با مشکلاتی عجیب مواجه کرده در همین حال، نسخه ای رایگان از فورترا موتور اسپورت ۶ و کوانتوم بریک هم در ماه های آتی روی ویندوز استور عرضه می شوند.

پس از مدت ها، کارگردان Zelda Wii U در رابطه با این بازی اطلاعاتی منتشر کرد
آخرین خبری که از بازی Zelda برای کنسول Wii U منتشر شد، خبر تأخیر خوردن این عنوان بود. به وقته انداختن، کاری است که نیتندو همیشه انجام داده. متعجب می کنید که کارها چگونه پیش می رود؟ در شماره ی اخیر فانیستو از تولید کننده ی سری، Eiji Aonuma این سوال پرسیده شد و او در جواب از لفظ «پرمشغله» استفاده کرد.

«زمانی که ما روی Skyward Sword برای Wii کار می کردیم، در آخرین مراحل توسعه، من مسئول دیالوگ کاراکترها و متن های داخل بازی بودم. آنوما با خنده ادامه می دهد که: «در حال حاضر نیز چنین است» من مسئول کار روی متن های بازی هستم. اما این بازی واقعا شکل گرفته و به واسطه ی آن همه چیز ساده تر شده است. می توانم بگویم کارها به خوبی پیش می رود.»

با توجه به سخنان آنوما، کلمه ی کلیدی که می توان از آن استفاده کرد «چیزهای جدید» است. Ocarina of Time یک جهش بزرگ برای سری Zelda بود و پس از آن آنوما شرح می دهد که:

من فکر می کنم چاشنی اصلی ما در کل سری زلدا، Ocarina of Time بوده است. اما این بار تغییراتی در طعم و مزه داریم. مثل این که از یک غذا با طعم زاپنی به یک خوراکی با سبک غربی روی آورید. موردی که می تواند گیمرها را شگفت زده کند. لطفاً به اتفاقات پیش رو نگاه کنید، چرا که معتقدم می توانید همانند Ocarina of Time چیزهای جدیدی خلق کنیم.

گزارش مالی CDProjekt RED از فروش ۲۰ میلیون واحدی فرنچایز ویچر تا ساخت یک بازی کلان بودجه جدید
کمپانی CDProjekt Red به تازگی گزارش مالی سه ماهه گذشته خود را منتشر کرده که خبرهای خوبی برای طرفداران این استودیوی لهستانی دارد. مدیر عامل CDProjekt RED، آدام کیچینسکی در کنفرانس مالی اخیر، به صحبت درباره استراتژی های کمپانی برای چند سال آینده پرداخته است و برنامه های خود تا سال ۲۰۲۱ را برابیان روشن ساخته.

همان طور که در تصویر پایین می توان مشاهده نمود، کمپانی مورد بحث در تلاش است تا در سال ۲۰۱۶، علاوه بر بسته الحاقی Blood and Wine برای بازی The Witcher ۲: Wild Hunt، «یک بازی ویدیویی با فرمتی جدید عرضه کند که پیش از این استودیوی CDProjekt مشابه آن را به انجام نرسانده است.»

استفاده از لنت «فرمت» به جای عبارت سبک یا ژانر، نشان دهنده این مسئله است که احتمالاً بازی جدید، با سایر عناوین رایج کنسولی و پی سی تفاوت داشته و برای پلتفرم هایی نظیر پلتفرم موبایل عرضه خواهد شد. با این حال، هنوز هیچ چیز مشخص نیست و نمی توان به صورت قطعی در این باره نظر داد.

در طی کنفرانس، کیچینسکی اشاره کرد که فعلاً نمی توان درباره ماهیت بازی جدید سخنی به میان آورد اما در ماه های آتی، اطلاعات بیشتری درباره آن کسب خواهیم کرد. وی هم چنین افزود که CDProjekt در حال آزمایش فعالیت هایی است که «هیچکس تا به امروز آن ها را به انجام نرسانده است.»
مضاف بر این، بازی مورد انتظار Cyberpunk ۲۰۷۷ برای انتشار در بازه زمانی ۲۰۱۷ الی ۲۰۲۱ برنامه ریزی شده است. اما این همه ماجرا نیست، چرا که CDProjekt روند ساخت عنوان نقش آفرینی و کلان بودجه را نیز آغاز کرده که انتظار می رود دنباله ای بر سری بازی The Witcher باشد. با این حال، کیچینسکی در رابطه با این پروژه هم صحبت خاصی به میان نیاورده و باید تا معرفی رسمی آن منتظر بمانیم.

در کنار همه این ها، CDProjekt هم چنین اعلام نموده که تا به امروز، مجموع فروش سه بازی The Witcher ۲: Assassin's of Kings، The Witcher و The Witcher ۲: Wild Hunt از مرز ۲۰ میلیون واحد عبور کرده است. با توجه به تصویر پایین، متوجه می شویم که ۶۸.۴ درصد فروش The Witcher ۲ مربوط به نسخه فیزیکی آن بوده و مابقی در بازار دیجیتالی به دست آمده اند. اما با این وجود، درآمد حاصل از فروش دیجیتالی، با در اختیار داشتن ۵۰.۲ درصد از درآمد کل، اندکی بهتر از فروش فیزیکی بازی بوده است.

گزارش ماه فوریه NPD: رقابت تنگاتنگ فارکرای پرایمال و بلک آپس ۳

طبق معمول هر ماه، گروه NPD گزارش خود از آمار و ارقام مربوط به صنعت بازی در ماه فوریه میلادی را منتشر کرده است که از رکود نسبی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازار حکایت دارد. همانند چند ماه اخیر، پلی استیشن ۴ یکبار دیگر به پرفروش‌ترین کنسول خانگی تبدیل شد و سونی معتقد است که فروش پلی استیشن ۴ به صورت سال به سال، در حال افزایش است.

در مجموع، فروش سال به سال سخت‌افزار از ۳۷۸.۲ میلیون دلار، به ۴۹۲.۲ میلیون دلار رسید. دلیل عمده این کاهش درآمد را می‌توان آن دانست که در ماه فوریه سال ۲۰۱۵، کنسول دستی New 2DS XL به بازار عرضه شد و با استقبال قابل توجهی مواجه گشت و امسال، اتفاق چندان مهمی در صنعت سخت‌افزار نیفتاده است.

در همین حال، فروش کنسول‌های خانگی نسل هفتم هم روز به روز کاهش می‌یابد و در مجموع، ۲۳ درصد از فروش کل صنعت کنسول را به خود اختصاص داده؛ این بدان معناست که مجموع فروش سه پلتفرم اکس باکس ۳۶۰، پلی استیشن ۳ و Wii تا ۷۷ درصد نسبت به قبل کاهش یافته. علاوه بر این، با توجه به کاهش یافتن نسبی قیمت کنسول‌های نسل هشتم سونی و مایکروسافت، مجموع فروش پلی استیشن ۴، اکس باکس وان و Wii U نیز تا ۶ درصد کمتر از قبل شده است.

نرم افزار

گیم‌ها در ماه فوریه، رقمی بالغ بر ۳۰۳.۹ میلیون دلار را صرف بازی‌های ویدیویی کردند که نسبت به همین بازه زمانی در سال گذشته، کاهش ۱۰ درصدی را تجربه کرده است.

بازی فارکرای پرایمال کمپانی یوبی سافت، توانست در صدر جدول فروش این ماه قرار گیرد و از سوی دیگر، Street Fighter V نتوانست انتظارات را برآورده کند. Street Fighter V حدود یک هفته زودتر از فارکرای پرایمال عرضه شد اما با توجه به عدم انتشار آن روی پلتفرم اکس باکس وان و نیز عدم محاسبه فروش نسخه بی‌سی در آمار NPD، راه به جایی نبرد.

اما شاید یکی از جالب‌ترین نکات جدول عناوین پرفروش ماه فوریه، حضور بازی Fire Emblem Fates: Birthright در جایگاه نهم باشد. لیام کالاهان، تحلیلگر معروف صنعت بازی، می‌گوید که با در نظرگیری فروش دو نسخه Conquest، Birthright و بتلندل‌های عرضه شده برای آن‌ها، Fire Emblem می‌توانست در جایگاه سوم قرار گیرد.

در پایین، لیست ۱۰ بازی پرفروش فیزیکی ماه فوریه قابل مشاهده است:

FarCry Primal – PS۴, Xbox One Call of Duty: Black Ops ۳ – PS۴, Xbox One, X۳۶۰, PS۳, PC Grand Theft Auto V – PS۴, Xbox One, X۳۶۰, PS۳, PC Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm – PS۴, Xbox One NBA ۲K۱۶ – PS۴, Xbox One, X۳۶۰, PS۳, PC Lego Marvel Avengers – X۳۶۰, Xbox One, PS۴, Wii U, PS۳, ۲DS, PS Vita Street Fighter V – PS۴ Minecraft – X۳۶۰, Xbox One, PS۴, PS۳ Fire Emblem Fates: Birthright – ۲DS Fallout ۴ – PS۴, Xbox One, PC
 در ماه فوریه ۲۰۱۶، ارزش صنعت بازی به ۸۴۲.۵ میلیون دلار رسید که نسبت به ارزش ۹۶۰.۳ میلیون دلاری صنعت در فوریه ۲۰۱۵، کاهش ۱۲ درصدی سال به سال را تجربه کرده است. مثل همیشه، باید به خاطر داشته باشید که آمار NPD تنها براساس میزان فروش نسخه‌های فیزیکی و خرده‌فروشی در خاک ایالات متحده به دست می‌آید و نمی‌توان آن را آماری دقیق برای تمام صنعت بازی در سراسر جهان در نظر گرفت. لیست نامزدهای بخش ویدیوگیم BAFTA اعلام شد.

آهالی سینما، British Academy of Film and Television Awards یا BAFTA را به خوبی می‌شناسند و با مراسم و انتخاب‌های آن آشنا هستند. اما برگزارکنندگان این مراسم، بخشی هم مربوط به بازی‌های ویدیویی دارند که بهترین‌های هر سال را در شاخه‌های مختلف بررسی می‌کنند.

امسال نیز همانطور که انتظار می‌رفت، ویچر ۳، فال آوت ۴، مثال گیر ساید ۳، فنتوم پین و راکت لیگ در میان بهترین‌ها بودند. علاوه بر این، دو بازی Life is Strange و Everybody's Gone to the Rapture نیز در لیست بهترین بازی‌های سال دیه می‌شوند.

این مراسم، ۷ آوریل در لندن برگزار خواهد شد و بهترین‌ها انتخاب می‌شوند. لیست کامل این مراسم را در زیر می‌توانید مشاهده کنید.
 بهترین بازی

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
 Everybody's Gone to the Rapture
 Life is Strange
 Rocket League
 Hunt بهترین بخش چند نفره

Lovers in a Dangerous Spacetime
 Rocket League
 Grow Home
 Bloodborne
 Her Story
 The Witcher ۳: Wild Hunt

Warships
 Rocket League
 Splatoon
 Hunt بهترین بازی ورزشی

Forza Motorsport ۶
 DiRT Rally
 Football Manager
 FIFA ۱۶
 Rocket League
 PES ۲۰۱۶
 Destiny: The Taken King
 Final Fantasy XIV Online
 LEGO Dimensions
 Guitar Hero: Live
 Prison Architect

The Witcher ۳: Wild Hunt
 بهترین صدا

Oliver Dimsdale – Everybody's Gone to the Rapture – Stephen Appleton
 Merle Dandridge – Everybody's Gone to the Rapture – Kate Collins
 Mark Hamill – Batman: Arkham Knight – The Joker
 Ashly Burch – Life is Strange – Chloe Price
 Masasa Moyo – Broken Age: Act ۲ – Vella
 Doug Cockle – The Witcher ۳: Wild Hunt – Witcher Original Property

Wild Hunt – Witcher Original Property
 (ادامه دارد ...)
 Everybody's Gone to the Rapture
 Ori and the Blind Forest
 Life is Strange
 Splatoon
 Her

(ادامه خبر ... Story Until Dawn بهترین موسیقی
 Batman: Arkham Knight Assassin's Creed Syndicate Halo V: Guardians Everybody's Gone to the Rapture
 Ori and the Blind Forest Fallout ۴ بهترین بازی انگلیسی
 Everybody's Gone to the Rapture Batman: Arkham Knight Prison Architect Tearaway Unfolded Until Dawn
 Her Story بهترین بازی جدید
 Keep Talking and Nobody Explodes Her Story Prune Ori and the Blind Forest Mini Metro Lovers in a
 Dangerous Spacetime بهترین بازی خانوادگی
 Disney Infinity ۳.۰: Play Without Limits Guitar Hero: Live Super Mario Maker Rocket League FIEA ۱۶
 LEGO Dimensions بازی مورد نظر در ورزش های الکترونیک (رای دهید)
 Counter-Strike: Global Offensive Hearthstone: Heroes Of Warcraft League Of Legends Dota ۲ Smite Call
 Of Duty: Black Ops ۳ دستاورد در بخش هنری
 Assassin's Creed Syndicate Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Everybody's Gone to the Rapture Ori
 and the Blind Forest Batman: Arkham Knight The Witcher ۳: Wild Hunt
 Everybody's Gone to the Rapture Batman: Arkham Knight Assassin's Creed Syndicate Metal Gear Solid
 V: The Phantom Pain Star Wars Battlefront The Witcher ۳: Wild Hunt
 بهترین بازی موبایل و کنسول دستی
 Prune Fallout Shelter Lara Croft GO Alphabeat Her Story The Room Three
 Everybody's Gone to the Rapture Her Story Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Life is Strange Until
 Dawn Splatoon



۸ رکورد در بازی های کامپیوتری که هیچ گاه شکسته نخواهند شد: "قسمت آخر" (۱۹۷۸-۱۹۷۹)

با قسمت سوم از رکوردهای عجیب دنیای گیمینگ در خدمت شما هستیم. همانطور که قبلا هم گفتیم، بعضی از رکوردها دست نیافتنی هستند؛ می توانید یک بازی را آنقدر انجام دهید که شستتان هم اندازه گردنتان شود، با این وجود چند رکورد در دنیای گیم وجود دارد که هر چقدر هم تلاش کنید نمی توانید آنها را جابجا کنید!

بزرگترین مکان ساخته شده، تونل کشیده شده و مسافت طی شده در ماینکرفت!

بزرگترین مکان واقعی ساخته شده در بازی Minecraft در تاریخ ۲۳ سپتامبر ۲۰۱۴ توسط کمپانی Ordnance Survey معرفی شد. این نقشه با نام GB ۲ Minecraft شامل بریتانیای کبیر و جزیره های اطرافش می باشد. طبق اطلاعات جغرافیایی این شرکت، نقشه نمایشگر ۲۲۴۰۰۰ کیلومتر مربع بوده و از ۸۲ میلیارد بلوک با مساحت ۲۵ متر مربع ساخته شده است. این نقشه ابتدا توسط جوزف بری بروک با استفاده از ۲۲ میلیارد بلوک بر پایه اطلاعات شرکت Ordnance Survey ساخته شده بود سپس توسط OS گسترش داده شد و با مقیاس ۱:۲۵۰۰۰ به یک نقشه دقیق تر تبدیل شد. این نقشه که به صورت رایگان قابل دانلود و بازی می باشد، به بازیکنان اجازه تجربه محیطی بسیار واقعی و پر جزئیات از بریتانیا را می دهد.

بزرگترین تونل ساخته شده در بازی Minecraft به طول ۱۰۵۰۲ متر توسط لکلان اترتون با استفاده از ۱۰۵۰۲ بلوک در تاریخ ۳ آگوست ۲۰۱۳ ساخته شد. طولانی ترین مسافت طی شده در این بازی توسط کارت مک به ثبت رسیده است. او این سفر را از سال ۲۰۱۱ شروع کرده و تا آوریل ۲۰۱۵ بیش از ۲ میلیارد بلوک معادل ۲۰۹۷ کیلومتر را طی کرده است. جالب اینکه او تنها ۱۶.۷۸ درصد از مسافت مورد نظر خود در Far Land را طی کرده است. لازم به ذکر است طی تمام این مسیر نزدیک به ۲۰ سال دیگر به طول خواهد انجامید.

بزرگترین تورنومنت بازی های کامپیوتری

تورنومنت برگزار شده مخصوص بازی FIFA تحت عنوان FIFA Interactive World Cup صاحب رکورد بیشترین شرکت کننده در یک تورنومنت کامپیوتری می باشد. این تورنومنت در سال ۲۰۱۳ با حضور ۲.۵ میلیون بازیکن برگزار شد که در انتها، تنها ۲۱ فینالیست راهی دور بعد شدند.

رکورد زمان تمام کردن و تمداد کشتن دشمنان در Quake

بازی Quake یک عنوان کلاسیک اول شخص شوتر می باشد که می توان آن را جزو پیشروان دنیای گیمینگ دانست. id Software توسعه دهنده بازی هایی همچون Quake و Doom تحولی عظیم در ژانر شوتر ایجاد کرده است. بازی های این شرکت را می توان به راحتی جزو پرطرفدارترین عناوین شوتر دانست. شرکت id Software ویدیو رسمی از سریع ترین زمان به پایان رساندن بازی محبوب خود یعنی Quake به نمایش درآورده است. به تمام شما پیشنهاد می کنیم این ویدیو فوق العاده را مشاهده کنید.

برای رسیدن به سریع ترین زمان ممکن، هر مرحله از بازی متعلق به شخصی است که آن را در حداقل زمان ممکن به پایان رسانده است. این ویدیو نشان دهنده مهارت فوق العاده بازیکنان این بازی و استفاده از تکنیک های خاصی برای به پایان رساندن هر مرحله می باشد. برای مثال می توانید مشاهده کنید که بازیکنان برای انجام پرش های بسیار بلند از قدرت انفجار نارنجکی که خود لحظاتی قبل رها کرده اند استفاده می کنند.

رکورد بیشترین تمداد کشتن در این بازی متعلق به بازیکنی با نام Fatality می باشد. او در مدت زمان یک ساعت ۶۷۱ نفر را کشته است.

رکورد بالاترین امتیاز یک بازی از نگاه منتقدین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) احتمالا تمام شما با سایت متاکریتیک آشنا هستید، سایتی که نمرات تمام نقدهای یک بازی را جمع آوری کرده و میانگین آنها را به عنوان نمره اصلی بازی به ثبت می‌رساند. آیا تا به حال با خود فکر کرده اید که بالاترین نمره ثبت شده برای یک بازی چند بوده و متعلق به کدام بازی است؟ شاید نام‌هایی مثل *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*، *BioShock*، *Super Mario*، *GTA*، *Metal Gear Solid* به ذهن شما خطور کند. اما نه، برنده ما کسی نیست جز *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* که در سال ۱۹۹۸ با میانگین نمره ۹۹ (این نمره، میانگین ۲۲ نقد از سایت‌های مشهوری همچون *IGN*، *Gamespot* بوده که ۱۸ تا آنها ۱۰۰ می‌باشد) برای کنسول N64 منتشر شده است. می‌توانید لیست ۱۰ بازی برتر را در زیر مشاهده کنید.

رکوردر تمام کردن بازی خاطره انگیز *Super Mario Bros*

گل سر سید تمام این رکوردها متعلق به بازی دوست‌داشتی و پرطرفدار *Mario* می‌باشد. تقریبا تمام ما از جمله خود من این بازی را تجربه کرده و خاطرات فراوانی از آن داریم. این بازی که به عنوان یکی از نمادهای دنیای گیمینگ به حساب می‌آید توسط بازیکنی به نام *Darbian* در مدت زمان ۴ دقیقه و ۵۷ ثانیه به پایان رسیده است. تمام حرکات و پرش‌های *Darbian* در این ویدیو انجام می‌دهد بهینه‌ترین حرکات ممکن از لحاظ زمانی بوده تا بازی در حداقل زمان ممکن انجام شود.

جوان‌ترین بازیکن حرفه‌ای دنیای گیمینگ

لیل پویزن متولد ۶ می ۱۹۹۸ بازی‌های کامپیوتری را در سن ۲ سالگی با بازی *NBA ۲K* شروع کرد. او اولین مسابقه رسمی خود را در تورنومنت بازی *Halo* در حالی که تنها ۴ سال داشت تجربه کرد سپس ۱ سال بعد در لیگ بازی‌های *Major League Game* شرکت کرد. سال ۲۰۰۵ و در سن ۷ سالگی در قراردادی با *Major League Gaming* به عنوان جوان‌ترین بازیکن حرفه‌ای گیمینگ شناخته شد و نام خود را در کتاب رکوردهای گینس به ثبت رساند.

بزرگترین مجموعه آرشویی دنیای گیمینگ

خاتم لیزا کارتنی طرفدار سری *Pokemon* توانسته است ۱۲۱۱۳ آیشم مختلف مربوط به *Pokemon* جمع‌آوری کند و نام خود را در کتاب گینس به ثبت برساند. او این وسایل را که بیشتر شامل عروسک و مجسمه می‌شود از سراسر دنیا با سفرهای متعدد به آمریکا، نقاط مختلف اروپا و ژاپن جمع‌آوری کرده است. ریچارد لی دارای بزرگترین کالکشن کنسول‌های بازی شامل ۴۸۲ کنسول مختلف بازی، در شکل‌ها و نوع‌های مختلف که بعضی از آنها نسخه‌های کالکتری، قدیمی و بسیار نایاب هستند می‌باشد.

تمام کردن یکی از سخت‌ترین بازی‌های تاریخ در ۲ ساعت!

بازی *Ninja speed* یکی از سخت‌ترین بازی‌ها ساخته شده توسط بشر بوده که در سال ۲۰۰۵ بر روی *Xbox ۳۶۰* عرضه شد. بعضی‌ها این بازی را حتی از یک سنگ سخت‌تر می‌دانند. پس شما هم باید جزو کسانی باشید که از جاش منگینی متفردند. چون او بشریت و توانایی‌های انسان‌ها را با رکورد ۱ ساعت و ۵۵ دقیقه خود به سخره گرفته است. اگر هنوز از او متفرد نیستید حتما پیشنهاد می‌کنم که بازی *Ninja speed* را انجام داده تا معنای واقعی سختی را متوجه شده و این مرد را بهتر بشناسید.

در اینجا به پایان سومین و آخرین قسمت از سری مقالات رکوردهای برتر رسیدیم. امیدوارم هستیم از مطالعه این مقالات لذت برده باشید! همچنین در صورتی که قسمت‌های پیشین این مقاله را دنبال نکردید نیز می‌توانید در ادامه مطالعه کنید:

قسمت اول مقاله

قسمت دوم مقاله



سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۴-۱۰/۱۲/۲۲)

مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» ابلاغ شد.

اتاق خبر: دبیرخانه شورای عالی فضای مجازی در نامه‌ای به جاسبی رئیس هیأت مدیره و مدیرعامل روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران نوشت: در اجرای تبصره ماده ۱۱ آیین‌نامه داخلی شورای عالی فضای مجازی، مصوبه جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵/۹/۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» به شرح پیوست برای درج در روزنامه رسمی ارسال می‌شود. خواهشمند است دستور فرمایید اقدام لازم معمول و سه نسخه از اصل روزنامه را به این مرکز ارسال نمایند.

بنا بر این گزارش به نقل از فارس، مشاور رئیس و مدیرکل حوزه ریاست و امور راهبری دبیرخانه شورا - مسمود همدانلو

مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع: سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای

(مطابق با بند هفتم حکم دوره دوم شورا)

شورای عالی فضای مجازی در جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵/۹/۱۳۹۴ سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای را به شرح زیر تصویب نمود:

ماده ۱: سیاست‌ها

۱. اولویت بخشی به محتوا، فرهنگ‌سازی عمومی و جریان‌سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین‌الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه‌ها و ارزش‌های اسلامی و سبک زندگی ایرانی - اسلامی؛

۲. تقویت و ارتقای سطح آموزش و تربیت سرمایه‌های انسانی متعهد، متخصص و کارآمد مورد نیاز صنعت بازی‌های رایانه‌ای؛ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۳. ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار در صنعت بازی های رایانه ای و تأمین تقویت زمینه های مشارکت مؤثر و حداکثری بخش خصوصی و تعاونی در جهت گسترش تولید، سرمایه گذاری داخلی و فعالیت های مشترک بین المللی؛

۴. توسعه برنامه های پژوهشی، رصد و آینده نگری؛

. حمایت از نخبگان، شرکت ها و مؤسسات دانش بنیان و ارتقای حمایت از مالکیت آثار؛

. کسب خودکفایی صنعتی، گسترش بازار و افزایش صادرات محصولات بازی های رایانه ای داخلی و ایجاد فرصت های جدید شغلی.

ماده ۲: نگاشت نهادی

ماده ۳: سایر اقدامات

۱. کلیه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت نمایند.

۲. سازمان صدا و سیما، ج.ا. و شهرداری ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نسبت به ارائه تحقیقات مؤثر برای تبلیغات بازی های رایانه ای ایرانی اقدام نمایند.

۹۴۱۰۹

هدایا

شرایط دریافت وام بازی سازان اعلام شد (۱۳۹۴-۱۲/۲۴)

با موافقت مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، عضویت قطعی در کارگروه این بنیاد، به عنوان شرط لازم برای دریافت وام بازی سازان مشخص شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از بررسی و تحلیل مسئولان کارگروه بازی های رایانه ای ذیل سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور؛ شرایط دریافت این وام توسط کارگروه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه شد که از سوی مدیرعامل این بنیاد مورد موافقت واقع شد.

بر این اساس «عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه ای در دست تولید» از جمله شرایطی است که بازی سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر حمایت از بخش خصوصی و تقویت آن گفت: یکی از دلایلی که عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای به عنوان شرط دریافت وام آورده شده این است که کارگروه قدرتمندتر شده و تمایل شرکت ها به عضویت در کارگروه افزایش یابد. فراخوان اولیه جهت اخذ درخواست ها، در پایگاه اینترنتی سازمان نظام صنفی رایانه ای منتشر خواهد شد و پس از ثبت نام و ارسال مدارک متقاضیان واجد شرایط، کارگروه مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد کرد.

سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۲/۲۴)

مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای» ابلاغ شد.

وایمکس نیوز - به نقل از روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران، دبیرخانه شورای عالی فضای مجازی در نامه ای به جاسبی رئیس هیأت مدیره و مدیرعامل روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران نوشت: در اجرای تبصره ماده ۱۱ آیین نامه داخلی شورای عالی فضای مجازی، مصوبه جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵/۹/۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای» به شرح پیوست برای درج در روزنامه رسمی ارسال می شود. خواهشمند است دستور فرمایید اقدام لازم معمول و سه نسخه از اصل روزنامه را به این مرکز ارسال نمایند.

مشاور رئیس و مدیرکل حوزه ریاست و امور راهبردی دبیرخانه شورا - مسعود همدانلو

مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع: سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای

(مطابق با بند هفتم حکم دوره دوم شورا)

شورای عالی فضای مجازی در جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵/۹/۱۳۹۴ سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای را به شرح زیر تصویب نمود:

ماده ۱: سیاست ها

۱. اولویت بخشی به محتوا، فرهنگ سازی عمومی و جریان سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه ها و ارزش های اسلامی و سبک زندگی ایرانی - اسلامی؛

۲. تقویت و ارتقای سطح آموزش و تربیت سرمایه های انسانی متعهد، متخصص و کارآمد مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای؛ (ادامه دارد ...)

ادامه خبر ... ۳. ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار در صنعت بازی های رایانه ای و تأمین تقویت زمینه های مشارکت مؤثر و حداکثری بخش خصوصی و تعاونی در جهت گسترش تولید، سرمایه گذاری داخلی و فعالیت های مشترک بین المللی؛

۴. توسعه برنامه های پژوهشی، رصد و آینده نگری؛

. حمایت از نخبگان، شرکت ها و مؤسسات دانش بنیان و ارتقای حمایت از مالکیت آثار؛

. کسب خودکفایی صنعتی، گسترش بازار و افزایش صادرات محصولات بازی های رایانه ای داخلی و ایجاد فرصت های جدید شغلی.

ماده ۲: نگاهت نهادی

ماده ۳: سایر اقدامات

۱. کلیه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت نمایند.

۲. سازمان صدا و سیما، ج.ا. و شهرداری ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نسبت به ارائه تحقیقات مؤثر برای تبلیغات بازی های رایانه ای ایرانی اقدام نمایند.

منبع: فارس



مصوبه شورای عالی فضای مجازی ابلاغ شد سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۲-۲۴)

مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای» ابلاغ شد.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران، دبیرخانه شورای عالی فضای مجازی در نامه ای به جاسی رئیس هیأت مدیره و مدیرعامل روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران نوشت: در اجرای تبصره ماده ۱۱ آیین نامه داخلی شورای عالی فضای مجازی، مصوبه جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵/۹/۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای» به شرح پیوست برای درج در روزنامه رسمی ارسال می شود. خواهشمند است دستور فرمایید اقدام لازم معمول و سه نسخه از اصل روزنامه را به این مرکز ارسال نمایند.

مشاور رئیس و مدیرکل حوزه ریاست و امور راهبری دبیرخانه شورا - مسعود همدانلو

مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع: سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای

(مطابق با بند هفتم حکم دوره دوم شورا)

شورای عالی فضای مجازی در جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵/۹/۱۳۹۴ سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای را به شرح زیر تصویب نمود:

ماده ۱: سیاست ها

۱. اولویت بخشی به محتوا، فرهنگ سازی عمومی و جریان سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه ها و ارزش های اسلامی و سبک زندگی ایرانی - اسلامی؛

۲. تقویت و ارتقای سطح آموزش و تربیت سرمایه های انسانی متعهد، متخصص و کارآمد مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای؛

۳. ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار در صنعت بازی های رایانه ای و تأمین تقویت زمینه های مشارکت مؤثر و حداکثری بخش خصوصی و تعاونی در جهت گسترش تولید، سرمایه گذاری داخلی و فعالیت های مشترک بین المللی؛

۴. توسعه برنامه های پژوهشی، رصد و آینده نگری؛

. حمایت از نخبگان، شرکت ها و مؤسسات دانش بنیان و ارتقای حمایت از مالکیت آثار؛

. کسب خودکفایی صنعتی، گسترش بازار و افزایش صادرات محصولات بازی های رایانه ای داخلی و ایجاد فرصت های جدید شغلی.

ماده ۲: نگاهت نهادی

ماده ۳: سایر اقدامات

۱. کلیه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت نمایند.

۲. سازمان صدا و سیما، ج.ا. و شهرداری ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نسبت به ارائه تحقیقات مؤثر برای تبلیغات بازی های رایانه ای ایرانی اقدام نمایند.



جدیدترین تصاویر منتشر شده از عنوان Gears of War ۴ هاب شما را جهت تجربه بازی دو چندان می کنند!

(۱۲/۲۲-۱۲/۲۴)

در حالی که چهارمین نسخه از فرنچایز محبوب Gears of War مراحل ساخت و توسعه خود را پشت سر گذاشته و در فصل بهار نسخه بتا بخش چندفره آن آغاز می شود، انتظار کشیدن جهت تجربه آن به خصوص برای افرادی که با سه گانه اصلی Gears of War خاطرات فراوانی دارند سخت است. با گجت نیوز همراه باشید تا با مشاهده تصاویر جدید Gears of War ۴ هاب خود را جهت تجربه بازی دو چندان کنید.

وب سایت معتبر Game Informer که همیشه به انتشار مطالب انحصاری مشهور است امروز تعدادی تصویر جدید از عنوان Gears of War ۴ را منتشر کرده است. با وجود اینکه متأسفانه کیفیت تصاویر جنگی به دل نمی زند، ظاهر آن ها کاملاً عالی به نظر می رسد. امیدواریم که مایکروسافت هر چه سریعتر دست به کار شده و تصاویر مذکور را در کیفیتی بهتر منتشر کند.

در پایان مطلب شما را به مشاهده جدیدترین تصاویر منتشر شده از Gears of War ۴ دعوت می کنیم:



جدیدترین تصاویر منتشر شده از عنوان Gears of War ۴ هاب شما را جهت تجربه بازی دو چندان می کنند!

(۱۲/۲۲-۱۲/۲۴)

```
function( w, d ) { 'use strict'; var ad = { user: "۱۴۰۱۲۸۸۳۴۲", width: ۴۶۸, height: ۶۰, id: 'anetwork-' + ~~~ };
```

```
( Math.random() * ۹۹۹۹۹۹ ) }, h = d.head || d.getElementsByTagName( 'head' ) [ ۰ ], s = location.protocol + '//
```

```
static-cdn.anetwork.ir/aw/aw.js'; if ( typeof wanetworkParams != 'object' ) wanetworkParams = {}; d.write
```

```
'
```

```
;( wanetworkParams[ a.did ] = a.d; d.write( " ); } )( this, document );
```

به گزارش فاین آی تی به نقل از گجت نیوز،

ارسال شده توسط: کیان کاظمی

در ایکس باکس، بازی ها و کنسول های بازی

۲۳ اسفند ۹۴ ساعت ۱۲:۳۲

در حالی که چهارمین نسخه از فرنچایز محبوب Gears of War مراحل ساخت و توسعه خود را پشت سر گذاشته و در فصل بهار نسخه بتا بخش چندفره آن آغاز می شود، انتظار کشیدن جهت تجربه آن به خصوص برای افرادی که با سه گانه اصلی Gears of War خاطرات فراوانی دارند سخت است. با گجت نیوز همراه باشید تا با مشاهده تصاویر جدید Gears of War ۴ هاب خود را جهت تجربه بازی دو چندان کنید.

وب سایت معتبر Game Informer که همیشه به انتشار مطالب انحصاری مشهور است امروز تعدادی تصویر جدید از عنوان Gears of War ۴ را منتشر کرده است. با وجود اینکه متأسفانه کیفیت تصاویر جنگی به دل نمی زند، ظاهر آن ها کاملاً عالی به نظر می رسد. امیدواریم که مایکروسافت هر چه سریعتر دست به کار شده و تصاویر مذکور را در کیفیتی بهتر منتشر کند.

در پایان مطلب شما را به مشاهده جدیدترین تصاویر منتشر شده از Gears of War ۴ دعوت می کنیم:

منبع: dualshockers

Gears of War ۴ xbox one اخبار بازی Gears of War ۴ اخبار بازی های رایانه ای اکس باکس وان بازی Gears of War ۴ تصاویر بازی

Gears of War ۴ ۱۲۹۴-۱۲-۲۳

لینک خبر

نوشته جدیدترین تصاویر منتشر شده از عنوان Gears of War ۴ هاب شما را جهت تجربه بازی دو چندان می کنند! اولین بار در فاین آی تی پدیدار شد.



جدیدترین تصاویر منتشر شده از عنوان Gears of War ۴ هاب شما را جهت تجربه بازی دو چندان می کنند!

(۱۲/۲۲-۱۲/۲۴)

به گزارش فاین آی تی به نقل از گجت نیوز،

ارسال شده توسط: کیان کاظمی

در ایکس باکس، بازی ها و کنسول های بازی

۲۳ اسفند ۹۴ ساعت ۱۲:۳۲ (ادامه دارد ...)

فاین آی تی

(ادامه خبر...) در حالی که چهارمین نسخه از فرنچایز محبوب Gears of War مراحل ساخت و توسعه خود را پشت سر گذاشته و در فصل بهار نسخه بتا بخش چندنفره آن آغاز می شود، انتظار کشیدن جهت تجربه آن به خصوص برای افرادی که با سه گانه اصلی Gears of War خاطرات فراوانی دارند سخت است. با گجت نیز همراه باشید تا با مشاهده تصاویر جدید Gears of War 4 هابپ خود را جهت تجربه بازی دو چندان کنید.

وب سایت معتبر Game Informer که همیشه به انتشار مطالب انحصاری مشهور است امروز تعدادی تصویر جدید از عنوان Gears of War 4 را منتشر کرده است. با وجود اینکه متأسفانه کیفیت تصاویر چنگی به دل نمی زند، ظاهر آن ها کاملاً عالی به نظر می رسد. امیدواریم که مایکروسافت هر چه سریعتر دست به کار شده و تصاویر مذکور را در کیفیتی بهتر منتشر کند.

در پایان مطلب شما را به مشاهده جدیدترین تصاویر منتشر شده از Gears of War 4 دعوت می کنیم:

منبع: dualshockers

Gears of War 4 xbox one اخبار بازی Gears of War 4 اخبار بازی های رایانه ای اکس باکس وان بازی Gears of War 4 تصاویر بازی
تصاویر بازی Gears of War 4 ۱۳۹۴-۱۲-۲۳ لینک خبر



شرایط دریافت وام برای بازی سازان اعلام شد (۱۳۹۴-۱۲-۲۳)

خبرگزاری میزان - با موافقت مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، عضویت قطعی در کارگروه این بنیاد، به عنوان شرط لازم برای دریافت وام بازی سازان مشخص شد.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری میزان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از بررسی و تحلیل مسئولان کارگروه بازی های رایانه ای ذیل سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور؛ شرایط دریافت این وام توسط کارگروه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه شد که از سوی مدیرعامل این بنیاد مورد موافقت واقع شد.

بر این اساس «عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه ای در دست تولید» از جمله شرایطی است که بازی سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر حمایت از بخش خصوصی و تقویت آن گفت: یکی از دلایلی که عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای به عنوان شرط دریافت وام آورده شده این است که کارگروه قدرتمندتر شده و تمایل شرکت ها به عضویت در کارگروه افزایش یابد. فراخوان اولیه جهت اخذ درخواست ها، در پایگاه اینترنتی سازمان نظام صنفی رایانه ای منتشر خواهد شد و پس از ثبت نام و ارسال مدارک متقاضیان واجد شرایط، کارگروه مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد کرد.

انتهای پیام/



شرط دریافت وام بازی سازان چیست؟ (۱۳۹۴-۱۲-۲۳)

به گزارش گروه فرهنگی فراسخن، پس از بررسی و تحلیل مسئولان کارگروه بازی های رایانه ای ذیل سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور؛ شرایط دریافت این وام توسط کارگروه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه شد که از سوی مدیرعامل این بنیاد مورد موافقت واقع شد.

بر اساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه ای در دست تولید» از جمله شرایطی است که بازی سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر حمایت از بخش خصوصی و تقویت آن گفت: یکی از دلایلی که عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای به عنوان شرط دریافت وام آورده شده این است که کارگروه قدرتمندتر شده و تمایل شرکت ها به عضویت در کارگروه افزایش یابد. فراخوان اولیه برای اخذ درخواست ها، در پایگاه اینترنتی سازمان نظام صنفی رایانه ای منتشر خواهد شد و پس از ثبت نام و ارسال مدارک متقاضیان واجد شرایط، کارگروه مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد کرد.

فراهنک ۱۰۲۷۰۰۹۲۴۶۰۰



با موافقت مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت؛ عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای، شرط دریافت وام بازی سازان (۱۳۹۴-۱۲/۲۴)

خبرایران: پیروی مذاکرات صورت گرفته فی مابین مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نمایندگان کارگروه بازی های رایانه ای، معین شد تا اعضای کارگروه شرایط دریافت وام را تعیین کرده و به بنیاد مذکور پیشنهاد دهند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از بررسی و تحلیل مسئولان کارگروه بازی های رایانه ای ذیل سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور؛ شرایط دریافت این وام توسط کارگروه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه شد که از سوی مدیرعامل این بنیاد مورد موافقت واقع شد. بر این اساس «عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه ای در دست تولید» از جمله شرایطی است که بازی سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند. حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر حمایت از بخش خصوصی و تقویت آن گفت: یکی از دلایلی که عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای به عنوان شرط دریافت وام آورده شده این است که کارگروه قدرتمندتر شده و تمایل شرکت ها به عضویت در کارگروه افزایش یابد. فراخوان اولیه جهت اخذ درخواست ها، در پایگاه اینترنتی سازمان نظام صنفی رایانه ای منتشر خواهد شد و پس از ثبت نام و ارسال مدارک متقاضیان واجد شرایط، کارگروه مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد کرد.



سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شد

مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای» ابلاغ شد. به گزارش فارس، شورای عالی فضای مجازی در جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵/۹/۹۴ سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای را تصویب کرد که بخش هایی از آن عبارت است از: اولویت بخشی به محتوا و جریان سازی فرهنگی در داخل و در عرصه بین الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه ها و ارزش های اسلامی و سبک زندگی ایرانی اسلامی؛ تقویت و ارتقای سطح آموزش و تربیت سرمایه های انسانی مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای؛ ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار و تأمین و تقویت زمینه های مشارکت مؤثر و حداکثری بخش خصوصی، سرمایه گذاری داخلی و فعالیت های مشترک بین المللی؛ حمایت از نخبگان، شرکت ها و مؤسسات دانش بنیان و ارتقای حمایت از مالکیت آثار. کلیه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور باید از وزارت ارشاد مجوز دریافت کنند.



همزمان با سالروز عملیات بدر؛ بازی «موتور سوار» منتشر شد (۱۳۹۴-۱۲/۲۴)

همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر، مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج بازی اندرویدی «موتور سوار» را روانه بازار کرد. مرکز هنرهای رقومی بسیج، بازی «موتور سوار» را منتشر کرد.

به گزارش گروه جهاد و مقاومت مشرق؛ همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر، مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج بازی اندرویدی «موتور سوار» را روانه بازار کرد. مرکز هنرهای رقومی بسیج، بازی «موتور سوار» را منتشر کرد. این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربرد را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های نبرد می کند و کاربرد می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد. گفتنی است این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقومی بسیج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده از ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است و می توان این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کرد.

بازی «موتور سوار» منتشر شد (۱۳۹۴-۱۲/۲۴)

همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر، مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج بازی اندرویدی "موتور سوار" را روانه بازار کرد. مرکز هنرهای رقصی بسیج، بازی "موتور سوار" را منتشر کرد.

به گزارش شهدای ایران: همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر، مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج بازی اندرویدی "موتور سوار" را روانه بازار کرد. مرکز هنرهای رقصی بسیج، بازی "موتور سوار" را منتشر کرد. این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربرد را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های نبرد می کند و کاربرد می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد. گفتنی است این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسیج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده از ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است و می توان این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کرد.

بازی «موتور سوار» منتشر شد (۱۳۹۴-۱۲/۲۴)

دولت بهار: همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر، مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج بازی اندرویدی "موتور سوار" را روانه بازار کرد. مرکز هنرهای رقصی بسیج، بازی "موتور سوار" را منتشر کرد.

مشرق: همزمان با سالگرد عملیات غرور آفرین بدر، مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج بازی اندرویدی "موتور سوار" را روانه بازار کرد. مرکز هنرهای رقصی بسیج، بازی "موتور سوار" را منتشر کرد. این بازی ویدئویی که بر پلتفرم اندروید و در سبک رکورد زنی با قابلیت پرداخت درون برنامه ای عرضه شده است و کاربرد را در لباس یک رزمنده رهسپار میدان های نبرد می کند و کاربرد می بایست در طی مراحل مختلف در مقابل خمپاره ها، ترکش ها، سربازان و ... دشمن مقاومت کرده و با موتور از میان تمامی این خطرات جان سالم به در ببرد و وظایف خود را به درستی انجام دهد. گفتنی است این بازی ویدئویی توسط مرکز هنرهای رقصی بسیج با همکاری استودیو گلیم گیمز با هدف ترویج ارزش های دفاع مقدس با استفاده از ابزارهای نوین سرگرمی تولید و همزمان با عملیات غرور آفرین بدر روانه بازار شده است و می توان این بازی رایانه ای را به صورت رایگان از شبکه های عرضه نرم افزارهای اندرویدی دریافت کرد.

سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شد

مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای» ابلاغ شد.

قناورن- براساس آگهی منتشر شده در روزنامه رسمی جمهوری اسلامی ایران، مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای به این شرح است:

«شورای عالی فضای مجازی در جلسه بیست و ششم مورخ ۲۵ آذر ۹۴ سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای را به شرح زیر تصویب کرد: ماده ۱: سیاست ها:

۱. اولویت بخشی به محتوا، فرهنگ سازی عمومی و جریان سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه ها و ارزش های اسلامی و سبک زندگی ایرانی - اسلامی
۲. تقویت و ارتقای سطح آموزش و تربیت سرمایه های انسانی متعهد، متخصص و کارآمد مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای
۳. ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار در صنعت بازی های رایانه ای و تامین تقویت زمینه های مشارکت مؤثر و حداکثری بخش خصوصی و تعاونی در جهت گسترش تولید، سرمایه گذاری داخلی و فعالیت های مشترک بین المللی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...): ۴. توسعه برنامه های پژوهشی، رصد و آینده نگری
 ۵. حمایت از نخبگان، شرکت ها و مؤسسات دانش بنیان و ارتقای حمایت از مالکیت آثار
 . کسب خودکفایی صنعتی، گسترش بازار و افزایش صادرات محصولات بازی های رایانه ای داخلی و ایجاد فرصت های جدید شغلی.
 ماده ۲: نگاشت نهادی
 ماده ۳: سایر اقدامات:

۱. کلیه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت کنند.
 ۲. سازمان صدا و سیما و شهرداری ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نسبت به ارائه تخفیفات مؤثر برای تبلیغات بازی های رایانه ای ایرانی اقدام کنند»

گفتی است این سیاست ها با برنامه ملی بازی های رایانه ای متفاوت است. پیش از این قرار بود شورای عالی فضای مجازی، این برنامه را تصویب کند اما در لحظه آخر برنامه جای خود را به سیاست های کلی داد.
 هنوز سرنوشت برنامه ملی بازی های رایانه ای مشخص نبوده و معلوم نیست کدام نهاد سرانجام آن را بررسی و ابلاغ خواهد کرد.



سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای ابلاغ شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۲۴)

گروه فضای مجازی: مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای» ابلاغ شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، مصوبه شورای عالی فضای مجازی با موضوع سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای: رسماً ابلاغ شد.

شورای عالی فضای مجازی در جلسه بیست و ششم به تاریخ ۲۵ آذرماه سال ۹۴ سیاست های حاکم بر برنامه ملی بازی های رایانه ای را به شرح زیر تصویب کرد.

ماده ۱: سیاست ها

۱. اولویت بخشی به محتوا، فرهنگ سازی عمومی و جریان سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه ها و ارزش های اسلامی و سبک زندگی ایرانی - اسلامی.

۲. تقویت و ارتقای سطح آموزش و تربیت سرمایه های انسانی متعهد، متخصص و کارآمد مورد نیاز صنعت بازی های رایانه ای.

۳. ایجاد فضای رقابتی، توسعه فضای کسب و کار در صنعت بازی های رایانه ای و تأمین تقویت زمینه های مشارکت مؤثر و حداکثری بخش خصوصی و تعاونی در جهت گسترش تولید، سرمایه گذاری داخلی و فعالیت های مشترک بین المللی.

۴. توسعه برنامه های پژوهشی، رصد و آینده نگری.

۵. حمایت از نخبگان، شرکت ها و مؤسسات دانش بنیان و ارتقای حمایت از مالکیت آثار.

۶. کسب خودکفایی صنعتی، گسترش بازار و افزایش صادرات محصولات بازی های رایانه ای داخلی و ایجاد فرصت های جدید شغلی.

ماده ۲: نگاشت نهادی

ماده ۳: سایر اقدامات

۱. همه بازی های رایانه ای داخلی و خارجی برای انتشار در کشور می بایست از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی مجوز دریافت کنند.

۲. سازمان صدا و سیما و شهرداری ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی نسبت به ارائه تخفیفات مؤثر برای تبلیغات بازی های رایانه ای ایرانی اقدام کنند.



دریافت وام بازی سازان عملی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۲۴)

«عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه ای در دست تولید» از جمله شرایطی است که بازی سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند.

به گزارش خبرنگار ایلتا، پس از بررسی و تحلیل مسئولان کارگروه بازی های رایانه ای ذیل سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور؛ شرایط دریافت این وام توسط کارگروه به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه شد که از سوی مدیرعامل این بنیاد مورد موافقت واقع شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پیروی مذاکرات صورت گرفته فی مابین مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و نمایندگان کارگروه بازی های رایانه ای، معین شد تا اعضای کارگروه شرایط دریافت وام را تعیین کرده و به بنیاد مذکور پیشنهاد دهند.

بر این اساس «عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه ای در دست تولید» از جمله شرایطی است که بازی سازان جهت دریافت وام بایستی داشته باشند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر حمایت از بخش خصوصی و تقویت آن گفت: یکی از دلایلی که عضویت قطعی در کارگروه بازی های رایانه ای به عنوان شرط دریافت وام آورده شده این است که کارگروه قدرتمندتر شده و تمایل شرکت ها به عضویت در کارگروه افزایش یابد. گفتنی است که قراخون اولیه جهت اخذ درخواست ها، در پایگاه اینترنتی سازمان نظام صنفی رایانه ای منتشر خواهد شد و پس از ثبت نام و ارسال مدارک متقاضیان واجد شرایط، کارگروه مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد کرد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۴/۱۲/۲۴

