

۱۳۹۴/۱۲/۱۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سپید

MAR 06 2016

یکشنبه ۱۶
اسفند

اذان صبح ۵:۰۴ طلوع آفتاب ۶:۲۷ اذان ظهر ۱۲:۱۵ اذان مغرب ۱۸:۲۲

قیمت ایزمبادلہ ای (ریال)		
▼ ۲	۳۰۲۰۰	دلار
▲ ۴۶۱	۳۳۲۵۵	یورو
▲ ۱۳۵۹	۴۲۹۷۶	پوند
▲ ۳۹	۲۶۵۴۴	صدین
-	۸۲۲۳	درهم امارات
▲ ۱۶۳	۳۰۴۰۹	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۴۰	دلار
۳۸۰۵	یورو
۴۹۲۰	پوند
۳۰۹۰	صدین
۹۴۶	درهم امارات
۱۲۰۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۳۲۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۲۴۰۰۰	نیم سکه
۲۸۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	تاسیس مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در قلب تهران	آسیا
۳	گشایش مرکز تخصصی بازی های رایانه ای	ایران
۴	بازی ساده اما خوش ساخت ایرانی	ایران
۵	انتشار جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	آسیا
۶	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	کار و کارگر
۶	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	خوبان
۷	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود	عصر اقتصاد
روزنامه ایران		
۷	افتتاح مرکز بازی های رایانه ای در تهران	ITanalyze.ir
۸	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای به زودی در قلب تهران افتتاح می شود	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۹	آغاز کارگاه آموزشی بازی سازی فلاوین کوبیه	مرکز توانمندسازی و شهیدگری گسترده های نوپای قوا
۹	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای به زودی در قلب تهران افتتاح می شود	خبرگزاری پانا
۱۰	به در قلب تهران افتتاح می شود	خبرگزاری آریا
۱۱	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	خبرگزاری دانشگاه تازه رسانه آنا
۱۱	اجرای بازی های ویدیویی بر روی تلویزیون های هوشمند	خبرگزاری فارس
۱۲	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۲	جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای منتشر شد	خبرگزاری مهر
۱۲	تغییر رییس فرهنگسرای فناوری اطلاعات/ مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در تهران افتتاح می شود	خبرگزاری فارس
۱۳	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	خبرگزاری پانا

۱۳	اجرای بازی های ویدئویی بر روی تلویزیون های هوشمند	ITNA امیدار فناوری اطلاعات
۱۳	اجرای بازی های ویدئویی بر روی تلویزیون های هوشمند	مناظره Mabrouk.com
۱۴	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد	کافه فضا
۱۴	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	گام ها
۱۴	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود	مرکز خبرگزاری
۱۵	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای به زودی در قلب تهران افتتاح می شود	پایه خبری قمی
۱۶	بررسی بازی صفر تا صد: دنده ی آخر - هیجان سرعت از شرق تا جنوب	ترنج
۱۷	ضرورت نگاه ملی به بازیهای رایانه ای/ شنیدن صدای بازی سازان ایرانی	فراتر
۱۷	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	بازی خبری ایرنا
۱۸	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود	بی بی سی
۱۸	تغییر رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات	اینا نیوز Gulf News
۱۹	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	رسالت
۱۹	بازی های اینترنتی عامل نابودی قشر خاکستری مغز	مخلیل اپرن
۱۹	بازی ساده اما خوش ساخت ایرانی	ایران
۲۰	اجرای بازی های ویدئویی بر روی تلویزیون های هوشمند	موبنا
۲۰	بازی ساده اما خوش ساخت ایرانی	اصفهان امروز
۲۱	«احکام بازی های رایانه ای» روانه بازار نشر شد	العدل
۲۱	جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	پایگاه خبری هنر honarnews.com
۲۲	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود	خبرگزاری دانا
۲۲	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای به زودی در قلب تهران افتتاح می شود	خبرگزاری
۲۳	کالبد شکافی: نکاتی برای بازی سازان مشتاق	oagf.me

۲۶	تغییر رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات - مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در تهران افتتاح می شود	پایگاه خبری تحلیلی خبرپرس
۲۶	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود	خبرگزاری مهر
۲۷	ارتش های فرازمینی در فروشگاه استیم عرضه شد	دیجیاتو
۲۸	مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود	تپا نیگ
۲۸	اجرای بازی های ویدئویی روی تلویزیون های هوشمند	وبسایت اقتصاد
۲۸	گشایش مرکز تخصصی بازی های رایانه ای	ایران
۳۰	در بازار بازی های ایرانی چه خبر است؟	خبرگزاری فارس
۳۱	افتتاح مرکز تخصصی بازی های رایانه ای	nasnews.ir نخستین پایگاه خبری تحلیلی استان تهران
۳۱	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	خبرگزاری دانشگاه آنا Azad News Agency (ANA)
۳۲	برترین بازی سازان ایرانی چه کسانی هستند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۳	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	خبرگزاری فارس
۳۳	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	خبرگزاری پانا
۳۴	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	سبکخبری ایرنا
۳۵	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	مرکز خبرگزاری مهر
۳۶	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	دولت بهار
۳۶	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	خبرگزاری فارس
۳۷	توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت؛ جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ICT
۳۸	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	پایگاه اطلاع رسانی ICT
۳۸	برترین بازی سازان ایرانی معرفی شدند	کافه فقه
۳۹	بازی های رایانه ای را به بازی بگیریم	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۴۵	برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند	گامه

۴۵

برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند

artna

۴۶

مروری بر دنیای بازی های ویدیویی در هفته ای که گذشت [8 الی 15 اسفند]

دیجیاتو

۵۳

برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند

هدانا

۵۴

دفتر موسسه تبیان در اصفهان در برگزاری جشنواره استانی در کشور پیشقدم بوده است

ایمانا
www.aiman.ir

۵۴

برگزاری دومین جشنواره پروژ ه های دانش آموزی تبیان استان اصفهان

مرکز خبری مهر

تعداد محتوا : ۶۷



پایگاه خبری

۳۵

روزنامه

۱۳

خبرگزاری

۱۸

مجله

۱



روح‌الله عابدینی، رئیس
فرهنگسرای فناوری
اطلاعات خبر داد:

تاسیس مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای در قلب تهران

روح‌الله عابدینی، رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه‌اندازی «مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی‌های رایانه‌ای در شهر تهران خبر داد.

به گزارش روزنامه آسیا؛ روح‌الله عابدینی یگانه رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات با اشاره به راه‌اندازی «مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای» در آغازین روزهای سال جدید گفت: این اتفاق بی‌شک، زمینه‌ساز رشد و تکوین شخصیت مخاطبان و نیز فعالساز ظرفیت‌های مغفول در زمینه فرهنگساز می‌شود.

عابدینی یگانه گفت: در بررسی‌های صورت گرفته از اهم توصیه‌های مقام معظم رهبری به شورای عالی انقلاب فرهنگی و همچنین مطالبات شهردار تهران در مبحث «فناوری و فضای مجازی» و «سواد رسانه‌ای» و نیز با توجه به دغدغه‌های رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، با ایجاد این مرکز، بنا داریم تا آینده‌سازان کشور را صیانت کرده و دست کم از آثار مخرب نفوذ ابزارهای نظام سلطه در ظاهر بازی‌های رایانه‌ای به قدر وسع و توان بکاهیم.

دبیر ستاد برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای تهران کاپ که ماه گذشته در فرهنگسرای رسانه برگزار شد، با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه‌های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان

متنوع و دوره‌های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازیسازی، المان و شخصیت‌سازی بومی، صدا سازی حرفه‌ای، انیمیشن‌سازی، برنامه‌نویسی، سناریونویسی، همچنین برپایی همایش‌های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی پدیده‌ها و ناپیدهای بازی‌های رایانه‌ای»، «تحوه مواجهه خانواده‌ها با موضوع بازی‌ها»، «ورزش‌های الکترونیک: فرصت‌ها و تهدیدها»، «طراحی و تولید بازی‌های متنوع در پلتفرم‌های مختلف» از جمله اقداماتی است که در سال آینده در فضای بازی‌ها و ورزش‌های الکترونیک به بار می‌نشیند.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات شهر تهران تأکید کرد: ناگفته پیداست که در کنار پرداختن به موضوع «بازی‌های رایانه‌ای و ورزش‌های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول که اتفاقاً هر دو شاخه، بسیار مورد توجه و اقبال نسل جوان و نوجوان ماست و نیز پلتفرم‌های گوشی هوشمند، برنامه‌های خلاقانه و فعالیت‌های متنوع دیگری از جمله تلاش فرهنگ‌محور و مشارکت‌آمیز با سایر دستگاه‌های متولی در پایتخت با هدف «تحقق شهر الکترونیک و شهروند خلاق» تدارک دیده شده‌اند که در سال آینده، اطلاع‌رسانی لازم درباره آنان صورت می‌گیرد.

دلسوز به امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه‌های سنی جامعه به ویژه نوجوانان و جوانان افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه‌ها و متغیرهای گوناگونی دارد؛ لذا می‌توان به هر عرصه‌ای حتی «صنعت بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی» از دریچه فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه یادآور شد: امروزه در عصر شکوفایی فناوری‌های نوین، بازی‌های رایانه‌ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه فرامدرن» مبدل شده‌اند. رسانه‌ای جذاب، پرنفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی‌های به روز و نیز به‌روزرسانی‌های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه‌های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی و... رشدی اعجاب‌انگیز داشته و لذا راه‌اندازی این مرکز تخصصی را باید تلاشی برای شتاب بخشی به قطار بازی‌های رایانه‌ای و ورزش‌های الکترونیک بر ریل فرهنگسازي قلمداد کرد.

وی با اشاره به سه مبحث «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی‌های فاخر داخلی» و نیز «تطبیق حداکثری و بومی‌سازی بازی‌های خارجی با فرهنگ ایرانی اسلامی» را از سرفصل‌های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

عابدینی یگانه در ادامه برنامه فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آینده را تشریح کرد و گفت: برگزاری کارگاه‌های آموزشی

گشایش مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای



رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه‌اندازی «مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی‌های رایانه‌ای خبر داد.

به گزارش مهر، روح‌الله عابدینی یگانه افزود: راه‌اندازی «مرکز

تخصصی بازی‌های رایانه‌ای» در آغازین روزهای سال جدید، زمینه‌ساز رشد و تکوین ظرفیت‌های کشور در بخش فناوری اطلاعات می‌شود.

دبیر ستاد برگزاری «نخستین دوره مسابقات بازی‌های رایانه‌ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه‌های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه‌های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجا که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه‌ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می‌توان به هر عرصه‌ای حتی «صنعت بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی» از دریچه فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری‌های نوین، بازی‌های رایانه‌ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه فرامدرن» مبدل شده‌اند. رسانه‌ای جذاب، پرنفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی‌های به روز و نیز به‌روزرسانی‌های آنلاین که محصولاتش پا به پای تولیدات و رسانه‌های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی رشدی اعجاب‌انگیز داشته است لذا راه‌اندازی این مرکز تخصصی امری ضروری است.

رئیس دفتر شبکه‌های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه مبحث «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی‌های فاخر داخلی» و نیز «انطباق حداکثری و بومی‌سازی بازی‌های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل‌های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی از دیگر اقدامات سال آینده به برگزاری کارگاه‌های آموزشی متنوع و دوره‌های مهارت‌افزایی تخصصی با مشارکت استادان مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی‌سازی، شخصیت‌سازی بومی، صداسازی حرفه‌ای، انیمیشن‌سازی، برنامه‌نویسی، سناریونویسی، همچنین برپایی همایش‌های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی بایدها و نبایدهای بازی‌های رایانه‌ای»، «نحوه مواجهه خانواده‌ها با موضوع بازی‌ها»، «ورزش‌های الکترونیکی، فرصت‌ها و تهدیدها در جهان و ایران» و «طراحی و تولید بازی‌های متنوع در پلتفرم‌های مختلف» اشاره کرد.

بازی ساده اما خوش ساخت ایرانی

اصلی‌ترین شاخصه این بازی کنترل و تمرکز است. برای بازی مگنیس ۵۵ مرحله طراحی شده است. حتما فکر می‌کنید این تعداد مرحله برای یک بازی موبایلی کم است اما باید بدانید گذر از هر مرحله این بازی بسیار سخت است.

یکی از مشکلات این بازی، تبلیغاتی است که هنگام بازی با آن روبه رو می‌شوید. اما سازندگان بازی برای خلاصی از این تبلیغات راهی جلوی روی کاربرانشان گذاشته‌اند و آن هم تهیه الماس است.

این الماس‌ها علاوه بر اینکه تبلیغات مزاحم را حذف می‌کنند به شما «جان‌های» اضافه می‌دهند.

در واقع مگنیس ۱۰ جان دارد و با هر بار از بین رفتن این توپ در حین بازی، یک جان کم می‌شود. برای به دست آوردن جان‌های بیشتر و ادامه بازی، یا می‌توانید یک ویدیو تبلیغاتی تماشا کنید، یا به بازی در کافه بازار رأی بدهید.

راه سوم برای افزایش جان شما در بازی نیز استفاده از همین الماس‌هایی است که خریداری کرده‌اید. این بازی به صورت رایگان از طریق کافه بازار در اختیار کاربران اندرویدی قرار گرفته است.



«مگنیس» نام جدیدترین بازی موبایلی ایرانی است که چندی پیش روانه بازار شد. مگنیس نام روبات بامزه و توپ شکلی است که کنترل آن در بازی برعهده کاربر گذاشته شده است.

در این بازی شما با یک داستان پیچیده روبه رو نیستید.

بازی حول یک ایده خلاقانه شکل گرفته و آن کنترل ویژه این روبات است که مخالف عملی است که شما انجام می‌دهید.

یعنی اگر بخواهید مگنیس به سمت راست برود، باید هنگام کنترل به سمت چپ بروید. شاید در ظاهر این کار ساده باشد اما هنگام عبور از موانع به کمک این روبات باید حواستان آنقدر جمع باشد تا به سمت دقیق حرکت کنید.

انتشار جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران

مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد. این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود.

این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارتند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت دکتر سید محمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات

جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد. بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیشتری مواجه می شود.



توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای صورت گرفت:

جامع‌ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

مهم‌ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با عنوان جامع‌ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران منتشر شد.

به گزارش کار و کارگر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این نخستین بار است که از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می‌شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت‌اند از مرور اجمالی، بازی‌های ارسالی، بازی‌سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می‌شود که در هر فصل آمارها و تحلیل‌های جامعی از جشنواره ارائه شده است. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش‌های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره‌های نخست روبه‌رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده‌ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و همچنین مصاحبه‌های شفاهی و میدانی با افراد مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد. بازی‌سازان می‌توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی‌هایی را به عنوان برترین بازی‌ها انتخاب می‌کنند و کدام بازی‌ها با اقبال عمومی بیش‌تری مواجه می‌شود. این گزارش را می‌توانید از طریق آدرس <http://www.ircg.ir/scrb> دریافت کنید.

جامع‌ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

مهم‌ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با عنوان جامع‌ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران منتشر شده. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این نخستین بار است که از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می‌شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت‌اند از مرور اجمالی، بازی‌های ارسالی، بازی‌سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می‌شود که در هر فصل آمارها و تحلیل‌های جامعی از جشنواره ارائه شده است. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش‌های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره‌های نخست روبه‌رو بود.

مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای افتتاح می‌شود

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی‌های رایانه‌ای خبر داد.

به گزارش مهر، روح الله عابدینی یگانه افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای» در آغازین روزهای سال جدید، زمینه‌ساز رشد و تکوین ظرفیت‌های کشور در بخش فناوری اطلاعات می‌شود.

دبیر ستاد برگزاری «نخستین دوره مسابقات بازی‌های رایانه‌ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه‌های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه‌های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه‌ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می‌توان به هر عرصه‌ای حتی «صنعت بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی» از درپچه فرهنگ و هنر نگریست.

افتتاح مرکز بازی‌های رایانه‌ای در تهران (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای» به همراه ده رویداد جدید در عرصه ی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد.

به گزارش روابط عمومی فرهنگسرای فناوری اطلاعات، روح الله عابدینی یگانه در حاشیه ی مراسم جایزه ملی کیفیت ارتباطات و فناوری اطلاعات کشور ICTINQA ضمن اعلام این مطلب افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای» در آغازین روزهای سال جدید، از جمله ی این تلاش‌هاست که بی‌شک، زمینه ساز رشد و تکوین شخصیت مخاطبان و نیز فعال ساز ظرفیت‌های مغفول در زمینه فرهنگ سازی می‌شود. عابدینی یگانه گفت: در بررسی‌های صورت گرفته از اهم توصیه‌های مقام معظم رهبری به شورای عالی انقلاب فرهنگی در خصوص توجه به سرگرمی‌ها و بازی‌های رایانه‌ای، همچنین مطالبات دکتر قالیباف، شهردار سخت کوش تهران بزرگ در مبحث خطیر «فناوری و فضای مجازی» و «سواد رسانه‌ای» و نیز با توجه به بیانات رئیس سازمان فرهنگی هنری، دکتر صلاحی که: «زیربنای همه امور فرهنگ است و رسالت سازمان فرهنگی هنری عرضه محتوای فرهنگی در قالب جلوه‌های هنری است» با ایجاد این مرکز بنا داریم تا آینده سازان این مرز و بوم را در سایه سار خود بیمه و صیانت کرده و دست کم از آثار مخرب نفوذ ابزارهای نظام سلطه در لباس و جامه ی بازی‌های رایانه‌ای به قدر وسع و توان بکاهیم.

دبیر ستاد برگزاری «نخستین دوره ی مسابقات بازی‌های رایانه‌ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه‌های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان دلسوز به امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه‌های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان به عنوان یکی از مهمترین دغدغه‌های مسئولان ارشد کشور افزود: از آنجایی که حوزه ی عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه‌ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می‌توان به هر عرصه‌ای حتی «صنعت بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی» از درپچه ی فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری‌های نوین، بازی‌های رایانه‌ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» مبدل شده‌اند. رسانه‌ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی‌های به روز و نیز به روزرسانی‌های آنلاین که محصولاتش، یا به پای تولیدات و رسانه‌های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی و... رشدی اعجاب انگیز داشته و لذا راه اندازی این مرکز تخصصی را می‌بایست، تلاشی موسع برای شتاب بخشی به ترن بازی‌های رایانه‌ای و ورزش‌های الکترونیک بر ریل فرهنگ سازی قلمداد کرد.

رئیس دفتر شبکه‌های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه مبحث «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی‌های فاخر داخلی» و نیز «تطبیق حداکثری و بومی سازی بازی‌های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل‌های راهبردی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرده و سایر اقدامات مرتبط با مبحث بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، المان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تحوه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک: فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که به فضل الهی در سال آینده در فضای فرحزای بازی ها و ورزش های الکترونیک به بار می نشیند.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات شهر تهران تأکید کرد: ناگفته پیداست که در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول که اتفاقاً هر دو شاخه، بسیار مورد توجه و اقبال نسل جوان و نوجوان ماست و نیز پلتفرم های اسمارت فون ها، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منطقی دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذریع پابندخت در خصوص تیلور حداکثری مظاهر فناوری اطلاعات و ارتباطات و در یک کلام «تحقیق شهر الکترونیک و شهروند خلاق» و صد البته با رویکرد «بهبود سبک زندگی ایرانی - اسلامی» و منطبق با الگوی اسلامی ایرانی پیشرفت طراحی و تدارک دیده شده اند که در سال آینده، اطلاع رسانی لازم درباره ی آنان صورت می گیرد. اقداماتی که بی شک، نوید بخش فردایی بهتر برای همه ی مشتاقان «رسانه های فرامردن» و علاقه مندان «فناوری های نوظهور» است.



مرکز تخصصی بازی های رایانه ای به زودی در قلب تهران افتتاح می شود

گروه فضای مجازی: رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی های رایانه ای خبر داد.

روح الله عابدینی یگانه، رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) با اشاره به راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای»، اظهار کرد: راه اندازی این مرکز در آغازین روزهای سال آینده بی شک، زمینه ساز رشد و تکوین شخصیت مخاطبان و نیز فعال ساز ظرفیت های مغفول در زمینه فرهنگ سازی می شود.

وی افزود: در بررسی های صورت گرفته از اهم توصیه های مقام معظم رهبری به شورای عالی انقلاب فرهنگی در خصوص توجه به سرگرمی ها و بازی های رایانه ای، همچنین مطالبات قالیباف، شهردار تهران در مبحث «فناوری و فضای مجازی» و «سواد رسانه ای» و نیز با توجه به بیانات رئیس سازمان فرهنگی هنری، مبنی بر اینکه «زیربنای همه امور فرهنگ است و رسالت سازمان فرهنگی هنری عرضه محتوای فرهنگی در قالب جلوه های هنری است»، با ایجاد این مرکز بنا داریم تا آینده سازان این مرز و بوم را بیمه و صیانت کرده و دست کم از آثار مخرب نفوذ ابزارهای نظام سلطه در لباس و جامه بازی های رایانه ای به قدر وسع و توان بکاهیم.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان دلسوز به امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه به ویژه نوجوانان و جوانان به عنوان یکی از مهم ترین دغدغه های مسئولان ارشد کشور تصریح کرد: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابعاد مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه ی فرهنگ و هنر نگریست.

وی یادآور شد: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه فرامردن» تبدیل شده اند. رسانه ای جذاب، پرنفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، با به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی و ... رشدی اعجاب انگیز داشته و لذا راه اندازی این مرکز تخصصی را می بایست، تلاشی وسیع برای شتاب بخشی به ترن بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک بر ریل فرهنگ سازی قلمداد کرد.

عابدینی یگانه سه مبحث «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت ممنوی از تولید بازی های فکر داخلی» و نیز «انتطابق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرده و سایر اقدامات مرتبط با مبحث بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، المان و شخصیت سازی بومی، صداسازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تحوه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک: فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که در سال آینده در فضای بازی ها و ورزش های الکترونیک به بار می نشیند.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات شهر تهران تأکید کرد: ناگفته پیداست که در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول که اتفاقاً هر دو شاخه، بسیار مورد توجه و اقبال نسل جوان و نوجوان ماست و نیز پلتفرم های اسمارت فون ها، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منطقی دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذریع پابندخت در خصوص تیلور حداکثری مظاهر فناوری اطلاعات و ارتباطات و در یک کلام «تحقیق شهر الکترونیک و شهروند خلاق» و صد البته با رویکرد «بهبود سبک زندگی ایرانی - اسلامی» و منطبق با الگوی اسلامی ایرانی پیشرفت طراحی و تدارک دیده شده اند که در سال آینده، اطلاع رسانی لازم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درباره آنان صورت می گیرد. اقداماتی که بی شک، نویدبخش فردایی بهتر برای همه مشتاقان «رسانه های فرامردن» و علاقه مندان «فناوری های نوظهور» است.



آغاز کارگاه آموزشی بازی سازی فلاوین کوپیه (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

کارگاه آموزشی فلاوین کوپیه مدیر بخش طراحی تعاملی انستیتو اینترنت و چندرسانه ای پاریس به عنوان کارگاه آموزشی تجربه بازی ساز در انستیتو ملی بازی های رایانه ای از تاریخ ۱۱ الی ۱۴ اسفندماه برگزار خواهد شد.

فلاوین کوپیه سابقه سال ها تدریس در زمینه هنر و بازی سازی را دارا است. همچنین در کارنامه وی فعالیت در شرکت بسیار بزرگ و معتبر یوبی سافت مشاهده می شود علاوه بر این، وی کارگردان هنری و طراح مراحل بازی The Unfinished Swan بوده که برای آن برنده دو جایزه بقا ۲۰۱۲ شده است.

بخش های مختلف این کارگاه به شرح زیر است:

فعالیت در جایگاه یک طراح بازی (فکر کردن به کلیت کارگردانی کار، ثبات و سادگی در طراحی)

فعالیت در جایگاه هنرمند (تئوری رنگ، تاریخچه هنر، ترکیب بندی)

فعالیت در جایگاه فنی (تکنیک های هنری در بازی های ویدئویی، پروسه هنری یک بازی ویدئویی)

فعالیت در جایگاه مدیر (مدیریت تیم و شرایط بازاریابی)

کارگاه به صورت تعاملی و در چهار جلسه و در مجموع ۱۸ ساعت برگزار خواهد شد. مباحث به صورت عمومی و با دیدگاه هنری بوده و شرکت در آن به همه به خصوص هنرمندان و مدیران تیم ها توصیه می شود.

برنامه ساعت برگزاری کارگاه به این شرح است:

سه شنبه ۱۱ اسفند از ساعت ۱۴:۳۰ تا ۱۹

چهارشنبه ۱۲ اسفند از ساعت ۱۴:۳۰ تا ۱۹

پنج شنبه ۱۳ اسفند از ساعت ۹ تا ۱۳:۳۰

جمعه ۱۴ اسفند از ساعت ۹ تا ۱۳:۳۰



رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات خبر داد مرکز تخصصی بازی های رایانه ای به زودی در قلب تهران افتتاح می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ده رویداد جدید در عرصه ی بازی های رایانه ای خبر داد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، روح الله عابدینی یگانه در حاشیه ی مراسم جایزه ملی کیفیت ارتباطات و فناوری اطلاعات کشور ICTINQA ضمن اعلام این مطلب افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، از جمله ی این تلاش هاست که بی شک، زمینه ساز رشد و تکوین شخصیت مخاطبان و نیز فعال ساز ظرفیت های مغفول در زمینه فرهنگ سازی می شود.

عابدینی یگانه گفت: در بررسی های صورت گرفته از اهم توصیه های مقام معظم رهبری به شورای عالی انقلاب فرهنگی در خصوص توجه به سرگرمی ها و بازی های رایانه ای، همچنین مطالبات دکتر قالیباف، شهردار سخت کوش تهران بزرگ در مبحث خطیر «فناوری و فضای مجازی» و «سواد رسانه ای» و نیز با توجه به بیانات رئیس سازمان فرهنگی هنری، دکتر صلاحی که: «زیربنای همه امور فرهنگ است و رسالت سازمان فرهنگی هنری عرضه محتوای فرهنگی در قالب جلوه های هنری است» با ایجاد این مرکز بنا داریم تا آینده سازان این مرز و بوم را در سایه سار خود بیمه و صیانت کرده و دست کم از آثار مخرب نفوذ ابزارهای نظام سلطه در لباس و جامه ی بازی های رایانه ای به قدر وسع و توان بکاهیم.

دبیر ستاد برگزاری «تخستین دوره ی مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان دلسوز به امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان به عنوان یکی از مهمترین دغدغه های مسئولان ارشد کشور افزود: از آنجایی که حوزه ی عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه ی فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» تبدیل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی و... رشدی اعتجاب انگیز داشته و لذا راه اندازی این مرکز تخصصی را می بایست، تلاشی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موسع برای شتاب بخشی به ترن بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک بر ریل فرهنگ سازی قلمداد کرد. رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «تطابق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد و سایر اقدامات مرتبط با میحت بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، المان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجوه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک: فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که به فضل الهی در سال آینده در فضای فرخزای بازی ها و ورزش های الکترونیک به بار می نشیند. رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات شهر تهران تأکید کرد: ناگفته پیداست که در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول که اتفاقاً هر دو شاخه، بسیار مورد توجه و اقبال نسل جوان و نوجوان ماست و نیز پلتفرم های اسمارت فون ها، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منطقی دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذریبیط پایتخت در خصوص تبلور حداکثری مظاهر فناوری اطلاعات و ارتباطات و در یک کلام «تحقیق شهر الکترونیک و شهروند خلاق» و صد البته با رویکرد «بهبود سبک زندگی ایرانی - اسلامی» و منطبق با الگوی اسلامی ایرانی پیشرفت طراحی و تدارک دیده شده اند که در سال آینده، اطلاع رسانی لازم درباره ی آنان صورت می گیرد. اقداماتی که بی شک، نوید بخش فردایی بهتر برای همه ی مشتاقان «رسانه های فرامردن» و علاقه مندان «فناوری های نوظهور» است.



رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات خبر داد: به در قلب تهران افتتاح می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۶)

خبرگزاری آریا-رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ده روینداد جدید در عرصه ی بازی های رایانه ای خبر داد.

به گزارش خبرگزاری آریا، روح الله عابدینی یگانه در حاشیه ی مراسم جایزه ملی کیفیت ارتباطات و فناوری اطلاعات کشور ICTINQA ضمن اعلام این مطلب افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، از جمله ی این تلاش هاست که بی شک، زمینه ساز رشد و تکوین شخصیت مخاطبان و نیز فعال ساز ظرفیت های مغفول در زمینه فرهنگ سازی می شود.

عابدینی یگانه گفت: در بررسی های صورت گرفته از اهم توصیه های مقام معظم رهبری به شورای عالی انقلاب فرهنگی در خصوص توجه به سرگرمی ها و بازی های رایانه ای، همچنین مطالبات دکتر قالیباف، شهردار سخت کوش تهران بزرگ در میحت خطیر «فناوری و فضای مجازی» و «سواد رسانه ای» و نیز با توجه به بیانات رئیس سازمان فرهنگی هنری، دکتر صلاحی که: «زیربنای همه امور فرهنگ است و رسالت سازمان فرهنگی هنری عرضه محتوای فرهنگی در قالب جلوه های هنری است» با ایجاد این مرکز بنا داریم تا آینده سازان این مرز و بوم را در سایه سار خود بیمه و صیانت کرده و دست کم از آثار مخرب نفوذ ابزارهای نظام سلطه در لباس و جامه ی بازی های رایانه ای به قدر وسع و توان بکاهیم.

دبیر ستاد برگزاری «تخستین دوره ی مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان دلسوز به امر نظارت و هدایت هدفمند لوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان به عنوان یکی از مهمترین دغدغه های مسئولان ارشد کشور افزود: از آنجایی که حوزه ی عام فرهنگ، ایامد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه ی فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» مبدل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی و... رشدی اعجاب انگیز داشته و لذا راه اندازی این مرکز تخصصی را می بایست، تلاشی موسع برای شتاب بخشی به ترن بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک بر ریل فرهنگ سازی قلمداد کرد.

رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «تطابق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد و سایر اقدامات مرتبط با میحت بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، المان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجوه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک: فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که به فضل الهی در سال آینده در فضای فرخزای بازی ها و ورزش های الکترونیک به بار می نشیند. رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات شهر تهران تأکید کرد: ناگفته پیداست که در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول که اتفاقاً هر دو شاخه، بسیار مورد توجه و اقبال نسل جوان و نوجوان ماست و نیز پلتفرم های اسمارت فون ها، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منطقی دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذریبیط پایتخت در خصوص تبلور حداکثری مظاهر فناوری اطلاعات و ارتباطات و در یک کلام «تحقیق شهر الکترونیک و شهروند خلاق» و صد البته با رویکرد «بهبود سبک زندگی ایرانی - اسلامی» و منطبق با الگوی اسلامی ایرانی پیشرفت طراحی و تدارک دیده شده اند که در سال آینده، اطلاع رسانی لازم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درباره ی آنان صورت می گیرد. اقداماتی که بی شک، نوید بخش فردایی بهتر برای همه ی مشتاقان «رسانه های فرامردن» و علاقه مندان «فناوری های نوظهور» است.



توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت؛ جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۸۴-۹۵/۱۲/۱۴)

مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارتند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گم شده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد. بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیشتری مواجه می شود. این گزارش را می توانید از طریق آدرس <http://www.wirec.ir/s/crb> دریافت کنید.



اجرای بازی های ویدیویی بر روی تلویزیون های هوشمند (۱۳۸۵-۹۵/۱۲/۱۴)

شرکت ال جی اعلام کرد از این به بعد امکان کرایه و اجرای بازی های ویدیویی از طریق تلویزیون های هوشمند ساخت این شرکت با همکاری موسسه Gamefly فراهم می شود.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس به نقل از انگجت، تلویزیون های هوشمند ال جی که مجهز به سیستم عامل WebOS هستند در اواخر ماه آوریل روانه بازار می شوند و امکانات متعددی برای جذب کاربران و خریداران در آنها در نظر گرفته شده است. برنامه ای که به منظور اجرای بازی های ویدیویی به این تلویزیون های هوشمند افزوده شده به کاربران در آمریکا امکان می دهد تا به آرشیو بازی های Gamefly دسترسی داشته باشند. به این منظور ضروری است تلویزیون های افراد به سیستم عامل WebOS ۳.۰ یا بالاتر مجهز باشد تا بتواند دسترسی به بازی های ویدیویی را برای کاربران ممکن کند. مدل های عرضه شده در سال ۲۰۱۵ مجهز به سیستم عامل WebOS ۲.۰ هستند و باید آنها را به نسخه جدیدتر به روزرسانی کرد. از جمله بازی های محبوبی که از این طریق به طور مستقیم با تلویزیون های هوشمند در دسترس کاربران قرار می گیرد می توان به Tomb Raider، Batman: Arkham Origins، F.E.A.R. ۳ و Darksiders ... اشاره کرد.



جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

گروه فضای مجازی: مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارائه شد؛ این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای دریافت اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با جمع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره را تکامل کند. بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیش تری مواجه می شود. این گزارش را می توانید از طریق آدرس <http://www.wiregin/s/crb> دریافت کنید.



جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای منتشر شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با جمع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد. بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیش تری مواجه می شود.



تغییر رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات / مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در تهران افتتاح می شود

(۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

به گزارش خبرگزاری فارس، روح الله عابدینی یگانه از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید در تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در سال آینده خبر داد. رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و «انطباق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد. وی همچنین از برگزاری ۱۰ رویداد جدید دیگر در عرصه ی بازی های رایانه ای در سال آینده خبر داد. پیش از این مهدی وکیل پور رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران بود که برای کاندیداتوری مجلس استعفا کرد.



جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۶)

مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد. بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیش تری مواجه می شود.



اجرای بازی های ویدئویی بر روی تلویزیون های هوشمند (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۶)

اینتا- شرکت ال جی اعلام کرد از این به بعد امکان کرایه و اجرای بازی های ویدئویی از طریق تلویزیون های هوشمند ساخت این شرکت با همکاری مؤسسه Gamefly فراهم می شود.

تلویزیون های هوشمند ال جی که مجهز به سیستم عامل WebOS هستند در اواخر ماه آوریل روانه بازار می شوند و امکانات متعددی برای جذب کاربران و خریداران در آنها در نظر گرفته شده است. به گزارش اینتا از فارس، برنامه ای که به منظور اجرای بازی های ویدئویی به این تلویزیون های هوشمند افزوده شده به کاربران در آمریکا امکان می دهد تا به آرشیو بازی های Gamefly دسترسی داشته باشند. به این منظور ضروری است تلویزیون های افراد به سیستم عامل WebOS ۳.۰ یا بالاتر مجهز باشد تا بتواند دسترسی به بازی های ویدئویی را برای کاربران ممکن کند. مدل های عرضه شده در سال ۲۰۱۵ مجهز به سیستم عامل WebOS ۲.۰ هستند و باید آنها را به نسخه جدیدتر به روزرسانی کرد. از جمله بازی های محبوبی که از این طریق به طور مستقیم با تلویزیون های هوشمند در دسترس کاربران قرار می گیرد می توان به Tomb Raider، Batman: Arkham Origins، F.E.A.R. ۳ و DarkSiders ... اشاره کرد.



اجرای بازی های ویدئویی بر روی تلویزیون های هوشمند (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۶)

شرکت ال جی اعلام کرد از این به بعد امکان کرایه و اجرای بازی های ویدئویی از طریق تلویزیون های هوشمند ساخت این شرکت با همکاری مؤسسه Gamefly فراهم می شود.

به گزارش سبحانه، تلویزیون های هوشمند ال جی که مجهز به سیستم عامل WebOS هستند در اواخر ماه آوریل روانه بازار می شوند و امکانات متعددی برای جذب کاربران و خریداران در آنها در نظر گرفته شده است. برنامه ای که به منظور اجرای بازی های ویدئویی به این تلویزیون های هوشمند افزوده شده به کاربران در آمریکا امکان می دهد تا به آرشیو بازی های Gamefly دسترسی داشته باشند. به این منظور ضروری است تلویزیون های افراد به سیستم عامل WebOS ۳.۰ یا بالاتر مجهز باشد تا بتواند دسترسی به بازی های ویدئویی را برای کاربران ممکن کند. مدل های عرضه شده در سال ۲۰۱۵ مجهز به سیستم عامل WebOS ۲.۰ هستند و باید آنها را به نسخه جدیدتر به روزرسانی کرد. از جمله بازی های محبوبی که از این طریق به طور مستقیم با تلویزیون های هوشمند در دسترس کاربران قرار می گیرد می توان به Tomb Raider، Batman: Arkham Origins، F.E.A.R. ۳ و DarkSiders ... اشاره کرد.



جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۶)

مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران ساعتی پیش منتشر شد.

این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است. واحد پژوهش بنیاد با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده ها از واحدهای مختلف و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد. بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیشتری مواجه می شوند. علاقه مندان می توانند گزارش مذکور را از طریق این لینک دریافت نمایند.



جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۶)

مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است. واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد. بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیش تری مواجه می شود. این گزارش را می توانید از طریق آدرس <http://www.wireg.ir/s/crb> دریافت کنید.



مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود (۱۳۹۴-۹۵/۱۲/۱۶)

به گزارش خبرگزاری مهر، روح الله عابدینی یگانه افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، زمینه ساز رشد و تکوین ظرفیت های کشور در بخش فناوری اطلاعات می شود.

دبیر ستاد برگزاری «نخستین دوره مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، تخیگران و قلماران امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابداء، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامدرن» تبدیل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی رشدی انجذاب انگیز داشته است. لذا راه اندازی این مرکز تخصصی امری ضروری است.

رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت منوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «اتطایق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی سایر اقدامات مرتبط با میحت بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی (ادامه

(ادامه خبر ...) با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، اله مان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجربه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک، فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که در سال آینده انجام می شود.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تاکید کرد: در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول و نیز پلتفرم های اسمارت فونها، برنامه های خلاقانه و فعالیتهای منطقی دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذیربط در مورد طرح های مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات در دستور کار است.



رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات خبر داد / مرکز تخصصی بازی های رایانه ای به زودی در قلب تهران افتتاح می شود (۱۶/۱۲/۱۳۹۴ - ۱۶:۰۰)

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ده رویداد جدید در عرصه ی بازی های رایانه ای خبر داد.

روح الله عابدینی یگانه در حاشیه ی مراسم جایزه ملی کیفیت ارتباطات و فناوری اطلاعات کشور ICTINQA، ضمن اعلام این مطلب افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، از جمله ی این تلاش هاست که بی شک، زمینه ساز رشد و تکوین شخصیت مخاطبان و نیز فعال ساز ظرفیت های مغفول در زمینه فرهنگ سازی می شود.

عابدینی یگانه گفت: در بررسی های صورت گرفته از اهم توصیه های مقام معظم رهبری به شورای عالی انقلاب فرهنگی در خصوص توجه به سرگرمی ها و بازی های رایانه ای، همچنین مطالبات دکتر قالیباف، شهردار سخت کوش تهران بزرگ در مبحث خطیر «فناوری و فضای مجازی» و «سواد رسانه ای» و نیز با توجه به بیانات رئیس سازمان فرهنگی هنری، دکتر صلاحی که: «زیربنای همه امور فرهنگ است و رسالت سازمان فرهنگی هنری عرضه محتوای فرهنگی در قالب جلوه های هنری است» با ایجاد این مرکز بنا داریم تا آینده سازان این مرز و بوم را در سایه ساز خود بیمه و صیانت کرده و دست کم از آثار مخرب نفوذ ابزارهای نظام سلطه در لباس و جامه ی بازی های رایانه ای به قدر وسع و توان بکاهیم.

دبیر ستاد برگزاری «تخستین دوره ی مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان دلسوز به امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان به عنوان یکی از مهمترین دغدغه های مسئولان ارشد کشور افزود: از آنجایی که حوزه ی علم فرهنگ، ابعاد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه ی فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» تبدیل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتنوع، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی ... رشدی اعجاب انگیز داشته و لذا راه اندازی این مرکز تخصصی را می بایست، تلاشی موسع برای شتاب بخشی به ترن بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک بر ریل فرهنگ سازی قلمداد کرد.

رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه مبحث «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت منوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «تطبیق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد و سایر اقدامات مرتبط با مبحث بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، اله مان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجربه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک: فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که به فضل الهی در سال آینده در فضای فرجای بازی ها و ورزش های الکترونیک به پار می نشیند. رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات شهر تهران تاکید کرد: ناگفته پیداست که در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول که اتفاقاً هر دو شاخه، بسیار مورد توجه و اقبال نسل جوان و نوجوان ماست و نیز پلتفرم های اسمارت فون ها، برنامه های خلاقانه و فعالیتهای منطقی دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذیربط پایتخت در خصوص تیلور حداکثری مظاهر فناوری اطلاعات و ارتباطات و در یک کلام «تحقق شهر الکترونیک و شهروند خلاق» و صد البته با رویکرد «بهبود سبک زندگی ایرانی - اسلامی» و منطبق با الگوی اسلامی ایرانی پیشرفت طراحی و تدارک دیده شده اند که در سال آینده، اطلاع رسانی لازم درباره ی آنان صورت می گیرد. اقداماتی که بی شک، نوید بخش فردایی بهتر برای همه ی مشتاقان «رسانه های فرامردن» و علاقه مندان «فناوری های نوپهور» است.

بررسی بازی صفر تا صد: دنده ی آخر - هیجان سرعت از شرق تا جنوب (۱۳۹۴-۰۹/۱۲/۱۶)

همیشه عناوین مسابقه ای، یکی از پرمخاطب ترین بازی های ویدئویی در ایران و اقصی نقاط جهان بوده اند و چند سالی است که بازار بازی های موبایلی داغ شده و این عناوین، حضور خود را در پلتفرم تلفن های هوشمند، پررنگ تر از گذشته کرده اند. استودیوی مدریک با ساخت عناوینی چون خروس جنگی و فوتکار دیا، با طراحی خلاقانه ای اعتبار خود را در ساخت بازی در ایران کسب کرده است. حال این استودیو اقدام به انتشار عنوان درگ ریسینگ کرده است که با طراحی زیبا، نوید یک عنوان خلاقانه را خواهد داد. در ادامه بررسی می کنیم که آیا «صفر تا صد: دنده ی آخر» نیز مانند بازی های قبلی این شرکت موفق بوده است یا خیر؟ با ترنجه همراه باشید.

صفر تا صد همان طور که از نامش پیداست، عنوان ریسینگ دو بعدی یا درگ ریسینگ است که با بخش های جذابی همراه شده است. بخش داستانی بازی حول و محور راننده ای را شرح می دهد که به دنبال شخصی با نام «فرخ» است و باید از شهرهای ایران عبور کند و با انجام هر مرحله به شخص موردنظر نزدیک شود. پس از موفقیت در مراحل مقدار قابل توجهی پول دریافت خواهید کرد که با استفاده از آن، می توانید آیتم های درون بازی را خریداری کنید. پس از سپری کردن مراحل مختلف با توجه به سختی آن امتیاز مشخصی دریافت می کنید که سطح شما نسبت به سایر افراد را مشخص می کند. جالب است هر باس بازی، تصویر و اسم خاص خود را دارد و پس از پیروزی بر آن، توضیحاتی در رابطه با مراحل بعدی شرح می دهد.

کات سین های بازی در قالب ویدئوهای کمیک، به زیبایی طراحی شده است. متأسفانه در داستان بازی با ماجراجویی جذاب و درگیر کننده ای روبه رو نخواهید شد و به جز ویدئو کمیک اولیه آن، جزئیات مشخصی از داستان متوجه نخواهید شد. از این نظر می توان بر بخش داستانی بازی خرده گرفت که پتانسیل بسیار بالای آن هدر رفته است و سازندگان تنها با چند خط دیالوگ به تعریف و روایت داستان پرداخته اند که به طور حتم کم است و انتظار بیشتری می رفت که با ارائه ی کات سین های بیشتر در میان بازی، جزئیات داستانی بیشتری را به مخاطب ارائه دهد. با این حال می توان نکته مثنی را در نظر داشت که گیمر با وقفه های طولانی در بین مراحل بازی روبرو نیست و تنها به فکر رقابت و دست یابی به رکورد جدید خواهد بود. البته گیم پلی بازی تنها شامل بخش داستانی نمی شود و با وجود مسابقات PVP و لیگ رقابتی و زمانی، باید انتظار این را داشت، که ساعت ها از این بازی لذت خواهید برد.

یکی از نکات دیگری که گیم پلی بازی را درگیر کننده و چالشی کرده است، نیازمندی به بتزین است که پس از انجام هر مسابقه در بخش های مختلف نیاز به آن خواهید داشت، که این مسئله تأثیر زیادی در سپری کردن بازی خواهد داشت. علاوه بر این وجود بخش دیگری نیز جالب به نظر می رسد که با پرداخت مقداری الماس اقدام به خرید مکانیک می کنید و که قدرت ماشین شما را در مراحل مختلف بیشتر می کند. الماس های بازی را می توانید با انجام بعضی مراحل و یا استفاده از پرداخت درون برنامه ای افزایش دهید.

قابلیت شخصی سازی خودرو یکی از بخش هایی است که جزئیات و تنوع زیادی دارد.

گشت و گذار در منوی بازی بسیار لذت بخش است و سازندگان بازی باعظافت خاصی بخش های مختلف را طراحی کرده اند تا عناصر مختلف را کنار یکدیگر قرار دهند. علاوه بر آن خودروها و جزئیات آن ها، بسیار چشم نواز و زیبا طراحی شده اند و با وجود ده ها خودرو در کلاس های مختلف، جزئیات هر کدام به خوبی رعایت شده و خروجی مطلوبی را در این بخش به مخاطب ارائه می دهد. اما طولی نمی کشد که وارد بازی خواهید شد، دیگر از طراحی های زیبایی که در منوی بازی شاهد آن بودید، خبری نخواهد بود و با تکسچرهای بی کیفیت و عناصر گیم پلی بسیار محدودی روبرو خواهید شد که جنگی به دل نمی زنند. با اینکه بازی در چند شهر مختلف به طول می انجامد، اما طراحی بعضی از شهرها و موانع خیابان ها بی کیفیت بوده و با وجود چرخه ی روز و شب بازی، تأثیری منفی بر خروجی این عناصر در محیط های گیم پلی، داشته است.

Sefr-Ta-Sad

Sefr-Ta-Sad-۲

مکانیزم های گیم پلی بازی بسیار دقیق و قابل باور برنامه ریزی شده و هر خودرو با توجه به مدل آن، سرعت خاص خود را دارد که همان مقدار را در دنیای واقعی شاهد هستیم. قابلیت پلاک کردن خودروها بر اساس استان و سفارشی سازی کامل، یکی دیگر از بخش هایی است که بسیار خلاق بود و پس از فعال سازی آن، شما را از سایر کاربران متمایز می کند. البته ناگفته نماند که هر کاربر تازه وارد، یک شناسه مجزا برای خود دارد. علاوه بر آن تمامی بخش های خودروها قابلیت شخصی سازی دارند که با وجود تنوع آنها، صفر تا صد از این بخش نیز سربلند بیرون آمده است.

موسیقی پس زمینه بازی صفر تا صد یکی از نکات مثبت آن است و با توجه به سبک بازی و فضا سازی آن به خوبی نواخته شده است و هر بخش از آن شامل یک موسیقی جدا است اما متأسفانه در حین انجام مسابقات شاهد موسیقی پس زمینه ای نیستیم و از هیجانی که به کاربر ارائه می دهد، کاسته خواهد شد و چون با یک عنوان رقابتی روبرو هستیم، این بخش تأثیر زیادی در نارضایتی مخاطب از تجربه ی گیم پلی بازی خواهد شد.

(Sefr-Ta-Sad ۱)

(Sefr-Ta-Sad ۲)

(Sefr-Ta-Sad ۳)

(Sefr-Ta-Sad ۴)

(Sefr-Ta-Sad ۵)

(Sefr-Ta-Sad ۶)

(Sefr-Ta-Sad ۷)

(Sefr-Ta-Sad ۸)

(Sefr-Ta-Sad ۹)

(Sefr-Ta-Sad ۱۰)

صفر تا صد: دنده ی آخر از لحاظ فنی با جزئیات زیادی ساخته شده است و استودیو مدریک عنوان سطح بالایی تولید کرده است. ایده ها و بخش های جدید در این بازی، آن را نسبت به سایرین متمایز کرده است و تجربه ی لذت بخشی برای کاربران خواهد بود. (ادامه دارد ...)

ترنجه

(ادامه خبر ...) نکات مثبت: طراحی زیبا و کاربر پسند وجود مسابقات pvp و لیگ های مختلف چالش های جذاب در گیم پلی قابلیت شخصی سازی خودرو ها دقت بالا در طراحی مکانیزم های سرعت موسیقی پس زمینه عالی
نکات منفی: تکراری شدن روند مسابقات طراحی ضعیف در تکسچر های شهر ها و موانع عدم موسیقی متن در هنگام انجام مراحل
لینک کوتاه
Closex برای امتیاز دهی به این مطلب، لطفا وارد شوید: برای ورود کلیک کنید



فرهنگ معماری ایران

ضرورت نگاه ملی به بازیهای رایانه ای / شنیدن صدای بازی سازان ایرانی (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۶)

به گزارش خبرنگار فرهنگی فراسخن، اقتصاد بازی های رایانه ای چنان پیشرفتی داشته که حتی در بسیاری از کشورها درآمدزایی از آن، تقریباً دو برابر هنر هفتم پیش بینی شده است.

البته آنچه حائز اهمیت است اینکه بسیاری از کشورها در صددند از طریق بازیهای رایانه ای اندیشه و باورهای خود را به دیگر ملت ها القا کنند. بسیاری از کارشناسان بر این باورند که تولید بازی های رایانه ای از نظر اقتصادی نه تنها باعث اشتغالزایی و کارآفرینی می شود، بلکه می توان با سرمایه گذاری در این صنعت رشد و رونق اقتصاد فرهنگ و هنر را که از اولویت های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دولت یازدهم است شاهد بود.

اما آنچه مسلم است اینکه این صنعت در کشور ما نتوانسته از نظر اقتصادی نقش بایسته و شایسته خود را ایفا کند. امروز توجه به دغدغه ها، چالش ها، آسیب شناسی، موضوع درآمدزایی و ... حمایت های جدی دولت و مسئولان از این صنعت و به ویژه بازی سازان ایرانی را می طلبد و این مهم ضرورتی اجتناب ناپذیر است.

اهتمام مسئولان در این بخش خواسته همه بازی سازان داخلی است که دولت با اتخاذ رویکردی علمی در بررسی بازی های رایانه ای از دیدگاه های فنی، هنری، اقتصادی، فرهنگی، روان شناسی، جامعه شناسی و نیز سلامت می تواند به کمک این صنعت بیاید.

در این راستا فراسخن (فراسخن) میزگرد تخصصی با عنوان «جایگاه و نقش دولت در صنعت بازی های رایانه ای» را با حضور شماری از صاحب نظران و کارشناسان صنعت بازی های رایانه ای برگزار کرد.

هادی کافی سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سید محمدعلی سید حسینی معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهدی حسینی بلوچی کارشناس حقوقی بازی های رایانه ای، بابک کرپاسی بازی ساز و هادی جمفری رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای، از حاضران در این نشست تخصصی بودند.

حمایت همه جانبه دولت از صنعت بازی های رایانه ای و افزایش بودجه این بخش، شنیدن صدای بازی سازان ایرانی، درخواست کمک از رسانه ها، حمایت از توزیع و پخش بازی های تولیدی در موعد مقرر، نگاه ملی به تولید بازیهای داخلی، توجه به این صنعت در سند چشم انداز، ایجاد و ارائه تسهیلات برای تبلیغات بازی های رایانه ای داخلی، توجه به افق های آینده این صنعت، فرهنگ سازی و ... از جمله موارد مطرح شده در این نشست بود.

مشروح این نشست در روزهای آتی منتشر خواهد شد.

فرهنگ ۱۰۲۷۰۰۱۳۵۵۰۰



سنگین ایرانی

جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۶)

ایران مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد.

به گزارش ایرانا، این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد.

بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیش تری مواجه می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این گزارش را می توانید از طریق آدرس <http://www.wireg.ir/s/crb> دریافت کنید.



مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

به گزارش بی بابک، روح الله عابدینی یگانه افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، زمینه ساز رشد و تکوین ظرفیت های کشور در بخش فناوری اطلاعات می شود.

دبیر ستاد برگزاری «تخستین دوره مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» مبدل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی رشدی اعجاب انگیز داشته است. لذا راه اندازی این مرکز تخصصی امری ضروری است.

رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «انطباق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی سایر اقدامات مرتبط با مبحث بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، اله مان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نبایدهای بازی های رایانه ای»، «توجه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک»، فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که در سال آینده انجام می شود.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تاکید کرد: در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول و نیز پلتفرم های اسمارت فونها، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منطبق دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذیربط در مورد طرح های مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات در دستور کار است.



تغییر رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در سال آینده خبر داد.

اتاق خبر: روح الله عابدینی یگانه از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید در تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در سال آینده خبر داد.

بنا بر این گزارش به نقل از فارس: رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و «انطباق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی همچنین از برگزاری ۱۰ رویداد جدید دیگر در عرصه ی بازی های رایانه ای در سال آینده خبر داد.

پیش از این مهدی وکیل پور رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران بود که برای کاندیداتوری مجلس استعفا کرد.

۹۴۱۰۹

توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت؛ جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران

مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود. این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است.

بازی های اینترنتی عامل نابودی قشر خاکستری مغز (۱۳۹۳-۹۴-۱۵)

بازی کردن بیش از حد بازی های اینترنتی سبب بروز حواس پرتی و نابود شدن قشر خاکستری مغز می شود. به گزارش تحلیل ایران، بازی های اینترنتی و گروهی سبب بروز اختلالات مغزی می شود و فیزیولوژی افراد را تحت تاثیر قرار می دهد. با اسکن از مغز افرادی که به بازی های اینترنتی و گروهی مشغول هستند این نتیجه حاصل شده است که تفاوت بین کاربران بازی های رایانه ای که به صورت مزمین فعالیت می کنند با دیگر افراد جامعه وجود دارد و کاربران غیر معتاد به بازی های اینترنتی سرعت پاسخگویی به سوالات دیگران در آنها کمتر شده و داده پردازش مغز اینگونه افراد ضعیف است و ممکن است در آینده حتی دچار حواس پرتی زود رس شوند. IGD یک بیماری روانی بوده که در آن نیاز به بازی گیم نت در افراد زیاد می شود و زندگی فرد تحت تاثیر این بازی قرار می گیرد. به طوری که فرد مدرسه یا کارهای روزمره خود را رها کرده و به بازی های اینترنتی می پردازد و همچنین فرد ممکن است از خواب و استراحت و حتی غذا خوردن دست بکشد. اما تغییرات در روند انجام کارهای روزمره می تواند حلال بسیاری از مشکلات باشد. براساس این مطالعه یکی از تفاوت های بالقوه مثبت در مغز، برجستگی شبکه بوده که این برجستگی مغزی سبب تقویت بینایی و پردازش شنوایی می شود. شبکه برجستگی سبب شده تا ما بر روی اطلاعات دریافتی تمرکز بیشتری داشته باشیم و بازی های اینترنتی به دلیل مواجهه با امواج وای فا می تواند سبب بروز مشکل در اتصال تارهای عصبی بین کورتکس و گیجگاهی شود. گفتنی است اگر اندازه این شبکه بیش از حد بزرگ شود همانند بیماران مبتلا به سندروم اسکیزوفرنی، اوتیسم، دلون، کنترل کمتری بر حواس خود خواهند داشت و IGD یک بیماری نسبتاً جدید است که در اثر تغییرات ماده خاکستری در قشر جلوی مغز پدید می آید. منبع: باشگاه خبرنگاران

بازی ساده اما خوش ساخت ایرانی

«مگنيس» نام جدیدترین بازی موبایلی ایرانی است که چندی پیش روانه بازار شد. مگنيس نام روپات بامزه و توپ شکلی است که کنترل آن در بازی برعهده کاربر گذاشته شده است. در این بازی شما با یک داستان پیچیده روبه رو نیستید. بازی حول یک ایده خلاقانه شکل گرفته و آن کنترل ویژه این روپات است که مخالف عملی است که شما انجام می دهید. یعنی اگر بخواهید مگنيس به سمت راست برود، باید هنگام کنترل به سمت چپ بروید. شاید در ظاهر این کار ساده باشد اما هنگام عبور از موانع به کمک این روپات باید حواستان آنقدر جمع باشد تا به سمت دقیق حرکت کنید. اصلی ترین شاخصه این بازی کنترل و تمرکز است. برای بازی مگنيس ۵۵ مرحله طراحی شده است. حتماً فکر می کنید این تعداد مرحله برای یک بازی موبایلی کم است اما باید بدانید گذر از هر مرحله این بازی بسیار سخت است. یکی از مشکلات این بازی، تبلیغاتی است که هنگام بازی با آن روبه رو می شوید. اما سازندگان بازی برای خلاصی از این تبلیغات راهی جلوی روی کاربرانشان گذاشته اند و آن هم تهیه الماس است. این الماس ها علاوه بر اینکه تبلیغات مزاحم را حذف می کنند به شما «جان های» اضافه می دهند. در واقع مگنيس ۱۰ جان دارد و با هر بار از بین رفتن این توپ در حین بازی، یک جان کم می شود. برای به دست آوردن جان های بیشتر و ادامه بازی، یا می توانید یک ویدیو تبلیغاتی تماشا کنید، یا به بازی در کافه بازار رأی بدهید. راه سوم برای افزایش جان شما در بازی نیز استفاده از همین الماس هایی است که خریداری کرده اید. این بازی به صورت رایگان از طریق کافه بازار در اختیار کاربران اندرویدی قرار گرفته است. تاپ اپ (ادامه دارد ...)

ایران

(ادامه خبر ... ذخیره سازی مطالب خواندنی)

این روزها در فضای اینترنت آنقدر مطالب برای خواندن و دیدن وجود دارد که بسیاری از ما وقت نمی‌کنیم اکثر این مطالب را ببینیم. همین امر باعث می‌شود از بسیاری از خبرها و اتفاقات پیرامون خود دور بمانیم، البته برخی اپلیکیشن‌ها کمک می‌کنند تا کاربران به صورت لحظه‌ای و مختصر در جریان جدیدترین و مهم‌ترین خبرها قرار بگیرند.

نمونه این اپلیکیشن‌ها هم برنامه معروف و محبوب Pocket است، برنامه‌ای که به کاربرانش اجازه می‌دهد مطالب جذاب در فضای اینترنت را ذخیره و بعداً سر فرصت مطالعه کنند البته این نوع ذخیره سازی یک مزیت بسیار مهم نیز با خود به همراه دارد و آنها هم نیاز نداشتن به اینترنت برای مشاهده مطالب در آینده است. همچنین این اپ کمک می‌کند تا مطالب جالبی را که دوست دارید در گوشی یا تبلت خود ذخیره کنید. Pocket یکی از بهترین اپ‌ها برای ذخیره سازی مطالب روی سیستم عامل ios و اندروید است. اما اگر به عنوان یک کاربر سیستم ویندوز فون، به دنبال راه ذخیره سازی مطالب روی گوشی خود هستید می‌توانید از poki کمک بگیرید.

این اپ به کاربران ویندوزفون اجازه می‌دهد تا مطالب جالب در سرویس‌های اینترنتی مختلف را ذخیره و در وقتی مناسب مطالعه کنند. در واقع poki هم براساس امکانات اپ Pocket طراحی شده است و امکاناتش تقریباً مشابه Pocket است. در این اپ، ۵ بخش مجزا دیده می‌شود. برای مثال بخش اول شامل لینک‌های اینترنتی است که برای مطالعه کاربران که براساس تاریخ و زمان به ترتیب چیده شده‌اند.

کاربران این امکان را دارند که این لینک‌ها را براساس مطالب خوانده نشده، مطالبی که مورد علاقه بوده یا مطالب آرشیو شده مرتب کنند. همچنین امکان نمایش از قدیمی‌ترین مطالب نیز امکان پذیر است. برای دریافت رایگان این اپ کاربران می‌توانند به فروشگاه ویندوزفون مراجعه کنند.



موبیلا

اجرای بازی‌های ویدیویی بر روی تلویزیون‌های هوشمند (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

شرکت ال جی اعلام کرد از این به بعد امکان کرایه و اجرای بازی‌های ویدیویی از طریق تلویزیون‌های هوشمند ساخت این شرکت با همکاری موسسه Gamefly فراهم می‌شود.

موبیلا - به گزارش انگجت، تلویزیون‌های هوشمند ال جی که مجهز به سیستم عامل WebOS هستند در اواخر ماه آوریل روانه بازار می‌شوند و امکانات متعددی برای جذب کاربران و خریداران در آنها در نظر گرفته شده است.

برنامه‌ای که به منظور اجرای بازی‌های ویدیویی به این تلویزیون‌های هوشمند افزوده شده به کاربران در آمریکا امکان می‌دهد تا به آرشیو بازی‌های Gamefly دسترسی داشته باشند.

به این منظور ضروری است تلویزیون‌های افراد به سیستم عامل WebOS ۳.۰ یا بالاتر مجهز باشد تا بتواند دسترسی به بازی‌های ویدیویی را برای کاربران ممکن کند. مدل‌های عرضه شده در سال ۲۰۱۵ مجهز به سیستم عامل WebOS ۳.۰ هستند و باید آنها را به نسخه جدیدتر به روزرسانی کرد.

از جمله بازی‌های محبوبی که از این طریق به طور مستقیم یا تلویزیون‌های هوشمند در دسترس کاربران قرار می‌گیرد می‌توان به Tomb Raider، Batman: Arkham Origins، F.E.A.R. ۳ و Darkiders ... اشاره کرد.

منبع: فارس



اصفهان امروز

بازی ساده اما خوش ساخت ایرانی (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

«مگنیس» نام جدیدترین بازی موبایلی ایرانی است که چندی پیش روانه بازار شد. مگنیس نام روایات بامزه و توپ شکلی است که کنترل آن در بازی برعهده کاربر گذاشته شده است.

«مگنیس» نام جدیدترین بازی موبایلی ایرانی است که چندی پیش روانه بازار شد. مگنیس نام روایات بامزه و توپ شکلی است که کنترل آن در بازی برعهده کاربر گذاشته شده است.

در این بازی شما با یک داستان پیچیده روبه‌رو نیستید.

بازی حول یک ایده خلاقانه شکل گرفته و آن کنترل ویژه این روایات است که مخالف عملی است که شما انجام می‌دهید.

یعنی اگر بخواهید مگنیس به سمت راست برود، باید هنگام کنترل به سمت چپ بروید. شاید در ظاهر این کار ساده باشد اما هنگام عبور از موانع به کمک این روایات باید حواستان آنقدر جمع باشد تا به سمت دقیق حرکت کنید.

اصلی‌ترین شاخصه این بازی کنترل و تمرکز است. برای بازی مگنیس ۵۵ مرحله طراحی شده است. حتماً فکر می‌کنید این تعداد مرحله برای یک بازی موبایلی کم است اما باید بدانید گذر از هر مرحله این بازی بسیار سخت است.

یکی از مشکلات این بازی، تیلیفاتی است که هنگام بازی با آن روبه‌رو می‌شوید. اما سازندگان بازی برای خلاصی از این تیلیفات راهی جلوی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) روی کاربرانشان گذاشته اند و آن هم تهیه الماس است. این الماس ها علاوه بر اینکه تبلیغات مزاحم را حذف می کنند به شما «جان های» اضافه می دهند. در واقع مگنیس ۱۰ جان دارد و با هر بار از بین رفتن این توپ در حین بازی، یک جان کم می شود. برای به دست آوردن جان های بیشتر و ادامه بازی، یا می توانید یک ویدیو تبلیغاتی تماشا کنید، یا به بازی در کافه بازار رأی بدهید. راه سوم برای افزایش جان شما در بازی نیز استفاده از همین الماس هایی است که خریداری کرده اید. این بازی به صورت رایگان از طریق کافه بازار در اختیار کاربران اندرویدی قرار گرفته است.



«احکام بازی های رایانه ای» روانه بازار نشر شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

کتاب «احکام بازی های رایانه ای» چهلمین دفتر از مجموعه فقه و زندگی است که به قلم محمود صادقی و به همت پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر ۸۲۳۰#؛

به گزارش روابط عمومی پژوهشکده امر به معروف و نهی از منکر، کتاب یاد شده در ۸ بخش سامان یافته است. عناوین بخش های کتاب عبارتند از: «کلیات»، «اهداف بازی های رایانه ای خارجی»، «فواید بازی های رایانه ای»، «آسیب های جسمی و روحی بازی های رایانه ای»، «توهین در بازی های رایانه ای خارجی»، «تولید بازی های رایانه ای»، «توزیع بازی های رایانه ای» و «کاربران بازی های رایانه ای». در قسمتی از بخش دوم کتاب با عنوان «تحریف ظهور حضرت مهدی (عج)» می خوانیم: چون غرب و تمام ادیان، حقیقت ظهور فردی دادگستر را قبول دارند و می دانند که از تبار مسلمانان است، لذا سعی می کنند با هر روشی اعتقاد مردم دنیا را نسبت به اسلام و ظهور حضرت تضعیف و تحریف کنند. یکی از بهترین ابزارهایی که آن ها را به هدف شیطانی نزدیک می کند، بازی های رایانه ای است.

این موضوع برای غرب، به ویژه یهود آن قدر مهم است که در تل آویو (پایتخت رژیم صهیونیستی) کنفرانسی برای تحلیل و بررسی «مهدویت» برگزار شد و در آن به این نتیجه رسیدند که باید مفهوم صحیح و الهی «مهدویت» را تحریف و تضعیف کرد و گرته این تفکر، سراسر عالم هستی را فرا می گیرد، آنگاه دنیای غرب توان مقابله با آن را نخواهد داشت.

در برخی از بازی های رایانه ای که با محوریت «آخرالزمان» ساخته شده اند، موضوع «مهدویت» و «آخرالزمان» را به شکلی که می خواهند، به نمایش درمی آورند و در این زمینه آن چه را که صلاح می دانند، به مخاطب القاء می کنند.

کتاب «احکام بازی های رایانه ای» در ۲۴۰ صفحه، با قیمت ۴۳۰۰ تومان در قطع پالتویی به سفارش ستاد امر به معروف و نهی از منکر از سوی نشر معروف منتشر شده است.

علاقه مندان جهت تهیه کتاب به نشانی: قم، خیابان مصلاهی قدس، پلاک ۶۸۲، نشر معروف مراجعه کرده و یا با تلفن: ۰۲۵۳۳۹۲۶۱۷۵ تماس بگیرند. برای دانلود کتاب می توانید به لینک زیر مراجعه کنید: احکام بازی های رایانه ایامر به معروفنهی از منکر



توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت؛ جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد.

به گزارش هنرنیوز و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود.

این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از: مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است.

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد.

بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیش تری مواجه می شود.

این گزارش را می توانید از طریق آدرس <http://www.wiregir/s/crb> دریافت کنید.

مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی های رایانه ای خبر داد.

به گزارش خبرگزاری دانا، روح الله عابدینی یگانه افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، زمینه ساز رشد و تکوین ظرفیت های کشور در بخش فناوری اطلاعات می شود.

دبیر ستاد برگزاری «نخستین دوره مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای» و ویدئویی» از دریچه فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» مبدل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی رشدی اعجاب انگیز داشته است. لذا راه اندازی این مرکز تخصصی امری ضروری است.

رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «انطباق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی سایر اقدامات مرتبط با میحت بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، آله مان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجربه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک»، فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که در سال آینده انجام می شود.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تاکید کرد: در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای» و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول و نیز پلتفرم های اسمارت فونها، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منعطف دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذیربط در مورد طرح های مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات در دستور کار است.

مرکز تخصصی بازی های رایانه ای به زودی در قلب تهران افتتاح می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۲)

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ده رویداد جدید در عرصه ی بازی های رایانه ای در شهر تهران خبر داد.

به گزارش رسانه خبری سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، روح الله عابدینی یگانه رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات با اشاره به راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید گفت: این اتفاق بی شک، زمینه ساز رشد و تکوین شخصیت مخاطبان و نیز فعال ساز ظرفیت های مغفول در زمینه فرهنگ سازی می شود.

عابدینی یگانه گفت: در بررسی های صورت گرفته از اهم توصیه های مقام معظم رهبری به شورای عالی انقلاب فرهنگی و همچنین مطالبات شهردار تهران در میحت «فناوری و قضای مجازی» و «سواد رسانه ای» و نیز با توجه به دغدغه های رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، با ایجاد این مرکز بنا داریم تا آینده سازان کشور را صیانت کرده و دست کم از آثار مخرب نفوذ ابزارهای نظام سلطه در ظاهر بازی های رایانه ای به قدر وسع و توان بکاهیم.

دبیر ستاد برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ که ماه گذشته در فرهنگسرای رسانه برگزار شد، با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان دلسوز به امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه به ویژه نوجوانان و جوانان افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای» و ویدئویی» از دریچه ی فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه یادآور شد: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» مبدل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی و... رشدی اعجاب انگیز داشته و لذا راه اندازی این مرکز تخصصی را می بایست، تلاشی برای شتاب بخشی به قطار بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک بر ریل فرهنگ سازی قلمداد کرد.

وی با اشاره به سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «انطباق (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی با فرهنگ ایرانی اسلامی» را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

عابدینی یگانه در ادامه برنامه فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آینده را تشریح کرد و گفت: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، المان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریونویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نیاید های بازی های رایانه ای»، «تجوه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک: فرصت ها و تهدید ها»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» از جمله اقداماتی است که در سال آینده در فضای بازی ها و ورزش های الکترونیک به بار می نشیند.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات شهر تهران تأکید کرد: ناگفته پیداست که در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول که اتفاقاً هر دو شاخه، بسیار مورد توجه و اقبال نسل جوان و نوجوان ماست و نیز پلتفرم های گوشی هوشمند، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منعطف دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی در پایتخت با هدف «تحقق شهر الکترونیک و شهروند خلاق» تدارک دیده شده اند که در سال آینده، اطلاع رسانی لازم درباره ی آنان صورت می گیرد.

منبع: پایگاه سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران

ارسال



کابلد شکافی: نکاتی برای سازان مشتاق (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۱۴)

نکاتی برای بازی سازان مشتاق

نویسنده: Rob Jagnow

«ترجمه: رهام سجادی از مجله بازی نامه»

من ادعا نمی کنم که راه حل سری برای شروع خودکار بازی ویدیویی می دانم، من ادعا نمی کنم از بهترین راه کارها یا تمام جواب ها خبر دارم. ولی من موفق شدم با ذخیره اندک شرکت تازه ای تاسیس کنم و بازی کامپیوتری جدیدی به بازار بیاورم. CoGS توانست در ماه های اول به فروش موفقی دست یابد طوری که شرکت کوچک من را سرپا نگه دارد. در این راه درس های با ارزش زیادی یاد گرفتم. برای کمک به بازی ساز مستقل بعدی که اشتیاق دارد در این راه قدم بگذارد، فهرستی از چیزهایی که یاد گرفتم، چیزهایی که درست پیش رفتند یا خراب شدند ساختم که در اینجا بی هیچ ترتیب خاصی ارائه می شوند. آماده باشید که کلاه های زیادی بر سر بگذارید.

اگر شما می خواهید استودیوی مستقل خود را داشته باشید به احتمال زیاد شما یک هنرمند دیجیتالی یا برنامه نویس هستید با مهارت هایتان به احتمال زیاد می توانید یک پروتوتایپ خوب از بازیانتان درست کنید. بسیاری از ما در جرگه مستقل سازان بازی می سازیم چون از آن لذت می بریم، بازی نوعی تجلی است. ولی اگر ما می خواهیم بازی سازیم در نهایت به حرفه ای برای امرار معاش نیازمندیم. برای این کار باید بیش از یک هنرمند یا برنامه نویس باشید. شما باید مدیر عاملی باشید که به دنبال فرصت هایی برای توسعه تجارتش است؛ مانند کانال های پخش به صورت آنلاین یا فیزیکی. شما باید مبلغی باشید که در همه جا درباره بازی جدید و باحالش جار می زند. شما باید یک ناشر باشید که اخبار روزنامه ها، پلاگ ها، به روز رسانی بر روی فیس بوک و اخبار روی توییتر را مدیریت می کند. اگر شما نمی توانید از پس این کارها برآید پس کسی را برای کمک بیاورید.

این که هر روز چه کلاهی را بر سر می گذارید به این بستگی دارد که در چه مرحله ای از تولید هستید. اول تمرکز خود را بر ساخت بازی متمرکز کنید. ولی هر چقدر به پایان نزدیک می شوید باید بیشتر و بیشتر با مخاطبان و توزیع کنندگان بازی خود ارتباط برقرار کنید.

من به غیر از هنرمندان و برنامه نویسان، گروه سومی از کارآفرینان را هم دیدم که به ساخت شرکت بازی سازی علاقه نشان داده اند. مثل کاسی که به پول علاقه مند است. می دانید در مورد چه کسی صحبت می کنم. آن کسی که به پول بیشتر از بازی علاقه دارد و می خواهد با ایده پولسازش یک شبه ره صد ساله را برود. اگر شما این شخص هستید همین حالا بی خیال شوید. شما علیه صدها سازنده دیگر در سراسر دنیا رقابت می کنید که حاضر هستند در شرایط سخت با حقوق کم ساعت ها کار کنند، چون از کاری که می کنند لذت می برند. شما اگر می خواهید با آنها رقابت کنید باید یک تایفه باشید.

همه چیز درباره روندبازی است

در زندگی قلیلم چند تابستان را در پیکسار کارآموز بودم. یکی از درس هایی که در این مدت آموختم این بود که موفقیت پیکسار ربطی به پیشگام بودنشان در زمینه فیلم های دیجیتالی ندارد، آنها در حقیقت داستان را عامل اصلی موفقیت فیلم می دانند. اگر داستان خوب نباشد فناوری درستش نمی کند. این قانون در زمینه بازی سازی هم صدق می کند ولی به جای داستان، روندبازی است که ستون اصلی یک بازی را می سازد.

بسیاری از بازی سازان فکر می کنند که اگر بازی را با فناوری جدید، یا ظاهری آذین شده بسازند موفقیتشان تضمین شده است. اگر روندبازی به خودی خود نتواند چیزی را عرضه کند، آنوقت اگر فناوری جدید هم بازی را نو نشان بدهد، باز هم مخاطبان زیادی نخواهد داشت.

بازی را از وحله اول قابل بازی بسازید

بعضی اوقات ایده یک بازی که روی کاغذ جذاب به نظر می رسد، در عمل سرگرم کننده نیست. برای این که مطمئن شوید بازی جذابی را می سازید، اول روی روندبازی بازی تمرکز کنید و سعی کنید پروتوتایپ قابل بازی را در اسرع وقت بسازید.

برای این که در هنگام ساخت پروتوتایپ بر روی کارکرد به جای ظاهر بازی، تمرکز کنید سه دلیل خوب وجود دارد. اول قبل از این که به صورت جدی وارد فرآیند ساخت شوید باید مطمئن باشید که بازی سرگرم کننده است. اگر بازی در نوع پروتوتایپ خود جذاب نیست پس به احتمال زیاد بعد از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تزئینات نهایی هنری نیز فرقی نخواهد کرد.

دوم با بازی ای که از همان اول مراحل ساخت قابل بازی است، شما وقت دارید بر چیزی که واقعا مهم است تمرکز کنید. که درواقع همان روندبازی است. اگر امتحان و تکرار روندبازی دیر انجام شود شما احتمالا مایل نخواهید بود که تغییری مهم ایجاد کنید.

آخرین دلیل هم این است که با داشتن پروتوتایپ قابل بازی می توانید فاز تست را زودتر شروع کنید تا بازخورد بگیرید. اگر بخش نهایی شده هنری کامل شده باشد، بنا تسترها فکر می کنند کار تمام است که در این صورت ممکن است از پیشنهاد در مورد تغییرات عمده خودداری کنند. ولی اگر بازی با امکانات موقتی ساخته شوند، بنا تسترها خیلی راحت تر بر گیم پلی بازی تمرکز می کنند تا ظاهر آن.

حداکثر جذابیت بازی بر نیروی کار

هم نیرویابی را در آغوش بگیرید. پلی، شیشه شمارهای قسمت مدیریت طبقه مرفه است ولی کمی صبر کنید. یک دلیل این که در بازی سازی دوست دارم از تیم های کوچک استفاده کنم به این خاطر است که همه در تولید بازی سهم قابل توجهی را دارند. من در فکرم نموداری ذهنی از جذابیت بازی بر نیروی کار را دارم. یک نفر می تواند با زمان کافی بازی مناسبی را طراحی کند. اگر شما دو نفر را که با هم خوب کار می کنند را یک گروه کنید، بازی ای می سازند که دو برابر حالت یک نفره جذاب است. تیم سه نفره این جذابیت را سه برابر می کند. این چیزی است که تبلیغ کنندگان تجاری مزاحم هم نیرویابی می نامند.

ولی این هم نیرویابی به سرعت از هم وا می رود. ۵۰ بازی ساز، هنرمند و مدیر، به هیچ وجه نمی توانند بازی بسازند که ۵۰ برابر بازی تک نفره جذاب باشد. اگر شما به گراف جذابیت بر نیروی کار نگاه کنید، می بینید که قله اش در بین ۲ تا ۵ نفر است. اینجا جایی است که من می خواهم بمانم و دوست ندارم استودیوی Lazy ۸ تبدیل به یک EA دیگر شود.

با آدم هایی کار کنید که واقعا به بازی باور دارند

برای به حداکثر رساندن نرخ جذابیت بر نیروی کار، طبیعتا تیم کوچکی خواهید داشت که همه سهمی بزرگ در تولید بازی خواهند داشت. به عبارتی دیگر اگر عضوی از تیم، بازی را دوست نداشته باشد می تواند ضربه بزرگی به آن بزند. در این موقعیت اراده به اندازه مهارت مهم است. با آدم هایی هم گروه شوید که به بازی باور داشته باشند. شما به کسی نیاز دارید که شور و شوق شما را داشته باشد و بتواند با او در مورد ایده ها و طرح بازی بحث و گفتگو کنید، نه یک کارمند که فقط برای پول اینجا است.

همیشه بیشتر از آن چیزی که فکر می کنید طول خواهد کشید

قانون Hofstadter می گوید: «حتی اگر قانون Hofstadter را در نظر داشته باشید همیشه از آن چیزی که فکر می کنید بیشتر طول خواهد کشید.» بازی سازی هم از این قانون مستثنی نیست. برنامه ریزی با جزئیات مهم اصولی، اگر بودجه ای برای سه ماه دارید بهتر است نقشه ای جایگزین داشته باشید.

رویکرد مجانی برای اتمام پروژه

هر چقدر هم شما بر روی یک بازی کار کنید باز هم جا برای بهتر شدن هست. شما باید با این مسئله کنار بیایید، که بازی سازی کاری است که تمام نمی شود و در یک جایی به اندازه کافی خوب است. اگر می خواهید به کاری بی نقص برسید شما به صورت مجانی به خط پایان نزدیک می شوید و هیچ وقت کارتان تمام نمی شود. شما باید بالاخره در نقطه ای، خط پایان را روی منحنی پیشرفت کارتان بکشید.

پنج کردن پخش آنلاین بازی، بعد از انتشار اولیه آسان تر است. با این که خود من با حذف قابلیت های مهم بازی به خاطر انتشار زودتر بازی مخالف هستم ولی اضافه کردن چند ویژگی کوچک بعد از انتشار بازی مشکلی ندارد.

حتی بعد از انتشار هم کار شما تمام نشده است

بازی دیگر منتشر شده است. حالا وقت این است با خیال راحت بنشینیم تا پول سرازیر بشود، مگر نه؟ اگر انتظار شما این است آماده باشید تا حسابی غافلگیر شوید. در روز انتشار شما کلاه بازی سازتان را با کلاه های خدمات، بازاریابی، ناشر و گسترش بازار فروش عوض می کنید. حتی اگر شما به صورت مجزیه آسانی موفق شدید که یک بازی رایانه ای بدون هیچ باگی منتشر کنید که بر روی هرگونه ترکیب سخت افزاری کار می کند، باز هم آماده باشید که بعد از انتشار جواب ایمیل ها را بدهید، برای منتقدان نسخه مجانی بفرستید، شبکه توزیع تان را گسترش دهید و به طور کلی هاب درست کنید. اگر شما کمال گرایی هستید که فقط به ظاهر هنری بازی اهمیت می دهید و به بازاریابی اهمیت نمی دهید، باز هم باید به اندازه کافی مثل یک مدیر کل عمل کنید تا بتوانید پروژه بازی بعدی تان را عملی کنید.

از کار با استدیوهای بزرگ رویکردان نباشید

شما تازه از دبیرستان یا دانشگاه فارغ التحصیل شده اید و آماده اید تا روی ایده جذاب خود که مدتی در فکرتان است کار کنید. ولی من به شما به شدت توصیه می کنم قبل از این که به سمت بازی سازی مستقل بروید، در یک شرکت بازی سازی با سابقه کار کنید تا تجربه کسب کنید. با این که پیشینه تحصیلی به شما کمک می کند، ولی مهارت های زیادی هستند که در مدرسه آموزش داده نمی شوند.

من کارم را در استودیوی دمیورج (Demiurge) در بوستون شروع کردم. در این شرکت کوچک با بسیاری از ابزار مهم آشنا شدم و کار های جدیدی را یاد گرفتم که حتی بعد از ده سال و نیم تحصیلات عالی یاد نمی گرفتم. چند نمونه از مهارت هایی که در این کار یاد گرفتم عبارت هستند از:

استفاده از ابزار مدیریت نسخه نرم افزاری برای هماهنگی تولید و کاهش اشتباهات در برنامه نویسی

طراحی قالب کد نویسی که بتواند چندین پلتفرم را در بر بگیرد

چگونگی استفاده از ابزار متفاوت برای درست کردن و کنترل محتویات هنری

چگونگی عقد قراردادی منصفانه که به نفع طرفین است

کار کردن و دیباگ کردن موتورهای بازی سازی عظیم متعلق به شرکت های دیگر

تخمین دقیق برنامه تولید و ساخت

ریس خود بودن: رویا در برابر واقعیت

خوب حالا شما مدتی در یک استودیوی بزرگ بودید و فکر می کنید هم اکنون وقت آن فرا رسیده است که به راه خود بروید. قبل از آن که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ریس خود شوید چند چیز را باید بدانید. ممکن است شما فکر کنید که وقتی شما در صدر امور هستید می توانید هر ساعتی خواستید کار کنید، هر وقت خواستید به مسافرت بروید و یا در خانه لم بدهید و آنجا کار کنید. تا حدی تمام این فرضیات درست هستند. ولی هر دقیقه ای که شما پشت رایانه خود نیستید، یعنی یک دقیقه از درآمد خود دور شده اید. بیشتر ما متوجه می شویم که حتی از قبل هم بیشتر کار می کنیم. بقیه مشکلی کاملاً متفاوت دارند، با چیزهای زیادی که حواس آدم را پرت می کنند به ندرت می توانند کاری را انجام بدهند.

بعضی از افراد نمی توانند ریس خود باشند. شما باید با ریسک های زیادی که وجود دارند آرامش خود را حفظ کنید، نه تنها برای خودتان بلکه برای تمام کسانی که مانند شما به همان پروژه وابسته هستند.

سرمایه برای پروژه مستقل تان: سرمایه خود در برابر سرمایه گذار

وقتی مسئله سرمایه گذاری کار تازه تان در پیش است، شما جواب درستی برای بهترین راه ندارید. اگر با سرمایه گذاران کار کنید لازم نیست خودتان سرمایه بیشتری را هزینه کنید و ریسک مالی خود را کمتر می کنید، ولی آن وقت بخش بزرگی از شرکت شما متعلق به سرمایه گذاران خواهد بود. اگر می خواهید با سرمایه خود کار کنید شما به سرمایه قابل توجهی برای شروع نیاز دارید. ولی همه چیز کاملاً متعلق به شما است.

من استودیوی lazy 8 را با سرمایه ۳۰۰۰۰ دلاری خودم ساختم و احساس می کردم راه خوبی برای من است. در نظر داشته باشید برای درآوردن این سرمایه من مجبور بودم در زندگی قناعت پیشه کنم، حتی وقتی که درآمد در استودیو دمیورج بیشتر شد. برای اکثر ما طریقه زندگی مان به سرعت با درآمدمان یکسان می شود، پس برای درآوردن سرمایه لازم برای شروع یک استودیو نیاز به انضباط دارید.

ماشین تبلیغاتی خود باشید

یکی از اشتباهات من در ساخت بازی Cogs این بود که من در آماده سازی مخاطبان بازی بسیار دیر عمل کردم. حتی در اول مرحله تولید اگر توانستید ویژگی جالبی را در بازی در بیاورید، در بلاگ ها، تویتر، یوتیوب تبلیغ کنید و لینک آن صفحات را در صفحه فیس بوک برای طرفدارانتان بگذارید. شاید شما خودتان را یک هنرمند یا بازی ساز بدانید، ولی باید بخش بازاریابی را نیز در دست بگیرید. شما از سرعتی که یک گروه طرفدار بازی را خواهید ساخت متعجب خواهید شد، حتی وقتی که ماه ها به زمان ساخت بازی مانده است. این طرفداران بعداً مهم خواهند بود.

به طرفداران خود احترام بگذارید

من واقعا تحت تاثیر مهربانی طرفداران Cogs قرار گرفته ام. Cogs هنوز دامنه وسیع تری از مخاطبان را فرا نگرفته است، ولی تعداد زیادی از بازیکنان دیوانه وار دوستش دارند. وقتی من یک ویکی برای ترجمه طرفداران گذاشتم و آن را در یک پست کوچک در انجمن مطرح کردم، واقعا حیرت کردم که سه روز بعد یک طرفدار ترجمه کامل به زبان اسپانیایی را گذاشته است. (برندن و من زمان زیادی را برای ساخت محتویات هنری برای کشورهای دیگر صرف کردیم، که به زودی در اختیار عموم قرار خواهد گرفت.)

یادگیری یک زبان تازه

شما چه یک مهندس نرم افزار، هنرمند یا صنادیدار باشید، به احتمال زیاد از اصطلاحات تخصصی زیادی برای توصیف کارتان استفاده می کنید. وقتی شما با عضو دیگری از تیم صحبت می کنید، یا با یک نیروی کار خارج از تیم در ارتباط هستید، باید آن قدر با اصطلاحات خاص آنها آشنا باشید تا منظورشان را برسانید یا با زبانی صحبت کنید که هر دویشان با آن راحت باشید. وقتی شما در مشخص کردن الویت هایتان مشکل دارید، به خاطر بیاورید که زمان و پول در کل دنیا با ارزش هستند. وقتی یک هنرمند از شما چند ویژگی را می خواهد، معمولاً برای من بهتر است که برای هر کدام یک زمان تخمینی بدهم تا هنرمند پایه ای برای ارزیابی داشته باشد که کدام ویژگی ارزش دارد و کدام باید قراموش شود.

به بازیکنان امکان بدهید که نظراتشان در مورد بازی را به آسانی بدهند

قبل از این که ما Cogs را منتشر کنیم یک انجمن برای گفتگو درست کردیم تا بتا تسترها و بازیکنان بتوانند به ما در مورد مشکلاتشان با بازی، یا ویژگی ها جدیدی که دوست دارند ببینند صحبت کنند. ولی در خیلی از موارد بازی بازان نمی دانستند چه چیزهایی برای گزارش دادن به من مهم بود تا بتوانم مشکلاتشان را حل کنم. برای مثال کاربران رایانه ای در تشخیص مشخصات سخت افزار گرافیکشان مشکلات زیادی داشتند، کاری پیچیده که به نسخه ویندوزتان بستگی دارد.

یکی از ویژگی هایی که من در نسخه دوم Cogs گذاشتم یک Logging سیستم است که فایل نوتشاری را در رایانه بازی باز ذخیره می کند. در این فایل، سخت افزار گرافیکی و تنظیمات آن به همراه پیام های خطایی که در هنگام بازی رخ می دهد ضبط می شود. در این صورت اگر مشکلی پیش بیاید بازی باز فقط فایل را به من می فرستد و من هر چه که لازم باشد را می فهمم.

شما تنها نیستید

شما تنها بازی ساز مستقل دنیا نیستید و جامعه مستقل سازان در راهنمایی و کمک کردن به دیگران بسیار سخاوتمند هستند. به عقیده من استودیوهای مستقل با هم رقابت نمی کنند، بلکه ما همه خواهان بازی های خوب هستیم و تمام تلاشمان را می کنیم تا بتوانید پروژه تان را به واقعیت تبدیل کنید.

اگر شما در شهری که استودیوهای بزرگ بازی سازی وجود دارند سکونت دارید مانند سن فرانسیسکو، بوستون، لوس آنجلس، سیاتل یا نیویورک به احتمال زیاد گروهی از مستقل سازان هستند که می توانند به شما کمک کنند یا حتی با شما شریک شوند. بوستون هر ماه کالبدشکافی بازی دارد و سن فرانسیسکو حداقل دو رویداد در هر ماه دارد: کالبدشکافی بازی و ملاقات با بازی سازان. اگر شما در یک مکان بازی سازی مهم نیستید، به کنفرانس GDC بروید. اگر پول ندارید سعی کنید در آنجا به نوعی دولطیانه کار کنید.

در آخر باید بگویم بسیاری از بازی سازان مستقل خوشحال می شوند از طریق ایمیل مکاتبه داشته باشند. ایمیل من rob@lazyastudio.com است. اگر من جواب شما را به سرعت ندادم دوباره ایمیل بفرستید چون ممکن است به خاطر حجم زیاد مکاتبات سرم شلوغ باشد. این مقاله با تلاش دوستان ما در مجله تخصصی بازینامه تهیه شده است و شما می توانید این مجله را از اینجا دریافت کنید.



تغییر رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات - مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در تهران افتتاح می شود

(۹۵۸۸-۱۸/۱۲/۱۴)

تغییر رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات / مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در تهران افتتاح می شود به گزارش خبرگزاری فارس، روح الله عابدینی یگانه از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید در تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در سال آینده خبر داد.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران سه مبحث «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و «انطباق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی همچنین از برگزاری ۱۰ رویداد جدید دیگر در عرصه ی بازی های رایانه ای در سال آینده خبر داد. پیش از این مهدی وکیل پور رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران بود که برای کاندیداتوری مجلس استعفا کرد.

انتهای پیام/



مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود (۹۵۸۸-۱۸/۱۲/۱۴)

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی های رایانه ای خبر داد.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی های رایانه ای خبر داد.

به گزارش ایسکانیوز به نقل از مهر، روح الله عابدینی یگانه افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، زمینه ساز رشد و تکوین ظرفیت های کشور در بخش فناوری اطلاعات می شود.

دبیر ستاد برگزاری «تخستین دوره مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، تخیگران و فعالان امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابداء، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» مبدل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولات، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی رشدی اعجاب انگیز داشته است. لذا راه اندازی این مرکز تخصصی امری ضروری است.

رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه مبحث «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «انطباق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی سایر اقدامات مرتبط با مبحث بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، آله مان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجوه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک» فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست. از جمله اهم اقداماتی است که در سال آینده انجام می شود.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تاکید کرد: در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول و نیز پلتفرم های اسمارت فونها، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منطقی دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذیربط در مورد طرح های مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات در دستور کار است.

۲۰۱۰۱

ارتش های فرازمینی در فروشگاه استیم عرضه شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۶)

عنوان ارتش های فرازمینی (ET: Armies) یک بازی شوتر اول شخص از سوی استودیوی راسینا است که برای اولین بار در سال ۱۳۹۰ و در نمایشگاه رسانه های دیجیتال به طور رسمی معرفی شد (بررسی دیجیاتو). کار توسعه ی این بازی با موتور بازی سازی UDK محصول شرکت اپیک گیمز آغاز شد. اوایل سال گذشته بود که کار توسعه و ساخت بازی به اتمام رسید اما وجود مشکلات فراوان در مدیریت انتشار، سبب شد تا آخرین ساخته ی راسینا در شهریور ماه برای گیمرهای ایرانی عرضه گردد.

خوشبختانه بازخوردها کلی نسبت به این عنوان مثبت بوده و آریا اسرافیلیان، مدیر عامل استودیوی راسینا و کارگردان بازی ارتش های فرازمینی قول عرضه ی ET: Armies در سطح بین المللی و همچنین عرضه روی فروشگاه استیم در ۱۴ اسفند سال جاری داد. حال با گذشت کمتر از یک ماه از آخرین سخنان مدیر عامل راسینا، شاهد عرضه ی ارتش های فرازمینی روی استیم هستیم. وظیفه ی انتشار بازی برعهده ی Merge Games بریتانیایی گذاشته شده.

شرکتی که در زمینه ی بازی های ایندی فعالیت می کند و عرضه ی عناوین موفقی چون Commandos ۲: Men of Courage را در کارنامه ی خود دارد. نسخه ی معمولی ارتش های فرازمینی هم اکنون با قیمت ۱۴.۹۹ دلار در دسترس است و شامل موارد استاندارد بازی می شود. اما نسخه ی Deluxe آن ۱۹.۹۹ دلار قیمت گذاری شده و با این حال توضیحاتی راجع به این نسخه از بازی داده نشده. همچنین تا تاریخ ۱۰ مارس [۲۰ اسفند] در صورت خرید ارتش های فرازمینی قادر خواهید بود هر نسخه را با ۲۰ درصد تخفیف از فروشگاه استیم تهیه کنید.

ارتش های فرازمینی در آینده اتفاقی می افتد، زمانی که تمامی منابع انرژی تخلیه شده و جنگ اصلی بر سر انرژی است. پیش از این به نظر می رسید رها کردن این سیاره تنها راه بقا است، اما مسئله اینجا بود که همه نمی توانستند آن را ترک کنند. کسانی که جا گذاشته شدند با یکدیگر متحد شدند این تنها آغازی بر رهایی و شروع نقشه ای ویران کننده برای انتقام بود. ترک قحطی برای برتری و قدرت یافتن در برابر اقدامات و جنگ نیروهای حیاطی آن است. به عنوان یک سرباز پارسی، شما موظف به مقاومت در برابر این نیروی جدید و دفاع از این چشم انداز شکننده و لطیف در برابر یک رهایی بی رحمانه هستید. در طول این راه تقلا و تلاش بیشتری از شما انتظار می رود، به متحدان خود پیوندید و مبارزه کنید. بجنگید و زمین را از این بی رحمی پشت سر گذاشته شده پاک کنید.

ET: Armies پیش از این موفق شده بود تا در رقابت برترین بازی های مستقل جهان که بین بیش از ۱۳ هزار عنوان از سراسر جهان برگزار می شد، جایگاه اول را کسب کند و به عنوان برترین بازی مستقل جهان در سال ۲۰۱۳ انتخاب شود. به دنبال این موفقیت بزرگ بود که توانست مجوز گرین لایت شبکه ی استیم را بدست آورد و پس از آن به طور رسمی بروی این شبکه ثبت گردد. بی شک موفقیت استودیوی خوش ذوق راسینا در سطح بین المللی، موجب تحولی شگرف در صنعت بازی سازی ایران خواهد بود.

اما ویژگی های اصلی ارتش های فرازمینی چیست؟ تجربه ای چالش برانگیز در مبارزه با دشمنان سه محیط پر جزئیات و منحصر به فرد از خرابه های تاریخی تا یک کارخانه ی متروکه.

آزمودن خود در برابر دیگر گیمرها در بخش چند نفره ی آنلاین

سبک کاملاً خشونت آمیز برای محک زدن توانایی های شما در سبک شوتر اول شخص (FPS)

کیفیت بالا، پولیش شده و دارای تصاویر منحصر به فرد

امتیازات حماسه ای برای غوطه ور کردن شما در تجربه ی نبرد

همچنین از هم اکنون و با عرضه ی رسمی بازی در سطح جهانی قادر خواهید بود به سرورهای آنلاین بازی وصل شوید. هر لابی در بخش آنلاین از حداکثر ۱۶ بازیکن پشتیبانی می کند. برای این بخش سه مد Team Deathmatch, Deathmatch و Capture the Flag در نظر گرفته شده است. علاوه بر ویژگی بخش آنلاین، ارتش های فرازمینی از قابلیت های استیم اچویست، شکلک برای بخش چت و اجتماعی استیم، Trading Card, Badge و عکس پیش زمینه برای پروفایل استیم پشتیبانی می کند.

بحث دیگری که در طیف بازی های ملی خود را نشان می دهد، بحث بهینه بودن یک بازی و سیستم مورد نیاز برای اجرای آن است. سیستم مورد نیاز برای ارتش های فرازمینی با کمی چشم پوشی خوب به نظر می رسد و با دارا بودن یک سیستم متوسط قادر خواهید بود آن را به خوبی اجرا کنید.

حداقل سیستم مورد نیاز:

سیستم عامل: Windows XP پردازنده: ۲Ghz Dual Core (رم: ۴GB RAM گرافیک: ۵۱۲ MB Graphics Card Supporting DirectX Version ۹.۰c ورژن DirectX: ۹.۰c و ورژن (NVIDIA ۹۸۰۰ GTX or AMD HD ۵۶۷۰) (DirectX ۹.۰c and Shader Model ۳.۰) میزان فضای ذخیره سازی: ۴GB توضیحات: دارا بودن اینترنت برای انجام بخش چند نفره ی بازی به صورت آنلاین سیستم پیشنهادی:

سیستم عامل: Windows XP, Windows ۷, Windows ۸ and Windows ۱۰ پردازنده: ۳Ghz Dual Core (رم: ۶GB RAM گرافیک: ۱۰۲۴MB Graphics Card Supporting DirectX ۹.۰c and Shader Model ۳.۰ (NVIDIA GTX ۴۶۰ or AMD HD ۶۸۵۰) ورژن DirectX: ۹.۰c و ورژن (NVIDIA GTX ۴۶۰ or AMD HD ۶۸۵۰) (DirectX ۹.۰c and Shader Model ۳.۰) میزان فضای ذخیره سازی: ۴GB توضیحات: دارا بودن اینترنت برای انجام بخش چند نفره ی بازی به صورت

آنلاین ارتش های فرازمینی محصول جدید استودیوی راسینا یکی از نمونه های موفق در صنعت بازی سازی در ایران است. شاید توان مقابله با بازی های متوسط و چند میلیون دلاری غربی را نداشته باشد اما نوید تغییراتی نوین را در زیر ساخت بازی سازی ایران می دهد و با ایجاد یک فضای رقابتی و تعاملی به هرچه بهتر شدن این صنعت در کشورمان کمک می کند. مطمئناً با تهیه بازی با قیمتی نه چندان زیاد چند ساعتی را سرگرم خواهید بود، توانایی استفاده از قابلیت های شبکه ی استیم را خواهید داشت و علاوه بر آن اگر تا به حال این عنوان را تجربه نکرده اید دورنمایی از این صنعت سرگرمی را در ایران مشاهده می کنید.

مرکز تخصصی بازی های رایانه ای افتتاح می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۶)

به گزارش تابناک یزد، روح الله عابدینی یگانه افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید زمینه ساز رشد و تکوین ظرفیت های کشور در بخش فناوری اطلاعات می شود.

دبیر ستاد برگزاری «تخستین دوره مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ای فرامردن» مبدل شده اند. رسانه ای جذاب، پرنفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی رشدی اعجاب انگیز داشته است. لذا راه اندازی این مرکز تخصصی امری ضروری است.

رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت منوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «تطبیق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی سایر اقدامات مرتبط با میحت بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، اله مان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجربه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک»، فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که در سال آینده انجام می شود.

به گزارش خبرگزاری دانشسرای فناوری اطلاعات تاکید کرد: در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای و ورزش های الکترونیک» چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول و نیز پلتفرم های اسمارت فونها، برنامه های خلاقاته و فعالیت های متعلق دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذریع در مورد طرح های مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات در دستور کار است.

اجرای بازی های ویدئویی روی تلویزیون های هوشمند

خبرگزاری فارس: شرکت ال جی اعلام کرد از این به بعد امکان کرایه و اجرای بازی های ویدئویی از طریق تلویزیون های هوشمند ساخت این شرکت با همکاری موسسه Gamefly فراهم می شود. به نقل از انگجت، تلویزیون های هوشمند ال جی که مجهز به سیستم عامل WebOS هستند در اواخر ماه آوریل روانه بازار می شوند و امکانات متعددی برای جذب کاربران و خریداران در آنها در نظر گرفته شده است. برنامه ای که به منظور اجرای بازی های ویدئویی به این تلویزیون های هوشمند افزوده شده به کاربران در آمریکا امکان می دهد تا به آرشیو بازی های Gamefly دسترسی داشته باشند. به این منظور ضروری است تلویزیون های افراد به سیستم عامل WebOS ۳.۰ یا بالاتر مجهز باشد تا بتواند دسترسی به بازی های ویدئویی را برای کاربران ممکن کند. مدل های عرضه شده در سال ۲۰۱۵ مجهز به سیستم عامل WebOS ۳.۰ هستند و باید آنها را به نسخه جدیدتر به روزرسانی کرد. از جمله بازی های محبوبی که از این طریق به طور مستقیم با تلویزیون های هوشمند در دسترس کاربران قرار می گیرد می توان به Tomb Raider، Batman: Arkham Origins، F.E.A.R. ۳ و Darksiders و... اشاره کرد.

گشایش مرکز تخصصی بازی های رایانه ای

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی های رایانه ای خبر داد. به گزارش مهر، روح الله عابدینی یگانه افزود: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، زمینه ساز رشد و تکوین ظرفیت های کشور در بخش فناوری اطلاعات می شود.

دبیر ستاد برگزاری «تخستین دوره مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجا که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای و ویدئویی» از دریچه فرهنگ و هنر نگریست.

عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه فرامردن» مبدل شده اند. رسانه ای جذاب، پرنفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش پا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی رشدی اعجاب انگیز داشته است لذا راه اندازی این مرکز تخصصی امری ضروری است.

رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه مبحث «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «انطباق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی از دیگر اقدامات سال آینده به برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت استادان مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریونویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی یا موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجوه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک» فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران» و «مطراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» اشاره کرد.

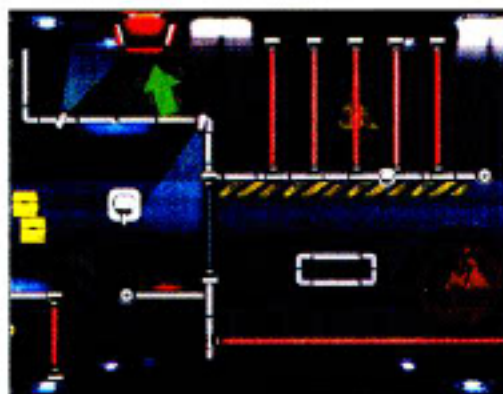
در بازار بازی های ایرانی چه خبر است؟

در بازار بازی های ایرانی چه خبر است؟

آثار حاضر در ژانر ماجراجویی معمولاً در ایران طرفداران کمی دارند. بیشتر بازی های حاضر در این سبک نیاز به دانش مناسبی در زمینه ی زبان انگلیسی دارند و همین موضوع مخاطب های آنها را اندک کرده اما با حضور بازی ساز های ایرانی می توان امیدوار بود که ژانر ماجراجویی طرفداران بیشتری پیدا کند. در همین راستا دو بازی حاضر در این سبک را مورد بررسی قرار می دهیم که یکی از آنها به خوبی مورد توجه قرار گرفته.

فرار از زندان

هر چند فرار از زندان از دید کلی در سبک ماجراجویی قرار نمی گیرد، اما سازندگان آن سعی دارند، ساخته ی خود را به عنوان اثری ماجراجویی معرفی کنند. در این بازی شما وظیفه پیدا می کنید در نقش یک زندانی راه را برای فرارش از زندان هموار کنید. فرار از زندان شامل چند مرحله ی کاملاً متفاوت است و البته به صورت رایگان در بازار قرار نگرفته.



زیر گنبد کیود

سال هاست که دیگر خبری از داستان های تعاملی نیست و در بیشتر مواقع سازندگان بازی های بزرگ سعی می کنند، نکاتی را از این سبک در ساخته های خود قرار دهند. با وجود این مسئله زیر گنبد کیود توانسته به خوبی تمرکز خود را روی این موضوع قرار داده و به موفقیت نیز برسد. زیر گنبد کیود داستانی تعاملی است که در آن گیمر انتخاب هایی را صورت داده و در انتها نتیجه ی آن را می بیند.





رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران؛ افتتاح مرکز تخصصی بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۶)

نصر: رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران از راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» به همراه ۱۰ رویداد جدید در عرصه بازی های رایانه ای خبر داد.

به گزارش سرویس فناوری نصر به نقل از مهر، روح الله عابدینی یگانه، رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تهران، گفت: راه اندازی «مرکز تخصصی بازی های رایانه ای» در آغازین روزهای سال جدید، زمینه ساز رشد و تکوین ظرفیت های کشور در بخش فناوری اطلاعات می شود. دبیر ستاد برگزاری «تخستین دوره مسابقات بازی های رایانه ای تهران کاپ» با اشاره به ضرورت اهتمام دستگاه های فرهنگی کشور، نخبگان و فعالان امر نظارت و هدایت هدفمند اوقات فراغت گروه های سنی جامعه بویژه نوجوانان و جوانان، افزود: از آنجایی که حوزه عام فرهنگ، ابعاد، مؤلفه ها و متغیرهای گوناگونی دارد، لذا می توان به هر عرصه ای حتی «صنعت بازی های رایانه ای» و ویدئویی از دریچه فرهنگ و هنر نگریست. عابدینی یگانه گفت: امروزه در عصر شکوفایی فناوری های نوین، بازی های رایانه ای دیگر ابزاری برای سرگرمی و تفریح نیستند، بلکه اکنون به یک «رسانه ی فرامردن» مبدل شده اند. رسانه ای جذاب، پرتفوذ، پرمصرف و متکی به تکنولوژی های به روز و نیز به روزرسانی های آنلاین که محصولاتش، پا به پای تولیدات و رسانه های علمی و فرهنگی، آموزشی و پرورشی رشدی اعجاب انگیز داشته است. لذا راه اندازی این مرکز تخصصی امری ضروری است. رئیس دفتر شبکه های اجتماعی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، سه میحت «ارتقای سطح آموزش و توجه به توسعه»، «حمایت معنوی از تولید بازی های فاخر داخلی» و نیز «تطبیق حداکثری و بومی سازی بازی های خارجی» با فرهنگ ایرانی اسلامی کشور را از سرفصل های راهبردی فرهنگسرای فناوری اطلاعات در سال آتی برشمرد.

وی سایر اقدامات مرتبط با میحت بازی های رایانه ای را این گونه تشریح کرد: برگزاری کارگاه های آموزشی متنوع و دوره های مهارت افزایی تخصصی با مشارکت اساتید مجرب و در موضوعات مرتبطی همچون بازی سازی، آله مان و شخصیت سازی بومی، صدا سازی حرفه ای، انیمیشن سازی، برنامه نویسی، سناریو نویسی، همچنین برپایی همایش های کاربردی با موضوعاتی همچون «بررسی باید ها و نباید های بازی های رایانه ای»، «تجوه مواجهه خانواده ها با موضوع بازی ها»، «ورزش های الکترونیک»، فرصت ها و تهدیدها در جهان و ایران»، «طراحی و تولید بازی های متنوع در پلتفرم های مختلف» و مواردی از این دست، از جمله اهم اقداماتی است که در سال آینده انجام می شود.

رئیس فرهنگسرای فناوری اطلاعات تاکید کرد: در کنار پرداختن به موضوع «بازی های رایانه ای» و ورزش های الکترونیک، چه به صورت آنلاین و در بستر اینترنت و چه در پلتفرم PC و کنسول و نیز پلتفرم های اسمارت فونها، برنامه های خلاقانه و فعالیت های منعطف دیگری از جمله تلاش فرهنگ محور و مشارکت آمیز با سایر دستگاه های متولی و ذیربط در مورد طرح های مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات در دستور کار است.

انتهای پیام/



با بررسی نتایج پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۶)

با بررسی جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، می توان برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی را انتخاب کرد. این افراد بیش ترین جوایز را در دوره های مختلف جشنواره کسب کرده اند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این ۱۴ نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آنها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی

متین ایزدی (۲ جایزه)

میلاد بنکدار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

فنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)

هنری و گرافیک

سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه)

فایلمه کشفی (۳ جایزه)

صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... آیدین رادکیا (۳ جایزه)

مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمد مهری بهفراد (۴ جایزه)

حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

داوران

سیدعلی سیناف (۴ دوره داوری)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)

ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند.

لازم به یادآوری است که جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای

منتشر شد که شامل کامل ترین تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.

علاقه مندان می توانند این گزارش را از آدرس <http://www.ircg.ir/s/crb> دریافت کنند.



برترین بازی سازان ایرانی چه کسانی هستند (۱۳۹۴-۹۶/۱۲/۱۵)

تهران - ایرنا- واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی را انتخاب کرد.

به گزارش روز شنبه گروه فرهنگی ایرنا، با بررسی جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، برترین بازی سازان ایران معرفی شدند.

این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند و بیش ترین جوایز را در دوره های مختلف جشنواره کسب کرده اند.

●● بازی نامه و داستان نویسی

متین ایزدی (۲ جایزه)

میلاد بنکدار (۲ جایزه)

●● طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

●● فنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)

●● هنری و گرافیک

سپهر دانش اشراقی (۳ جایزه)

فاطمه کشفی (۳ جایزه)

●● صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه)

آیدین رادکیا (۳ جایزه)

●● مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمد مهری بهفراد (۴ جایزه)

●● حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

●● داوران

سیدعلی سیناف (۴ دوره داوری)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)

همچنین ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند (ادامه دارد ...)



به گزارش خبرگزاری فارس، این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی
متین ایزدی (۲ جایزه)
میلاد بنکدار (۳ جایزه)
طراحی بازی
شهاب کشاورز (۲ جایزه)
فنی
سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)
هنری و گرافیک
سپهر دانش اشرافی (۳ جایزه)
فاطمه کشفی (۳ جایزه)
صدا و موسیقی
پیام آزادی (۳ جایزه)
آیدین رادکیا (۳ جایزه)
مدیریت ساخت بازی
امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)
محمدمهری بهنرراد (۴ جایزه)
حوزه های متنوع
ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)
امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)
داوران
سیدعلی سیداق (۴ دوره داوری)
امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)

آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند.

جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.



با بررسی جامع‌ترین گزارش از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد، می‌توان برترین بازی‌سازان ایران، در حوزه‌های مختلف تخصصی، را انتخاب کرد این افراد بیش‌ترین جوایز را در دوره‌های مختلف جشنواره کسب کرده‌اند.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی
 (۳ جایزه) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... میلاد پنکدار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

قنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)

هنری و گرافیک

سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه)

فاطمه کشفی (۳ جایزه)

صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه)

آیدین رادکیا (۳ جایزه)

مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمد مهیری بهفراد (۴ جایزه)

حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

داوران

سیدعلی سیداق (۴ دوره داوری)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)

آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند. لازم به یادآوری است که جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل کامل ترین تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است. علاقه مندان می توانند این گزارش را از آدرس <http://www.ircg.ir/s/crb> دریافت نمایند.

برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳۹۴-۱۳۹۳/۱۴)

ایرانابا بررسی جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، می توان برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی را انتخاب کرد. این افراد بیش ترین جوایز را در دوره های مختلف جشنواره کسب کرده اند.

به گزارش ایرانابا، این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی

متین ایزدی (۲ جایزه)

میلاد پنکدار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

قنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)

هنری و گرافیک

سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه)

فاطمه کشفی (۳ جایزه)

صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه)

آیدین رادکیا (۳ جایزه)

مدیریت ساخت بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمد مهری بهرراد (۴ جایزه)

حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

دلوران

سیدعلی سیداف (۴ دوره داوری)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)

آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند. لازم به یادآوری است که جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل کامل ترین تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است. علاقه مندان می توانند این گزارش را از آدرس <http://www.ireg.ir/s/cyb> دریافت نمایند.



بهترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳۹۴/۱۲/۱۵)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی

مشتین ایزدی (۲ جایزه)

میلاذ بنکنار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

قنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)

هنری و گرافیک

سپیل دانش اشراقی (۳ جایزه)

فاطمه کشفی (۳ جایزه)

صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه)

آیدین رادکیا (۳ جایزه)

مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمد مهری بهرراد (۴ جایزه)

حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

دلوران

سیدعلی سیداف (۴ دوره داوری)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)

ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند. جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل کامل ترین تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.



برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳۹۴/۱۲/۱۵)

دولت بهار: با بررسی جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی انتخاب شدند.

به گزارش دولت بهار به نقل از فارس، این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی

مشتین ایزدی (۲ جایزه)

میلاذ بنکدار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

قنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)

هنری و گرافیک

سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه)

فاطمه کشفی (۳ جایزه)

صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه)

آیدین رادکیا (۳ جایزه)

مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمدمهری بهفراد (۴ جایزه)

حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

داوران

سیدعلی سیداف (۴ دوره داوری)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)

آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند.

جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.



برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳۹۴/۱۲/۱۵)

با بررسی جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، می توان برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی را انتخاب کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی

مشتین ایزدی (۲ جایزه)

میلاذ بنکدار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه) (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... فنی)
 سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)
 هنری و گرافیک
 سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه)
 فاطمه کشفی (۳ جایزه)
 صدا و موسیقی
 پیام آزادی (۳ جایزه)
 آیدین رادکیا (۳ جایزه)
 مدیریت ساخت بازی
 امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)
 محمدمهری بهفراد (۴ جایزه)
 حوزه های متنوع
 ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)
 امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)
 داوران
 سیدعلی سیداف (۴ دوره داور)
 امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داور)
 ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند.
 جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل کامل ترین تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.
 ارسال



توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت گرفت؛ جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۸۷-۹۴/۱۲/۱۶)

مهم ترین گزارش سال جاری واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با عنوان جامع ترین گزارش و تحلیل آماری از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد.
 این نخستین بار است که از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، گزارش آماری مفصلی تهیه می شود.
 این گزارش به طور کلی شامل شش فصل مختلف که عبارت اند از مرور اجمالی، بازی های ارسالی، بازی سازان، جوایز و داوران، بازیگران کلیدی و قطعه گمشده پازل می شود که در هر فصل آمارها و تحلیل های جامعی از جشنواره ارائه شده است.
 واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مدیریت دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی با چالش های زیادی برای کسب اطلاعات جشنواره های نخست روبه رو بود. این واحد با تجمیع تمامی داده ها از واحدهای مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همچنین مصاحبه های شفاهی و میدانی با افراد و مسئولین وقت جشنواره، تلاش کرده تا اطلاعات خام موجود برای جشنواره به تکامل برسد.
 بازی سازان می توانند با بررسی این گزارش، متوجه شوند که داوران عموماً چه بازی هایی را به عنوان برترین بازی ها انتخاب می کنند و کدام بازی ها با اقبال عمومی بیش تری مواجه می شود.
 این گزارش را می توانید از طریق آدرس <http://www.wireg.ir/s/crb> دریافت کنید.



برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۴۰۱-۹۶/۱۲/۱۵)

ICTPRESS - با بررسی جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، میتوان برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی را انتخاب کرد، این افراد بیشترین جوایز را در دوره های مختلف جشنواره کسب کردند.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بودند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی

متین ایزدی (۲ جایزه)

میلاد بنکدار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

فنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)

هنری و گرافیک

سپهر دانش اشراقی (۳ جایزه)

فاطمه کشفی (۳ جایزه)

صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه)

آیدین رادکیا (۳ جایزه)

مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمد مهری بهفراد (۴ جایزه)

حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

داوران

سیدعلی سیداف (۴ دوره داور)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داور)

آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفتند.

لازم به یادآوری است که جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل کامل ترین تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.

علاقتمندان میتوانند این گزارش را از آدرس <http://www.wiregirl.ir/s/cyb> دریافت کنند.



برترین بازی سازان ایرانی معرفی شدند (۱۴۰۱-۹۶/۱۲/۱۵)

با بررسی جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران، برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی معرفی شدند.

در ادامه این مطلب می توانید فهرست موفق ترین بازی سازان تاریخچه ۵ ساله جشنواره بازی های رایانه ای را به همراه تعداد جوایزشان مشاهده نمایید. لازم به ذکر است که این افراد بیشترین جوایز را در دوره های مختلف جشنواره کسب کرده اند.

بازی نامه و داستان نویسی

• متین ایزدی (۲ جایزه)

میلاد بنکدار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... فنی)
 سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)
 هنری و گرافیک
 سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه)
 فاطمه کشفی (۳ جایزه)
 صدا و موسیقی
 پیام آزادی (۳ جایزه)
 آیدین رادکیا (۳ جایزه)
 مدیریت ساخت بازی
 امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)
 محمدمهری بهفراد (۴ جایزه)
 حوزه های متنوع
 ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)
 امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)
 داوران
 سیدعلی سیداف (۴ دوره داوری)
 امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داوری)



کارشناسان در میزگرد ایرنا؛ بازی های رایانه ای را به بازی نگیریم (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۱۶)

تهران - ایرنا - سالهاست که بازی های رایانه ای در همه شئون زندگی انسان راه یافته و مانند بسیاری دیگر از ساخته های دست بشر، دو رو دارد. یک روی آن استفاده صحیح در کارها و کمک به رشد و سعادت انسان و روی دیگر آن استفاده غلط است که معمولاً در غیر موارد علمی و شغلی از آن استفاده می شود.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، مشکلات و دردهای بازی سازان رایانه ای که یکی دو تا نیست، از اسم بازی بگیرد تا مشکلات تبلیغ این بازی ها. یکی می گفت کسی حوزه بازی های رایانه ای را جدی نمی گیرد و هر وقت صحبت بازی می شود، بسیاری از مردم به یاد لی لی و قایم باشک و خاله بازی می افتند. دیگری از حمایت نشدن بازی سازان می گفت و سراغ آن دسته از بازی سازانی را می گرفت که در گذشته ای نه چندان دور در جشنواره هایی افتخار آفریدند و سیمرغ بلورین را از آن خود کردند ولی حالا به خاک سیاه تشسته اند.

یک بازی ساز از شهرداری و صدا و سیما گله می کرد و می گفت بازی های رایانه ای را در کنار پوشک و چیپس هم تبلیغ کنید. دیگری از ظرفیت بازی سازان ایرانی سخن گفت که در کشوری زندگی می کنیم که ۲ هزار بازی ایرانی تولید می شود و حتی می توانیم در ۱۰ سال آینده با بازی های اروپایی رقابت کنیم.

همین بازی ساز خودباوری مسئولان را در این حوزه مهمترین نکته دانست و از تولید بازی ایرانی با تماد خارجی انتقاد کرد. از تحریم سخن نمی گویم که جمهوری اسلامی ایران جزو پنج کشور تحریم آی تی و های تک دنیا است که از ابتدای انقلاب این تحریم وجود داشته و ارتباطی هم با تحریم های اخیر ندارد.

این سخنان بخشی از نظرات و نکاتی بود که تعدادی از کارشناسان و مسئولان بازی های رایانه ای بود تا جایگاه و نقش دولت در صنعت بازی های رایانه ای و راه های حمایت از این بازی ها را بررسی کند.

هادی کافی سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سید محمدعلی سید حسینی معاون پژوهش این بنیاد مهدی حسینی بلوچی کارشناس حقوقی بازی های رایانه ای، بابک کریمی بازی ساز و هادی جعفری رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای، از حاضران این میزگرد بودند.

●● بازی های رایانه ای را به بازی نگیریم

هادی جعفری رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای گفت: بازی و بازی سازی در کشور ما بسیار مظلوم است و در سال های اخیر اتفاقاتی افتاد که جوانان زیادی وارد این عرصه شدند ولی دچار مشکلات بزرگی شدند و از کار خود پشیمان شدند که ای کاش به جای بازی سازی به کاری دیگر می پرداختند.

وی تاکید کرد: مهمترین خواسته من به عنوان یک بازی ساز و نه نماینده بازی سازان این است که دولت و مسئولان نظام به صورت صادقانه و شفاف اعلام کنند که آیا در ایران بازی رایانه ای می خواهند یا نه. چون برخی معتقدند اعلام حمایت از بازی سازان فقط یک تبلیغ است و مشکلات آن دامنگیر بازی سازان می شود.

جعفری از ضرورت اهمیت دادن به بازی های رایانه ای سخن گفت و با اشاره به دیدار سال گذشته اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رهبر معظم انقلاب گفت: مقام معظم رهبری به صراحت خواستار حمایت از بازی های رایانه ای مفید ایرانی شدند. وی افزود: بسیاری از بازی سازان به این دعوت رهبر معظم انقلاب لبیک گفتند که البته مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی نیز در این زمینه برگرفته از دغدغه های رهبر انقلاب درباره بازی های رایانه ای بود.

●● سدی که در مقابل بازی های ایرانی قرار دارد

رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای گفت: با توجه به نوپا بودن صنعت بازی های رایانه ای در سال های گذشته به طور طبیعی نقاط ضعفی در حوزه تولید وجود دارد که این نقاط ضعف لازمه هر صنعت نوپایی است.

وی تاکید کرد: بنابر این بازی سازان می توانند بازخورد محصولات خود را ببینند و به اصلاح معایب آن بپردازند و این موضوع نیازمند یک چرخه کامل است. بنا بر این زمانی که یک تیم بازی ساز پس از چند سال برای رقابت با بازی ها خارجی به بازار می رسد، نباید ماه ها و سال ها در انتظار پخش آن باشد.

جمفری افزود: در چنین زمانی است که چرخه تولید بازی ناقص می شود و این تولید در چند سال آینده پخش خواهد شد و لذا در دنیای پر رقابت امروز که هر روز محصولی جدید تولید می شود، بازی های ایرانی از زمان خود عقب می ماند، در حالی که در زمان تولید اینگونه نبوده، بلکه فرصت توزیع نداشته است.

وی با بیان این که بازی های رایانه ای در عرصه پخش و نشر به صورت جدی دیده نمی شوند، اضافه کرد: تمام فروشگاه ها پر از بازی های قاچاقی خارجی است که اگر مقابله ای نیز انجام شود، به گونه ای است که باعث دلسردی توزیع کنندگان بازی هاست و لذا جایگاه پخش را از دست می دهیم و لذا نباید برای مقابله با بازی های قاچاقی شبکه پخش را از دست بدهیم.

●● ایران نامزد بهترین بازی های مستقل جهان

این بازی ساز از افتخارات همدیقان خود نیز سخن گفت و اظهار داشت: در سال هایی شاهد موفقیت بازی های ایرانی بوده ایم به گونه ای که برخی از این بازی ها مانند بازی پروانه توانستند با بازی های خارجی رقابت کنند و در نمایشگاه فرانسه جزو نامزدهای بهترین بازی مستقل جهان شدند و افتخاری بزرگ برای ایران داشت.

وی افزود: بازی شگرد یا بازی ارتش های فرازمینی در عرصه های بین المللی خوب درخشیدند ولی متأسفانه بازی های ایرانی با سد پخش روبرو هستند که منجر به ساخت بازی های کوچک یا ساخت بازی هایی با نمادهای مورد قبول کشورهای خارجی می شود.

جمفری تاکید کرد که مهمترین مشکل در این حوزه، مساله پخش و نشر است که میان تولید و توزیع فاصله می اندازد و مجموعه نهاد حاکمیتی باید به این مساله توجه کند ولی باید قبول کنیم که حمایت از بازی سازان در قوانین دیده نشده و یا اگر دیده شده اجرایی نشده است.

وی اضافه کرد: اسامال دولت و مجلس شورای اسلامی یک بار جدیدی را بر دوش بازی های ایرانی اضافه کردند. یعنی علاوه بر این که هولوگرام حمایتی را از روی بازی ها برداشتند، بازی سازان باید بابت هر بازی ایرانی ۵۰۰ هزار ریال طبق مصوبه مجلس شورای اسلامی به خزانه واریز کنند.

●● وضعیت صنعت فرهنگی گیم در ایران

بابک کرباسی به عنوان بازی ساز از شکل گیری صنعت بازی سازی در سال های اخیر در برخی کشورها مانند فنلاند یا برزیل سخن گفت که اراده دولت های این کشورها برای توسعه این صنعت فرهنگی شکل گرفت و در ایران نیز باید حاکمیت و دولت اراده ای جدی برای صنعت فرهنگی گیم داشته باشد.

وی با اشاره به صنعت بومی، اخلاقی بومی و قانون کپی رایت در ایران از تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و استقلال آن به عنوان یک نکته مثبت یاد کرد و گفت: ولی موضوع این است که چرا این صنعت را کسی نمی خواهد.

کرباسی افزود: مدتی معاونت سینمایی و مدتی نیز مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی عهده دار بازی های رایانه ای شدند و سپس این مسئولیت به بنیاد بازی های رایانه ای محول شد ولی این بنیاد قدرت اجرایی در دستگاه ها ندارد.

این کارشناس رسانه از دولت خواست تا همانگونه که از صنعت نمایش خانوادگی حمایت کرد و به آن پر و بال داد، در تقویت و حمایت از این صنعت نیز نقشی پررنگتر داشته باشد. چون نقش مردم در حوزه بازی ها بعد از نقش دولت قرار دارد و نقش تولیدکنندگان نیز بعد از دولت است.

وی افزود: دولت نیز تاکنون به چشم صنعت به این بازی ها نگاه نکرده و پس از تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اختیارات این بنیاد در دو دوره دولت قبلی و دولت جدید تفویض شد و اگرچه این بنیاد بزرگتر شده ولی هنوز یک ردیف بودجه ملی ندارد.

●● بازی های رایانه ای دغدغه ملی نیست

هادی کافی سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بزرگترین مشکل صنعت بازی های رایانه ای این است که هنوز به یک دغدغه ملی تبدیل نشده و نگاه برخی به بازی به عنوان مطلبی بی اهمیت، نگاه تجاری و یا نگاه ورزشی است.

وی افزود: البته قانون در این زمینه مشخص است ولی در اجرا اینگونه نیست و برای این که این بازی ها به جایگاه واقعی خود برسد و به یک دغدغه ملی تبدیل شود، باید نگاه تصمیم گیرندگان یا تصمیم سازان اصلاح شود. یعنی صدا و سیما برای تبلیغ بازی خارجی هیچ هزینه ای را دریافت نمی کند ولی وقتی صحبت از تبلیغ یک بازی داخلی می شود درخواست پول می کنند.

وی نگاه شهرداری تهران به بازی های رایانه ای ایرانی را یک نگاه تجاری دانست و گفت: اگر بازی های رایانه ای یک دغدغه ملی باشد، نیازمند یک بودجه ملی نیز خواهد بود.

کافی اضافه کرد: سرمایه گذاری باید در توزیع بیشتر باشد تا در تولید. چون سودآوری ابتدا در توزیع است ولی با توجه به اینکه بیش از ۱۸ و نیم میلیون مخاطب بازی های رایانه ای به بازی های خارجی ارزان عادت کرده اند، کاری نمی توان انجام داد.

وی از وزارت ورزش و جوانان نیز گلایه کرد که چرا با تشکیل یک انجمن تلاش می کند تا این مخاطبان را با یک نگاه غیر فرهنگی رهبری کند و فقط به فکر درآمد زایی باشد و لذا برای بازی خارجی سرمایه گذاری می کند و توجهی به جریان سازی برای مخاطبان بازی ندارد که از ۲ درصد مصرف بازی داخلی به ۵ درصد برسد.

سخنگوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از ضرورت های جریان سازی، حمایت و نظارت یا صیانت از بازی های رایانه ای به عنوان سه اتفاق در حاکمیت اشاره کرد و گفت: تاکنون کارهای خوبی در بنیاد انجام شده ولی نمی تواند چرخ های این صنعت را بچرخاند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: حوزه نظارت باید میان بازی سازان رقابت ایجاد کند و رقابت یعنی ایجاد نسبتی میان قیمت و کیفیت و لذا وقتی بازی داخلی به اروپا عرضه می شود، بهتر به فروش می رسد. چون یک ششم کیفیت و یک ششم قیمت را دارد.

کافی با اشاره به ضرورت نظارت در این زمینه از وجود یک چرخه سودآوری به دلیل رعایت نشدن قانون کپی رایت سخن گفت و افزود: اگر این قانون در کشور رعایت شود، ناشران بازی های رایانه ای به صنعت کپی کردن تکیه نمی کنند بلکه به حمایت از بازی ایرانی می پردازند تا به سودآوری دست یابند و زمانی که این روند ایجاد شود، می توان پس از سال ها انتظار داشت که صنعت بازی رایانه ای شکل گیرد.

وی افزود: حوزه حمایت دولت و حاکمیت از صنعت گیم در گام های اولیه به تولد شرکت ها و تولیدکنندگان منجر شد ولی به دلیل عدم اختصاص بودجه و عدم حمایت از بنیاد، نیازمند اصلاح ساختارهای قانونی هستیم تا حداقل حمایت نهادهای دیگر را از تولید صنعت بازی انجام دهد.

●● محتوای بازی در کشور بی ارزش است

جمفری از فراوانی بازی های خارجی انتقاد کرد و گفت: متأسفانه در کشور با گروهی روبرو هستیم که عادت نکرده اند تا بابت محتوا و اطلاعات، هزینه ای پرداخت کنند. یعنی محتوا در کشور ما بی ارزش است.

وی افزود: به همین دلیل برخی افراد بازی ۶۰ دلاری را به راحتی داندلود کرده و هزاران نسخه از آن را پخش می کنند ولی وقتی خواسته می شود که ۱۰ هزار ریال بابت محتوای یک بازی ایرانی پرداخت کنند، اعتراض کرده و می گویند که بازی های خارجی را مجانی دریافت می کنند.

وی تمرکز بر روی قانون کپی رایت را بی فایده دانست و گفت: کپی رایت مخالفان قدرتمندی دارد و نباید صنعت بازی را معطل کپی رایت کرد و می توان با قوانین دیگر کار را جلو برد و من معتقدم بازی ایرانی باید در کنار بازی خارجی دیده شود تا بتواند رقابت کند.

رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای همچنین به نقش دولت در این زمینه اشاره کرد و گفت: خرید بازی ایرانی کافی نیست و اگر بازی برای مسئولان یک دغدغه ملی است، باید در کنار آن از حمایت تبلیغاتی حاکمیت اعم از شهرداری، رسانه ملی، روزنامه ها و خبرگزاری ها برخوردار باشیم. وی افزود: تابلوهای تبلیغی شهرداری پر از تبلیغات خارجی است ولی شهرداری حاضر نیست چند تابلو را در اختیار بازی های ایرانی قرار دهد و اگر این کار صورت گیرد، توزیع کننده بازی های رایانه ای دلگرم می شود و به صورت مجانی در جامعه مخاطب شناخته می شود.

این بازی ساز همچنین از پلمب فروشگاه هایی که بازی های خارجی توزیع می کنند، به عنوان آخرین مرحله یاد کرد و گفت: تکرار این کار باعث می شود تا جایگاه توزیع کننده از میان برود.

●● حضور سالانه ۱۰۰ بازی در جشنواره بازی ها

کرباسی با اشاره به ظرفیت های بازی سازان ایرانی گفت: در سال ۹۲ در حدود ۱۸ و نیم میلیون مخاطب در کشور وجود داشت که با توجه به گرایش مردم به بازی های موبایلی این تعداد افزایش پیدا کرده و لذا میزان تاثیرگذاری این رسانه و بازی های رایانه ای بالاست.

وی افزود: توانمندی ورود ما به این حوزه رسانه ای بالاست و با توجه به استعدادهای کشور در جشنواره های پنج ساله گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در تهران برگزار شد، به طور متوسط هر سال ۷۰ بازی ساز ۱۰۸ مسابقه را به جشنواره فرستاده اند.

این بازی ساز از به صرفه بودن این صنعت از نظر اقتصادی و میزان تاثیرگذاری آن سخن گفت و افزود: این هنر و صنعت از نظر اقتصادی با ساخت یک فیلم سینمایی و یا یک قطعه موسیقی قابل مقایسه نیست.

●● بازار توزیع دیجیتال بازی ها گسترش یابد

وی از دو راه حل برای جایگزین کردن کپی رایت گفت و پیشنهاد کرد تا مخاطب را بیمه کنند و در ادامه گفت: برای اقتصادی بودن تولید بازی های رایانه ای لازم است تا بازار توزیع دیجیتال بازی ها گسترش یابد.

کرباسی افزود: در بازارهای موبایلی قانون کپی رایت عملاً رعایت می شود و به سمتی می روند تا بازی های خارجی نیز به صورت مستقیم عرضه شود و هم اکنون این اتفاق در بازار دیجیتال و حداقل موبایل افتاده و لذا بازی سازها به راحتی و بدون واسطه می توانند به سود مناسب دست پیدا کنند و خود را در این بازار محک بزنند.

وی همچنین حرکت به سمت خصوصی سازی علمی این حرکت را ضروری دانست و گفت: همانگونه که ۱۰ سال پیش در صنعت سینما فقط یک بنیاد اقدام به تولید فیلم می کرد ولی اکنون اینگونه نیست و هم و غم مسوولان به فیلم ایرانی بوده و لذا امروز بسیاری از مشکلات در این حوزه کمتر دیده می شود و در حوزه بازی نیز باید این کار صورت گیرد.

این بازی ساز همچنین گفت: در آن زمان برای فروش فیلم های نمایش خانگی، با کمک صندوق حمایت از مصرف کنندگان معاونت سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی یارانه فرهنگی پرداخت می شد و پس از چند سال این حوزه بهبود یافت.

وی خواستار وضع مالیات مستقیم برای محصولات داخلی شد تا از خریداران گرفته شود و به صندوق حمایتی واریز شود ولی اکنون اداره مالیات این حوزه را که معاف از مالیات است، به عنوان یک منبع درآمد زا می بیند و خواستار مالیات است.

●● منتظر بازی های زرد باشید

کرباسی در میان سخنان خود به رسانه ها هشدار داد تا آمادگی ورود بازی های زرد خارجی را داشته باشند که به زودی در بازارهای خارج از کشور آغاز می شود. وی افزود: هرچند این بازی ها در خارج از کشور ارائه می شود ولی بازار ایران نیز از این بازی ها در امان نخواهد بود.

این بازی ساز تأکید کرد: صنعت اقتصادی دنیا به سمت سرگرمی سوق می یابد و بعضی از این سرگرمی ها با اتفاقات منفی روبروست.

●● ایران یکی از پنج کشور تحریم آی تی است

سخنگوی بنیاد بازی های ملی رایانه ای گفت: کشور ما جزو پنج کشور تحریم آی تی و های تک دنیاست که از ابتدای انقلاب این تحریم وجود دارد و ارتباطی هم با تحریم های اخیر ندارد.

وی افزود: ما همچنان در حوزه نرم افزاری نمی توانیم خرید کنیم و هیچ کاری نمی توانیم انجام دهیم و اگر اتفاقی بیافتد بسیاری از موتورهای نرم افزاری به دلیل تشابه «های تک» به ما تعلق نمی گیرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ♦♦ آفتی که بازی سازان را تهدید می کند

سیدمحمدعلی سیدحسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که آمار دقیقی از تعداد بازی ها و بازی سازان وجود ندارد، اظهار داشت: تاکنون ۵۲۱ بازی به جشنواره بازی ها فرستاده شده که می توان گفت این تعداد از بازی ها نیمی از بازی های ساخته شده است.

وی افزود: بازی سازان به صورت انفرادی یا به صورت گروهی در حوزه دانش آموزی، دانشجویی و شرکتی به ساخت بازی می پردازند که این آمار نشانگر ظرفیت بالای کشور ما در این حوزه است و تأسیس بنیاد ملی رایانه ای باعث وجود این تعداد بازی ساز شده و گرنه این تعداد نیز را نداشتیم.

سیدحسینی تأکید کرد: اگر به صنعت بازی سازی توجه نکنیم، بازی سازان با تأسیس شرکت های خارجی بازی های خود را در دیگر کشورها توزیع می کنند. وی با اشاره به ویژگی بازی های ایرانی گفت: مزیت ما این است که با استفاده از ظرفیت بازی سازان می توانیم این صنعت را در کشورهای منطقه و در سطح جهان مطرح کنیم و امیدوارم در اوایل سال آینده بتوانیم آماری از تعداد بازی های ساخته شده و میزان بازی سازان ایرانی ارائه کنیم.

♦♦ حیطه امنیتی برای بازی های داخلی ایجاد شود

بلوچی کارشناس حقوقی با اشاره به مشکلات قانون کیی رایت گفت: ما به کنوانسیون های مختلف بین المللی نیاز داریم تا با پیوستن به این کنوانسیون ها تولید کنندگان خارجی بتوانند محصولات خود را ارائه کنند و از طرف دیگر لازم است تا یک حیطه امنیتی را برای بازی های داخلی ایجاد کنیم.

وی افزود: اگر نمی توانیم کیی رایت را برای بازی های خارجی اعمال کنیم ولی می توانیم عوارضی را به نفع تولیدکننده داخلی بگیریم.

♦♦ تولید بازی های ایرانی خودباوری می خواهد

جعفری خواستار ایجاد یک موج رسانه ای از طریق روزنامه ها و مطبوعات برای حمایت از تولید بازی های رایانه ای شد و گفت: موج رسانه ای یعنی همانگونه که توانستیم با عزم مسئولان در مسائل قضایی، امنی و سلول های بنیادی اختراعاتی را ایجاد کنیم، اگر بخواهیم می توانیم در ۱۰ سال آینده درباره رقابت بازی های ایرانی با کشورهای اروپایی صحبت کنیم.

تأکید کرد: متعقد ما هنوز در این زمینه به خودباوری نرسیده ایم. چون هنوز به بازی سازان سفارش می کنند تا بازی هایی را بسازند که دارای نمادهای خارجی و بر اساس سبک زندگی اروپایی باشد و چنین بازی هایی را نمی توان ایرانی دانست. چون هیچ رنگ و بویی از فرهنگ ایرانی و اسلامی را ندارد و فقط در ایران تولید می شود.

جعفری افزود: دولت باید با جدیت این موضوع را دنبال کند و خیلی سخت است که یک بازیگر سال هایی از عمر خود را صرف ساخت بازی هایی کند که جوایز جشنواره را درو کند ولی پس از هشت ماه انتظار مجبور شود طلاهای همسرش را بفروشد تا بتواند بدهی های خود را بپردازد.

وی افزود: این درد بازی ساز است. از بازی سازانی که بازی شب گرد و ارتش های فرازمینی را ساختند و در جشنواره بازی های رایانه ای افتخار آفریدند، سوال کنید که آیا وضعیتشان چگونه است و چرا شرکتشان منحل شده و پس از این همه تلاش به کارمندی روی آورده اند و چرا بسیاری از آنان به خاک سیاه نشستند. ♦♦ صادرات ایران با بازی های رایانه ای

کرباسی با بیان این که کسی حوزه بازی های رایانه ای را جدی نمی گیرد، اظهار داشت: با توجه به این مساله می توانیم به جای بازی اسمی دیگر مانند سرگرمی روی آن بگذاریم. چون هر وقت صحبت بازی می شود، بسیاری به یاد لی لی و قایم باشک و خاله بازی می افتند و فکر می کنند اگر مسئولی بخواهد در این زمینه گزارش دهد سال بعد باید او را جابجا کنند.

وی افزود: این حوزه به عنوان یک صنعت درآمدزا می تواند اقتصاد کشور را در صادرات غیرنفتی اصلاح کند.

این بازی ساز همچنین گفت: آنچه در حوزه بازی سازی در کشور اتفاق می افتد، صنعت نیست بلکه یک کار خودجوش و سلیقه ای است و نمی توان از نخبه های این صنعت توقع حاکمیتی داشت و تازماتی که دولت از تولید کننده، توزیع کننده و مصرف کننده برای پر کردن حفره اقتصادی این کشور در حوزه فرهنگی حمایت نکند، هیچ اتفاقی نمی افتد.

وی افزود: ما باید به صنعت بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت فرهنگی نگاه کنیم که دارای سند چشم انداز و نقشه فرهنگی باشد و مسئولان باید در اجرای طرح و سند ملی این صنعت که مصوب شده، تلاش کنند.

♦♦ افزایش روند خروج بازی سازان از کشور

کرباسی در ادامه گفت: خروج بازی سازهای نخبه ایرانی در پنج سال گذشته خیلی زیاد بوده و آنان اکنون در نقاط مختلف جهان فعالیت می کنند و جالب است که این افراد می توانند در مهد تکنولوژی همین کارها را انجام دهند.

وی جایگاه نبوغ ایرانیان را در حوزه بازی های رایانه ای بسیار بالا دانست و گفت: فعالیت بازی سازان در خارج از کشور نشان از استعداد بازی سازان ما دارد و لذا نگاه حاکمیتی لازم است و شاید شخص رئیس جمهوری باید انقلابی در این زمینه ایجاد کند.

♦♦ بودجه: مشکل بزرگ تولید بازی های رایانه ای ایرانی

مهدی حسینی بلوچی، کارشناس حقوقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درباره مشکل های موجود بر سر راه تولید و گسترش بازی های رایانه ای ایرانی، گفت: بخشی از مشکل ها در بخش بازی های رایانه ای ایرانی، بر می گردد به بودجه؛ زمانی که بنیاد بازی های رایانه ای بر اساس دغدغه های شورای عالی انقلاب فرهنگی تأسیس شد، پس از تصویب مصوبه ها در سال ۱۳۸۵، اساسنامه یا سند مؤسس بنیاد تدوین شد که در آن، دستورالعمل ها و جزئیات صدور مجوزهای تولید و نظارت بخش های مختلف بازی های رایانه ای در نظر گرفته شده است. اما این اساسنامه که در ۱۰ سال گذشته تدوین شده، وظایفی را هم که در نظر گرفته، مربوط به ۱۰ سال گذشته است، درحالی که بازی های رایانه ای، مبحثی است که پیوسته در حال به روز شدن است. از این رو باید مصوبه های دیگری نیز در نظر گرفته شود که بخشی از آن می تواند در هیئت دولت یا نهادهای دیگر تصویب شود.

وی ادامه داد: مشکل های مربوط به حمایت از بازی های رایانه ای داخلی را باید در سه بخش دولت، قانون گذاری و قوه قضاییه جستجو کرد. اخیراً شورای عالی فضای مجازی به مقوله بازی های رایانه ای ورود پیدا کرده و مصوبه هایی هم در این زمینه دارد که می تواند کمک کند. اما مشکلی که وجود دارد، این است که در بخش قانون گذاری، همواره پاسکاری شده و این پاسکاری ها هیچ کمکی به ما نکرده است.

این کارشناس حقوقی افزود: در بخش دولت، وزارت ارشاد قانون های مختلفی دارد که می تواند سیاست گذاری های گوناگونی را اجرا کند البته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این را باید گفت که در دوره های مختلف این وزارتخانه، همواره از بنیاد بازی های رایانه ای رضایتمندی وجود داشته است. اگر می خواهند که بنیاد وظیفه اش را درست انجام دهد، باید هم دولت و هم مجلس، در بحث بودجه ما را کمک کنند تا تولیدکنندگان این بازی ها حمایت شوند. حسینی بلوچی با اشاره به ناآشنایی قاضیان نسبت به مقوله بازی های رایانه ای، گفت: اما بحث دیگر مربوط می شود به قوه قضاییه و قانون هایی که می باید در زمینه بازی های رایانه ای اجرا شود. در این بخش باید ساز و کاری در نظر گرفته شود که قضات با مبحث فضای بازی های رایانه ای آشنا شوند، تا حکمی را که صادر می کنند، متناسب باشد با مقتضیات فضای گیم و بازی های رایانه ای.

● آیا به راستی بازی رایانه ای ایرانی می خواهیم؟

سید محمدعلی سید حسینی، مدیر پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای، نیز با اشاره به اینکه باید در مرحله نخست، تکلیف دولت و حاکمیت با مبحث بازی های رایانه ای روشن شود، گفت: ما نخست باید مشخص کنیم که نگاهمان به به این صنعت - هنر - رسانه چیست. آیا نگاهمان متضادانه است یا راهبردی؟ آیا نگاهی جدی به بازی های رایانه ای داریم یا اینکه آن را صرفاً به چشم یک تفریح می بینیم؟

وی افزود: باید توجه داشت که به طور مثال، بازی این روزها محبوب «کلش آف کلنز» (Clash of clans) به دلیل بُدهای مختلفی که دارد، توانسته زندگی مصرف کنندگان را تحت تأثیر قرار دهد. بنابراین، اگر به صنعت - هنر - رسانه بازی های رایانه ای نگاه راهبردی داشته باشیم، باید چند وجه را در نظر بگیریم: یکی، حمایت از تولید بازی های ارزشمند رایانه ای در هر سه پلت فرم «کنسول»، «گوشی های هوشمند و تبلت» و «رایانه و لپ تاپ» است. دیگر چیزهایی را هم که باید در این زمینه در نظر بگیریم، عبارت است از: کمک به کسب و کار بازی ها؛ کنترل و نظارت بر بازی ها؛ قوانین حیطه بازی های رایانه ای؛ تدوین مجوزهای لازم برای تولید این بازی ها؛ توسعه پژوهش ها در این زمینه؛ پخش مداوم بازی ها؛ سیاست گذاری ها و راهبردها و راهکارها در این باره؛ و نظارت بر محتوای بازی ها و ترویج الگوی مناسب.

سید حسینی ادامه داد: البته برای رسیدن به نقطه آرمانی و دلخواه، باید کارهای دیگری هم صورت گیرد، مثل برگزاری جشنواره ها و نمایشگاه هایی برای معرفی هرچه بیش تر بازی های رایانه ای.

● در ساخت بازی های موبایلی پیشرفت کرده ایم

مدیر پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای گفت: صنعت بازی سازی داخلی ما چندان هم دست و پا بسته نیست؛ ما در حیطه بازی های موبایلی، در دو، سه سال اخیر بسیار پیشرفت کرده ایم. برای نمونه، اگر پنج بازی در تلقن همراه مخاطبان ایرانی نصب باشد، می توان گفت که از میان آن ها، دو بازی ایرانی است. ما در تولید بازی های کوچک موبایلی راحت تر می توانیم کار کنیم، چراکه فروش و سودآوری این دسته از بازی ها سریع تر و آسان تر است. از این رو می توان گفت که ما در بازی های موبایلی مزیت های بیش تری داریم. البته ما به دلایل گوناگون اقدام به ساخت بازی های کنسول نکرده ایم، اما در پلت فرم کامپیوتر (PC) بازی های گوناگونی تولید کرده ایم.

● بازی های رایانه ای: محصولی استراتژیک

هادی کافی، سخنگوی بنیاد بازی های رایانه ای، نیز در این نشست با اشاره به اهمیت بالای بازی های رایانه ای در سطح جهان، گفت: یک محصول استراتژیک چند دهه است در دنیا به وجود آمده و کشورهایی مانند چین، فلاند و آمریکا از این محصول استراتژیک، یعنی بازی های رایانه ای، توانسته اند بهره های فراوانی ببرند. به نظر من تاکنون بشر نتوانسته محصولی تولید کند که این قدر چندجانبه باشد؛ و کشورهایی در دنیا توانسته اند با برنامه ریزی و سازماندهی، سودهایی کلان از جنبه های گوناگون این محصول استراتژیک ببرند. در ایران نیز خوشبختانه چند سالی است که ایده بهره گیری از این محصول استراتژیک مطرح شده است.

● با حلوا حلوا کردن، دهان شیرین نمی شود

● هادی جعفری، رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای، هم با اعلام اینکه رسیدن به این هدف که بتوان بازی های متناسب با فرهنگ ایرانی و اسلامی تولید کرد، نیازمند مقدمه هایی است، گفت: ما باید بسته ای کامل را در نظر بگیریم که یکی از وجه های آن، نظارت است، حتی بر روی بازی های خارجی. اما قدم دوم این است که ما بتوانیم در کنار بازی های خارجی، بازی های داخلی را هم تولید کنیم تا مخاطب بتواند از آن بهره ببرد. اما رسیدن به این، نیازمند حمایت جدی دولت است و با حلوا حلوا کردن دهان شیرین نمی شود.

وی افزود: ما برای مقابله با یک بازی نامناسب خارجی، نباید تنها به ابزار پلیسی اکتفا کنیم، بلکه باید در مقابله با آن بازی خارجی، بازی تولید کنیم تا جایگزین محصول خارجی شود؛ اما برای این کار باید بودجه ای متناسب با نوع کار در اختیار تیم سازنده ایرانی قرار گیرد.

جعفری کلام خود را این طور پی گرفت: حال باید پرسید که آیا این کار صورت می گیرد؟ این درحالی است که بازی ساز ایرانی حتی چشم به این حمایت مالی نیز ندارد، بلکه او نیاز به حمایت دارد تا محصولی را که با هزینه شخصی ساخته، بتواند معرفی کند. اما چون حلقه گمشده ای به به نام «توزیع» وجود دارد، زحمت تیم بازی ساز ایرانی که با کلی هزینه بازی را ساخته است، به هدر می رود؛ زیرا بین تولید و توزیع بازی های داخلی شکافی عمیق وجود دارد و به علت همین شکاف، تجربه تیم های بازی ساز ایرانی از بین می رود و تیم ها از هم می پاشند و بازی های آنان هم در زمان مناسب و به طور فراقیر به دست مخاطبان ایرانی نمی رسد.

● دشمنان نمی خواسته اند به صنعت بازی دست یابیم

رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای ادامه داد: در کنار این ها باید این را در نظر داشت که هزینه تولید بازی رایانه ای بسیار بالا است و بازی در پلت فرم PC که بتواند مخاطب را جذب کند، هزینه ای بین ۱۰۰ تا ۳۰۰ میلیون تومان در پی خواهد داشت. البته باید توجه کرد که اگر بازی سازی، در قدم نخست جدی گرفته شود و دولت در این حوزه سرمایه گذاری کند و از شرکت ها حمایت کند، می توان ده ها برابر بیش تر از صنعت های دیگر شغل ایجاد کرد.

جعفری افزود: این را هم بگوییم که دشمنان ما نمی خواسته اند ما به صنعت بازی دست یابیم و همان طور که ما در صنایع نظامی تحریم بودیم، در بازی های یارانه ای نیز تحریم بودیم؛ چراکه این صنعت نیز جزو صنعت های پیشرفته یا های تک است. اما با وجود این تحریم ها، بچه های ما بازی هایی ساخته اند که در سطح بین الملل هم برگزیده شده و جایزه گرفته است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ♦♦ باید به دنبال جانشین هایی برای نبود کپی رایت باشیم

سید محمدعلی سید حسینی، مدیر پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای، ضمن اشاره به مشکل های ناشی از نبود قانون کپی رایت، گفت: اجرا شدن قانون کپی رایت، راه حل همه مشکل ها است، اما اگر بخواهیم تنها تمرکزمان را روی بحث کپی رایت بگذاریم، شاید مشکل تا ۵۰ سال آینده هم حل نشود. باید دید آیا راه حل هایی برای نبود کپی رایت وجود دارد یا خیر؟ اول باید دید که بازی های رایانه ای برای ما اهمیت دارد یا خیر؟ که با توجه به میزان بالای شیوع بازی های رایانه ای در میان مخاطبان ایرانی و نیز اثرگذاری بالای بازی های رایانه ای بر روی مخاطب، می توان گفت این بازی ها هم تأثیر و هم فراگیری بالایی دارند. وی ادامه داد: افزون بر این، پتانسیل ما هم برای ورود به این عرصه بالا است و در سال های اخیر، هر سال حدود ۱۰۰ اثر به جشنواره بازی های رایانه ای تهران فرستاده شده است.

سید حسینی گفت: تنظیم مصرف و اقتصادی کردن تولید بازی های داخلی، دو مشکل ما است در نبود قانون کپی رایت. در بحث تنظیم مصرف، ما باید به مخاطب این توانمندی را بدهیم که خود بتواند با فکر درست، بازی را انتخاب کند. برای اقتصادی کردن تولید هم می توان این راه حل را داد که باید توزیع بازی های رایانه ای ایرانی را به سوی توزیع دیجیتال برد تا این بازی ها به صورت دست اول و بی واسطه به دست مخاطب برسد. در واقع با توسعه بازار دیجیتال است که می توانیم تا حدی به اقتصادی کردن تولید بازی های داخلی دست یابیم.

♦♦ بازی های رایانه ای صنعتی است بی چرخ دنده

بابک کرپاسی، بازی ساز بازی های رایانه ای، نیز که یکی از حاضران این نشست بود، ضمن اشاره به اینکه صنعت بازی های رایانه ای اهمیتی برای دولت ندارد، گفت: صنعت گیم جزو اولویت های دولت نیست. باید برای صنعت بازی های رایانه ای داخلی تبلیغات درست انجام شود. اگر دولت صنعت گیم را نمی خواهد، این را شفاف اعلام کند و نام صنعت را روی آن نگذارد؛ چراکه در حال حاضر، این صنعت بازی های رایانه ای، صنعتی است بی چرخ دنده. وی افزود: برای بهبود وضعیت بازی های رایانه ای ایرانی، باید در جامعه ما فرهنگ سازی صورت گیرد و از این صنعت، حمایت مالی شود؛ بر روی آن نظارت وجود داشته باشد و برای این هنر - صنعت تبلیغات صورت گیرد. مسئولان بخش های گوناگون نباید تنها حرف بزنند؛ آنان باید این را بدانند که بنیاد بازی های رایانه ای به تنهایی نمی تواند کارها را از پیش ببرد و نباید نهادهای دیگر وظیفه خود را بر دوش بنیاد بگذارند؛ بنیادی که گاه پیش آمده، نهادهای دیگر اصلاً نامه آن را هم جدی نمی گیرند.

♦♦ از بازی سازان دانش آموز تا تیم های حرفه ی بازی سازی

مدیر پژوهش بنیاد بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه آمار دقیقی از بازی سازان ایرانی در دست نیست، گفت: ۵۴۱ بازی به دوره های جشنواره بازی های رایانه ای تهران فرستاده شده و تاکنون حدود ۲۰۰ بازی ساز ایرانی در دوره های گوناگون جشنواره بازی های رایانه ای تهران شرکت کرده اند. اما به سبب نبود صنف بازی سازان رایانه ای، آمار دقیقی از بازی سازان و شمار بازی های رایانه ای ساخته شده نمی توان در دست داشت. اما جدای از این، باید به این نکته اشاره کرد که ما در حال حاضر در کشورمان از بازی ساز دانش آموز تا تیم های حرفه ای بازی سازی را داریم که مشغول تولید بازی های رایانه ای هستند و این تعداد زیاد بازی ساز، به دلیل تأسیس بنیاد بازی های رایانه ای است که مجال بروز و ظهور یافته اند.

سید حسینی افزود: همچنین باید توجه داشت که به دلیل اینکه بازی سازها و نیز مدیران بنیاد جوان هستند؛ و این صنعت نیز جوان است و فضای کار صنعت بازی های رایانه ای هم پیوسته در حال نو و تازه شدن است، حاکمیت باید از این ظرفیت نیرو و فضای جوان، بهره گیرد و آن را در جهت توسعه حضور بازی های رایانه ای داخلی در عرصه بین الملل و دست کم در فضای کشورهای اسلامی، به کار گیرد.

♦♦ ایرنا چه گامی در معرفی بازی های ایرانی برداشته است؟

رئیس کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای با خطاب قرار دادن ایرنا، گفت: من این سوال را از خبرگزاری دولتی ایرنا دارم: ایرنا باید از خودش بپرسد که چه قدر موج رسانه ای در جهت حمایت و معرفی بازی های رایانه ای ایرانی ایجاد کرده است؟ زیرا اگر این خودانتقادی نباشد، من این جلسه را جلسه ای بی حاصل می دانم، مانند همه جلسه های دیگری که در جاهای گوناگون در این زمینه برگزار شده است.

هادی جعفری ادامه داد: ما باید بتوانیم بازی های ایرانی را بشناسانیم تا مخاطبان بتوانند نسبت به بازی های داخلی آگاهی داشته باشند. در این راه، نخستین پرسشی که می توان از مجلس پرسید، این است که برای بودجه بازی های رایانه ای در سال آینده چه کرده اید و مشکلی را که با قانون نادرست کسر هزینه برای هولوگرام بازی های رایانه ای داخلی ایجاد شد، اصلاح کردید یا خیر؟

♦♦ با دست خودمان بازی ساز ایرانی را به سوی خارجی ها هل ندهیم

وی افزود: به نظر من، ما داریم با دست خودمان بازی ساز ایرانی را هل می دهیم به این سو که برود برای خارجی ها و متناسب با سبک زندگی آنان بازی بسازد؛ بازی هایی که هیچ ربطی به فرهنگ و هویت ایرانی و اسلامی ما ندارد. این، به سبب حمایت نکردن دولت و نداشتن نگاه جدی به مقوله بازی های رایانه ای است. به راستی چرا شهرداری با وجود داشتن این همه تابلو در سطح شهر، یک بار بازی های ایرانی را تبلیغ نمی کند؟ چرا صدا و سیما که پیوسته پوشک بچه را تبلیغ می کند، با وجود ادعای ولایت مداری، بازی های ایرانی را که دغدغه مقام معظم رهبری است، به رایگان یا به مبلغ بسیار اندک تبلیغ نمی کند؟

♦♦ تا دیر نشده، همه نهادهای بازی های رایانه ای ایرانی حمایت کنند

هادی کافی، سخنگوی بنیاد بازی های رایانه ای، در پایان گفت: می خواهیم این نکته را به همه عرض کنیم: قبل از آنکه پژوهشگران بگویند سبک زندگی جوانان ما کاملاً غربی شده؛ قبل از آنکه بگویند آسیب های جدی روحی و روانی در میان جوانان قراولان دیده می شود؛ و قبل از آنکه پول فراوانی برای بازی از مملکت خارج شود، اگر می خواهیم این اتفاق ها نیفتد، باید همه نهادهای کمک و حمایت کنند از صنعت - هنر بازی های داخلی.

فرهنگ ۱۵۶۹۰۰۳۰۶۷۰۰۱۰۰۳۰۰۰



برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳۹۴-۱۵/۱۲/۱۵)

با بررسی جامع‌ترین گزارش از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد، می‌توان برترین بازی‌سازان ایران در حوزه‌های مختلف تخصصی را انتخاب کرد. این افراد بیش‌ترین جوایز را در دوره‌های مختلف جشنواره کسب کرده‌اند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این چهارده نفر تاکنون موفق‌ترین بازی‌سازان در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بوده‌اند که در ادامه نام آن‌ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی‌نامه و داستان‌نویسی

متین ایزدی (۲ جایزه) میلاد بنکدار (۲ جایزه) طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه) فنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه) هنری و گرافیک

سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه) فاطمه کشفی (۳ جایزه) صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه) آیدین رادکیا (۳ جایزه) مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه) محمدمهری بهرراد (۴ جایزه) حوزه‌های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی) امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی) داوران

سیدعلی سیداف (۴ دوره داور) امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داور) آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه‌های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته‌اند.

لازم به یادآوری است که جامع‌ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد که شامل کامل‌ترین تحلیل‌ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.

علاقه‌مندان می‌توانند این گزارش را از آدرس <http://www.ireg.ir/s/crb> دریافت نمایند.



برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳۹۴-۱۵/۱۲/۱۵)

آرتنا:

چهارده نفر تاکنون موفق‌ترین بازی‌سازان در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بوده‌اند.

به گزارش «آرتنا» با بررسی جامع‌ترین گزارش از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد، می‌توان برترین بازی‌سازان ایران در حوزه‌های مختلف تخصصی را انتخاب کرد. این افراد بیش‌ترین جوایز را در دوره‌های مختلف جشنواره کسب کرده‌اند. این چهارده نفر تاکنون موفق‌ترین بازی‌سازان در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران بوده‌اند که در ادامه نام آن‌ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی‌نامه و داستان‌نویسی

متین ایزدی (۲ جایزه) میلاد بنکدار (۲ جایزه) طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه) فنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه) هنری و گرافیک

سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه) فاطمه کشفی (۳ جایزه) صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه) آیدین رادکیا (۳ جایزه) مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه) محمدمهری بهرراد (۴ جایزه) حوزه‌های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی) امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی) داوران

سیدعلی سیداف (۴ دوره داور) امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داور) آقایان ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه‌های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته‌اند.

لازم به یادآوری است که جامع‌ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد که شامل کامل‌ترین تحلیل‌ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.

علاقه‌مندان می‌توانند این گزارش را از آدرس <http://www.ireg.ir/s/crb> دریافت نمایند.

مروری بر دنیای بازی های ویدیویی در هفته ای که گذشت [۸ الی ۱۵ اسفند] (۱۳۹۴-۱۲-۱۶ تا ۲۰-۱۲-۱۵)

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.

نیتندو، 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 سریعاً 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؟

جعبه ای تا حدی تخیلی، و تا حدی هم نوستالژی، سکویی که مردم را در یک جا جمع و سرگرم شان کند و برای آنان چشم اندازی از آینده را به ارمغان آورد این ایده ی جعبه مجهولی بود که J. Allard، مهندس کامپیوتر جوان، در سرش می پروراند. جعبه ای که قرار بود آینده را تغییر و آن را شکل دهد.

ایده این رویا از تبلیغ تلوزیونی دهه ۸۰ آتاری ۲۶۰۰ شکل گرفت. این تبلیغ، خانواده ای را به تصویر می کشید که تمامی اعضای آن دور ماشینی چوبی-پلاستیکی جمع شده بودند، بازی های آرکید محبوب آن دوران را بازی می کردند و غرق در خوشی و شادی بودند. تبلیغی بود خجالت آور و مضحک، اما به موجب پیامی که در آن به تصویر کشیده شده بود، آتاری ۲۶۰۰، آن ماشین چوبی-پلاستیکی، فروشی سرسام آور تجربه کرد. پیام آن آگهی، این بود: «بازی کردن، مردم را دور هم جمع می کند».

اما آن ماشین محدود بود، تنها به اهل یک خانواده مردم یک محل مشخص بسنده می کرد. اما رویاهای آلارد، خیلی بزرگ تر از این حرف ها بودند؛ جعبه آلارد، می بایست که مردم سراسر دنیا را گرد هم می آورد. این جا بود که پای یک رمان، یکی دیگر از منابع الهام آلارد به میان کشیده شد.

بخش دوم رویاهای آلارد، از رمان Snow Crash سرچشمه می گیرند، رمانی که سال ۱۹۹۲ به قلم نیل استفسن، نویسنده و روزنامه نگار رویا پرداز و نسبتاً گمنام منتشر شد. شخصیت اصلی Snow Crash، کارش را به تازگی در مغازه پیتزا فروشی از دست داده بود، اما در دنیای مجازی خودش، در اینترنت، شمشیر باز قهار بود و به نام ملته آمیز Hiro Protagonist شناخته می شد (Hiro، ملته ای است به کلمه Hero به معنی قهرمان).

قبل از این که اینترنت به زندگی روزمره مردم وارد شود و به بخشی از فرهنگ آنان بدل گردد، این رمان آن را به شکل دنیایی پویا، پر از فعل و انفعالات متنوع و گوناگون به تصویر می کشید. پیش از این که قیسوک، اکس باکس لایو یا Second Life شبکه هایی که مردم سراسر دنیا را در محلی واحد گرد هم میاورند، پا به قید حیات بگذارند، استفسن دنیایی را به رشته تحریر در آورده بود که مردم می توانستند از هر کجای دنیای واقعی، از آن سوی اقیانوس ها بدان وارد شوند و از آن لذت ببرند.

Snow Crash چشم اندازی بود از دنیایی به هم پیوسته، دنیایی که هر فردی، بدون محدودیت می توانست از آن بهره گیرد، برای مهندس کامپیوتر جوانی همانند آلارد، این چشم انداز، فوق العاده تاثیر گذار بود.

آلارد که به تازگی از دانشگاه بوستون فارغ التحصیل شده بود، چنان به Snow Crash وابسته شد که گویی برای ادامه حیات به آن نیاز داشت. این کتاب او را مجاب کرد تا به رویاهایش، جامعه عمل پیوشت. تبلیغ آتاری و ایده های دوران جوانی اش، دوباره به خاطرش آمدند. این دو بخش از روایی او با هم ترکیب شدند و آرزویی واحد شکل دادند. در نتیجه، برای محقق ساختن ایده هایش، به دنبال شغلی گشت که بتواند جعبه ای بسازد تا این رویا را به حقیقت تبدیل کند.

این جا بود که مایکروسافت وارد داستان شد.

برای مطالعه بخش اول مقاله کلیک کنید

برای مطالعه بخش دوم مقاله کلیک کنید

ارتش های فرازمینی در فروشگاه استیم عرضه شد

عنوان ارتش های فرازمینی (ET. Armies) یک بازی شوتر اول شخص از سوی استودیوی راسپینا است که برای اولین بار در سال ۱۳۹۰ و در تماشاگاه رسانه های دیجیتالی به طور رسمی معرفی شد (بررسی دیجیاتو). کار توسعه ی این بازی با موتور بازی سازی UDK محصول شرکت اپیک گیمز آغاز شد. اوایل سال گذشته بود که کار توسعه و ساخت بازی به اتمام رسید اما وجود مشکلات فرولان در مدیریت انتشار، سبب شد تا آخرین ساخته ی راسپینا در شهریور ماه برای گیرهای ایرانی عرضه گردد.

خوشبختانه بازخوردها کلی نسبت به این عنوان مثبت بوده و آریا اسرافیلیان، مدیر عامل استودیوی راسپینا و کارگردان بازی ارتش های فرازمینی قول عرضه ی ET. Armies در سطح بین المللی و همچنین عرضه روی فروشگاه استیم در ۱۴ اسفند سال جاری داد. حال با گذشت کمتر از یک ماه از آخرین سخنان مدیرعامل راسپینا، شاهد عرضه ی ارتش های فرازمینی روی استیم هستیم. وظیفه ی انتشار بازی برعهده ی Merge Games بریتانیایی گذاشته شده.

شرکتی که در زمینه ی بازی های آینده فعالیت می کند و عرضه ی عناوین موفق چون Commandos ۲: Men of Courage را در کارنامه ی خود دارد. نسخه ی معمولی ارتش های فرازمینی هم اکنون با قیمت ۱۴.۹۹ دلار در دسترس است و شامل موارد استاندارد بازی می شود. اما نسخه ی Deluxe آن ۱۹.۹۹ دلار قیمت گذاری شده و با این حال توضیحاتی راجع به این نسخه از بازی داده نشده. همچنین تا تاریخ ۱۰ مارس [۲۰ اسفند] در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صورت خرید ارتش های فرازمینی قادر خواهید بود هر نسخه را با ۲۰ درصد تخفیف از فروشگاه استیم تهیه کنید.
برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

راهنمایی گام به گام حل پازل های بازی The Witness

عنوان تحسین شده The Witness در سبک پازل چندی پیش عرضه شد. این عنوان، شامل حدود ۶۵۰ پازل گوناگون هزار تو مانند می شود که بازیکنان برای حل هر پازلی باید از یک مبدأ، به مقصدی مشخص برسند. در بررسی این بازی در دیجیاتو، گفتیم که هر کدام از این پازل ها، قوانین مخصوص به خودشان را دارند و برای حل آن ها، لازم است ابتدا قانون حاکم بر هر کدام را بدست آورید.

در حقیقت، کسب دانش لازم برای بدست آوردن این قوانین، اگر اغراق نکنیم، به اندازه راه حل خود پازل مهم است. ویتس، ابتدا به بازیکنان راهنمایی نمی کند، بلکه انتظار دارد که آنان با تکیه بر تفکر و منطق خود بتوانند قانون حاکم بر هر پازل و راه حل آن ها را پیدا کنند.

تمامی این ها را گفتیم، برای این که بدانید که لذت اصلی ویتس، این است که خود بازیکن، با اتکا به منطق خودش بتواند پازل های موجود در این بازی را حل کند. ارجاع به راهنمایی برای حل پازل ها، با روح بازی در تضاد است و از لذت آن می کاهد.

با این حال، این راهنما برای کسانی است که در پازل خاصی گیر کرده اند و هیچ راه حلی برای آن نیافته اند. باز هم تاکید می کنیم که استفاده از این راهنما برای حل تمامی پازل های بازی، به تجربه بازیکن از آن ضربه وارد خواهد کرد.

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

آیا سیاست پنهان کاری نیتندو، به فروش کنسول جدید NX آسیب خواهد زد؟

چند روز پیش بود که توماس مالر، مدیر استودیوی Moon و سازنده عنوان Ori and the Blind Forest برای اکس باکس وان، سخنانی درباره کنسول جدید نیتندو، که با اسم رمز NX شناخته می شود، به زبان آورد.

مالر در وب سایت NeoGaf نوشت که استودیوی وی، با کمپانی نیتندو مذاکره کرده و در نتیجه آن، هیچ اطلاعاتی درباره کنسول NX دریافت نکرده است. به عقیده او، نیتندو حاضر نمی شود هیچ اطلاعاتی از NX را با بازیسازان به اشتراک بگذارد و اگر قرار باشد که این کنسول در سال ۲۰۱۶ عرضه شود، عدم دسترسی به بازی های مناسب کار دست کمپانی ژاپنی خواهد داد.

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

اولین بازی مایکروسافت برای ویندوز ۱۰ عملکردی فاجعه بار دارد

بازی Gears of War: Ultimate Edition بالاخره بعد از گذشت ماه ها امروز روی ویندوز استور منتشر شد و کاربران می توانند با پرداخت ۳۰ دلار، ورژن بازسازی شده نسخه اول یکی از محبوب ترین فرنچایزهای مایکروسافت را دریافت کنند. کمپانی مورد بحث، قصد داشت که با عرضه اولین بازی انحصاری خود روی پلتفرم ویندوز ۱۰، پی سی گیرها را نسبت به خرید عناوین جدید خود مجاب کند، اما به نظر می رسد که شکستی فاجعه بار را تجربه کرده است. Gears of War: Ultimate Edition یکی از نخستین عناوینی است که از تکنولوژی رابط برنامه نویسی DirectX ۱۲ استفاده می کند؛ تکنولوژی ای که به گفته مایکروسافت، ضمن کاهش فشار روی سخت افزار، عملکرد و پرفورمنس بهتری از بازی را به نمایش می گذارد. اما حالا با عرضه GoW: Ultimate به نظر می رسد که بسیاری از دارندگان کارت های گرافیک AMD به هیچ وجه قادر به تجربه بازی نیستند.

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

بررسی بازی Street Fighter V: مبارزه ای دیگر در راه است

Street Fighter سری فایتینگ کیکام، وارد نسل جدیدی شده؛ بعد از سال ها خاطره خوش با SFIV و نسخه های مختلف آن، وقت آن رسیده که طرفداران یکی از برجسته ترین عناوین فایتینگ، طعم یک عنوان نسل جدید را بچشند. نسخه ۴ انقلابی بود در سبک فایتینگ، و طی سال ها با پشتیبانی استودیو سازنده، همواره جایگاه خود را به عنوان یکی از پیشگازان این ژانر حفظ کرده بود.

Street Fighter V آخرین نسخه از این سری، مأموریت دشواری دارد، باید هر آن چه SFIV طی سالیان طولانی بنا کرده بود را از نو پایه ریزی کند، باید بتواند نظر طرفداران حرفه ای این سبک را به خود معطوف کند و در عین حال، سکویی باشد برای بازیکنانی که می خواهند اولین عنوان خودشان را در این سبک تجربه کنند.

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

مروری بر نیتندو دایرکت هفته گذشته

هفته گذشته، صنعت بازی های ویدیویی همراه بود با دایرکت مستقیم شرکت نیتندو، نیتندویی که حالا روز های کم فراز و نشیب خود را طی می کند. تمرکز اصلی این ارائه روی عناوینی بود که در بهار و تابستان پیش رو عرضه می شوند. در این دایرکت شرکت نیتندو اقدام به معرفی بازی های بزرگی چون Paper Mario: Color Splash و Kirby: Planet Robobot کرد. همچنین به جز این موارد مجموعه بازی هایی که در آینده ی نه چندان دور در فروشگاه اینترنتی نیتندو (eShop) برای دو کنسول بازی Wii U و ۳DS عرضه می شوند را مشخص کرد.

برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید

نگاهی به نخستین اپلیکیشن ها و بازی های هدست واقعیت افزوده هولولنز

روز گذشته برایتان نوشتیم که مایکروسافت، امکان پیش خرید کیت توسعه هدست واقعیت افزوده هولولنز خود را با قیمت ۳۰۰۰ دلار فراهم کرده و تولیدکنندگان محتوا می توانند نسبت به خرید آن اقدام کنند. طبیعی است که هولولنز در حال حاضر از اپلیکیشن ها و بازی های زیادی پشتیبانی نمی کند، اما مایکروسافت فعلا چند اپلیکیشن کوچک اما جالب برای هدست واقعیت افزوده خود تدارک دیده که تجربه آن ها نه تنها جالب خواهد بود بلکه توسعه دهندگان را با قابلیت های کلیدی هولولنز آشنا می سازد.

اولین اپلیکیشن هولولنز، HoloStudio است که سال گذشته در دسترس بسیاری از رسانه های مختلف خبری قرار گرفت و استقبال خوبی به همراه داشت. اپلیکیشن HoloStudio با ترکیب حرکات دست و فرمان های صوتی، اجازه ساخت اشیای سه بعدی مختلفی را به کاربر می دهد. در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مجموعه، HoloStudio اپلیکشنی ساده با قابلیت های نسبتاً پیچیده است اما به خوبی پتانسیل های هولولنز را در معرض نمایش می گذارد. بنابراین تولیدکنندگان محتوا می توانند به جای ساخت اپلیکشن ها و بازی های معمولی و همیشگی، دست به ابداعات خلاقانه بیشتری بزنند. برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید.

پیش نمایش بازی Tom Clancy's The Division؛ آخرالزمانی چند نفره
آخرالزمان وازه ای عربی به معنی «پایان دنیا» است که در جنبه های گوناگون از آن، تعاریف مختلفی می بینیم. در اسلام آخرالزمان همراه با ظهور منجی از نسل پیامبر است، در یهودیت تصور آخرالزمان به معنی پایان دوره جهان و پیوستن آن به قیامت گیری بوده، در مسیحیت از آن به بازگشت عیسی مسیح و قبل از آن، وقوع پدیده های طبیعی مانند زلزله و بلاهای سخت تعبیر می شود اما در بازی های ویدیویی قضیه کمی متفاوت است.

«پایان دنیا» در بازی های ویدیویی و سینما، گاه به گونه ای متفاوت از دین و علوم دیگر به تصویر کشیده می شود. Tom Clancy's The Division عنوانی است چند نفره با آلمان های «نقش آفرینی» و «بقا» که می خواهد پایان دنیا را به شیوه ی یونیسافت به نمایش در بیاورد. برای مطالعه کامل مقاله کلیک کنید.

بخش دوم - اخبار هفته آهنگ ساز The Witcher ۳، برای نوشتن موسیقی Cyberpunk ۲۰۷۷ باز خواهد گشت
Cyberpunk ۲۰۷۷، پروژه کنونی CD Projekt Red، هنوز پشت ابر ها پنهان است و اطلاعات زیادی از آن در دسترس نیست. جز تیزری که سال ۲۰۱۳ از این عنوان منتشر شد، تا کنون خبر های زیادی از سایبرپانک به گوش مان نرسیده.

با این حال، توسعه دهندگان این عنوان، امروز تایید کردند که Marcin Przybyłowicz آهنگ ساز عنوان ویچر ۳، برای این عنوان به استودیو CD Projekt Red باز خواهد گشت. بازیکنانی که عنوان ویچر ۳ را تجربه کرده اند، قطعا با جادوی قطعات Marcin Przybyłowicz آشنایی دارند. Marcin Przybyłowicz پیش از این با کارش روی سری ویچر، عناوینی با تم فانتزی، شناخته می شد. سایبرپانک دقیقاً در تضاد با ویچر، عنوانی علمی تخیلی است و باید ببینیم این آهنگ ساز چگونه از پس تجربه جدیدش بر خواهد آمد.

به گفته سران CD Projekt Red، تعداد قابل توجهی از کارمندان این شرکت روی Cyberpunk ۲۰۷۷ کار می کنند و می توان امید داشت که این بازی، در سال جاری میلادی نمایشی داشته باشد.

آیا بتلفیلد ۵ در دوران جنگ جهانی اول جریان دارد؟

همه ما می دانیم که پس از اتمام ساخت Battlefield ۴ و Star Wars Battlefront، بخشی از تیم استودیوی DICE مشغول توسعه عنوان شماره دار بعدی از سری بتلفیلد شده اند اما الکترونیک آرتز و استودیوی سوئدی نام برده، هیچگاه علاقه ای به صحبت در رابطه با این عنوان نداشته اند.

اخیراً یک فروشگاه آنلاین سوییسی، بتلفیلد ۵ را به لیست فروش خود اضافه کرده است. در صفحه ی بتلفیلد ۵، دو مورد جالب به چشم می خورد. اولی عبارت «جنگ جهانی اول» و دومی «شوتر تاکتیکی چندنفره» است. این فروشگاه ادعا می کند که بازی در تاریخ ۲۶ اکتبر ۲۰۱۶ برابر با ۵ آبان ۱۳۹۵ برای پلی استیشن ۴، پی سی و اکس باکس وان عرضه می شود.

الکترونیک آرتز در جریان جلسه مالی اخیر خود که ماه گذشته میلادی برگزار شد، تاریخ انتشار بتلفیلد ۵ را تعطیلات سال ۲۰۱۶ اعلام نمود که با تاریخ اعلام شده از سوی سایت نام برده همخوانی دارد.

پس از ساخته شدن Call of Duty: Modern Warfare ۲ و Battlefield: Bad Company، توسعه دهندگان بازی فاصله عجیبی با ماجراهای جنگ جهانی گرفتند و شاید Call of Duty: World at War قابل توجه ترین بازی ساخته شده مربوط به آن دوران بود. پرداخت های سینمایی فوق العاده طی سال های اخیر، احتمالاً داستان های پدیمی را به ذهن سازندگان سری بتلفیلد آورده است.

کاهش قیمت ۳DS در راه است؛ زلدای جدید برای NX هم ساخته شده

اوایل هفته گذشته، یکی از کاربران نوگلف (انجمنی مخصوص به علاقه مندان بازی های ویدیویی) به نقل از منبعی آگاه و تایید شده، اخباری پیرامون دو کنسول Nintendo ۳DS و Nintendo NX منتشر ساخت. بخشی از اطلاعات و اخبار وی، روز گذشته در کنفرانس خبری ویدیویی نینتندو تایید شدند، در حالی که برخی دیگر، اهداف بلند مدت نینتندو را اعلام می دارند.

وی در مورد سالگرد بیست سالگی سری بازی های Pokemon نوشته بود و انتظار معرفی بازی جدیدی داشت که روز گذشته چنین هم شد و Sun and Moon با علامتی که وی داده بودند، رسماً معرفی شدند.

نکته قابل توجه دیگری که در این پست توسط وی ذکر شده، کاهش قیمت کنسول Nintendo ۳DS، در اواخر سال جاری میلادی است. وی می گوید نینتندو قصد دارد قیمت این کنسول دستی را یک بار دیگر کاهش دهد، اما هنوز مشخص نیست که قیمت آن چقدر کم می شود.

وی در انتها ذکر می کند، جدیدترین بازی از سری The Legend of Zelda که قرار بود برای کنسول Wii U ساخته و عرضه شود، حالا برای مدتی پنهان شده تا به همراه کنسول جدید NX، در اواخر سال به بازار عرضه شود. جالب است که ادعای وی، با منبعی که می گفت NX در ماه ژوئن عرضه می شود تفاوت بسیاری دارد. با این حال، زلدای جدید احتمالاً هم برای Wii U و هم برای NX عرضه خواهد شد.

ابزار تست عملکرد پی سی SteamVR از برتری کارت های گرافیک AMD نسبت به انویدیا حکایت دارد
با قیمت گذاری دو همدست آیکس ریفت و اچ تی سی وایو، دیگر زمان آن رسیده که خودمان را برای ورود تکنولوژی واقعیت مجازی به بازار آماده کنیم. در همین راستا، شاید بد نباشد برخی از کاربران، تجدید نظری در سخت افزارهای پی سی خود کرده و در صورت نیاز، مشخصات آن را ارتقا دهند.

هفته گذشته برایتان نوشتیم که کمپانی وائو، سازنده پلتفرم استیم و نیز شریک تجاری اچ تی سی در ساخت همدست وایو، به تازگی ابزاری برای تست عملکرد پی سی های سازگار با واقعیت مجازی منتشر کرده. این ابزار که از طریق پلتفرم استیم قابل دانلود است، از طریق اجرای دمویی ۲ دقیقه ای، جوانب مختلف سخت افزار کاربر مانند پردازنده و کارت گرافیک را مورد بررسی قرار داده و امتیازی از میان ۱۱ الی ۱۱ به آن اختصاص می دهد.

انتشار این ابزار از سوی وائو سبب شد تا کاربران، برترین کارت های گرافیک حال حاضر بازار را با یکدیگر بسنجند و میزان سازگاری آن ها با تکنولوژی واقعیت مجازی را بررسی کنند. همان طور که در جدول زیر قابل مشاهده است، از میان ۱۱ کارت گرافیک برتر فعلی بازار، تنها ۴ عدد از آن ها به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کمپانی انویدیا تعلق دارند و ۷ عدد باقی مانده، جز محصولات AMD به شمار می روند. باید توجه داشت که در جدول بالا، حتی ضعیف ترین کارت های گرافیک، به امتیازی بالاتر از ۶ دست یافته اند؛ در واقع اگر کارت گرافیک، امتیازی پایین تر از ۶ را در SteamVR دریافت کند قادر به اجرای عناوین واقعیت مجازی نیست. علاوه بر این، عدم حضور کارت های گرافیک سری GTX ۷۰۰ انویدیا در لیست بالا کمی تعجب برانگیز است؛ چرا که کارت گرافیک ارزان قیمت تر AMD R9 ۲۹۰ توانست در جایگاه آخر جدول قرار گیرد. در نهایت لیست عملکرد کارت های گرافیک به تناسب قیمت آن ها را می توان مشاهده کرد: اطلاعات جدیدی درباره کنسول NX نیتندو منتشر شد [شایعه]

کمپانی ژاپنی نیتندو چند وقتی است که هیچ تمایلی نسبت به صحبت درباره کنسول جدید NX نشان نمی دهد و به تبع همین موضوع، شایعات درباره آن روز به روز بیشتر و بیشتر می شوند؛ تا جایی که دیگر نمی توان خبرهای واقعی را از شایعات تمیز داد. اما به تازگی کاربر Geno، که پیش از این اطلاعاتی درباره بازی های جدید Pokemon، مشخصات سخت افزاری پلی استیشن ۴ و هولوئز مایکروسافت را لو داده بود و همگی درست از آب درآمده بودند، به صحبت درباره کنسول NX پرداخته است. باید توجه داشت که علی رغم سابقه جالب توجه Geno در انتشار اطلاعات محصولات مختلف، هنوز این احتمال وجود دارد که سخنان وی اعتبار چندانی نداشته باشند. به گفته Geno، کنسول NX به یک دانگل HDMI مجهز است که می توان را به هر پورت HDMI متصل کرد و در کل NX، از ورژن پیشرفته تری از تکنولوژی استریم بازی Wii U بهره مند خواهد بود. استیک های آنالوگ هم بازخورد لمسی خواهند داشت و برای مثال اگر شخصیت اصلی بازی به یک دیوار برخورد، استیک نوعی مقاومت لمسی در برابر حرکت به جلو نشان خواهد داد. Geno گفته که NX می تواند از طریق بلوتوث، به هر دستگاهی متصل شود و به کمک همین قابلیت، کاربر می تواند تماس های تلفنی یا پیامک های خود را از طریق کنسول پاسخ دهد. از منظر سخت افزاری نیز، کنسول NX ظاهراً شبیه به اکس باکس وان است؛ هرچند که توسعه بازی روی آن بسیار راحت تر از کنسول نسل هشتمی مایکروسافت خواهد بود.

نیتندو می خواهد که با NX، قابلیت های اجتماعی جدیدی به کنسول های خانگی بیاورد. برای مثال بازی Pokemon Go، عنوانی مناسب برای آشنایی با خط مشی نیتندو به شمار می رود. در نهایت، Geno می گوید که NX به گونه ای ساخته شده که استفاده از آن راحت باشد و ترکیبی است از کنسول های خانگی پیشین نیتندو و محصولی که انتظار می رود توسط سامسونگ ساخته شود. یک بار دیگر باید خاطر نشان کرد که هیچکدام از اطلاعات بالا، به صورت رسمی تایید نشده اند و صرفاً شایعه اند. اما در همین حال، هیچ یک از آن ها چندین دور از ذهن نیستند و مسلماً نیتندو برنامه های جاه طلبانه زیادی برای NX دارد تا یک بار دیگر خاطره تلخ Wii U و فروش نه چندان قابل قبول آن را تکرار نکند.

فروش هفتگی بازی های انگلیسی؛ از صدرنشینی فارکرای پرایمال تا شکست طلسم بلک آپس ۳ هفته گذشته، عنوان ماقبل تاریخی و مورد انتظار کمپانی یوبی سافت، یعنی فارکرای پرایمال بالاخره عرضه شد و نمراتی متوسط از سوی منتقدان دریافت کرد. اما به نظر می رسد که مخاطبان و دوست داران فرنچایز فارکرای، بازخوردی بهتر نسبت به پرایمال داشته اند؛ چرا که بازی مورد بحث، توانست به سلطنت بی چون و چرای بلک آپس ۳ در هفته های اخیر پایان داده و صدر جدول فروش عناوین انگلیسی را مال خود کند. دیگر بازی جدیدی که هفته پیش به بازار آمد، نسخه دوم Planets Vs. Zombies: Garden Warfare بود که توسط استودیوی Pcap Games ساخته و انتشار آن به الکترونیک آرتز واگذار شده بود. PvZ: Garden Warfare توانست در اولین هفته انتشار خود، در رده دوم و درست بعد از فارکرای پرایمال قرار گیرد.

طبق معمول، بازی فیفا ۱۶ هم چنان در میان سه بازی برتر انگلیسی از منظر فروش دیده می شود و حتی سقوط بلک آپس ۳ به جایگاه چهارم، سبب نشد تا در موفقیت فیفا ۱۶ خللی ایجاد شود. در کل، تنها تفاوت جدول هفته جاری با هفته پیشین، ورود دو بازی جدید پرایمال و ۲ Garden Warfare است و عناوین دیگر جدول چون فال آوت ۴، Rainbow Six Siege و البته Grand Theft Auto V کماکان شرایط قبل را دنبال می کنند. شاید یکی از ناامید کننده ترین نکات جدول هفته فعلی، سقوط زودهنگام Street Fighter V باشد که در هفته دوم، به جایگاه هشتم سقوط کرده است. در همین حال، مدتی قابل توجه از عرضه بازی XCOM ۲ به صورت انحصاری روی پی سی می گذرد و همچنان شاهد حضور آن در میان ۲۰ عنوان برتر نیستیم. البته این موضوع لزوماً به معنای فروش کم بازی نیست و با توجه به آمار وب سایت SteamSpy، در حال حاضر حدود ۶۵۰ هزار نفر XCOM ۲ را تهیه کرده اند که احتمالاً بخش زیادی از این واحدها، به صورت دیجیتالی فروخته شده اند.

پیش فروش کیت توسعه هدست هولوئز با قیمت ۳۰۰۰ دلار آغاز شد. دوستداران واقعیت مجازی، تنها چند ماه با خرید هدست های آکیلس ریفت، وایو و دیگر محصولات مجهز به این تکنولوژی فاصله دارند. اما هنوز برای صحبت درباره تکنولوژی «واقعیت افزوده» و هدست هولوئز مایکروسافت زود است؛ هدستی که قرار است مرزهای میان واقعیت و دنیای مجازی را شکسته و لایه های دیجیتالی جدیدی به دنیای واقعی پیرامون ما اضافه کند.

کمپانی مایکروسافت به تازگی اعلام کرده که کیت توسعه هولوئز، در دسترس قرار گرفته و علاقه مندان به تولید محتوا برای هدست واقعیت افزوده ساکین ردمنوند، می توانند نسبت به پیش خرید آن اقدام کنند. این شاید خبری بسیار خوب برای توسعه دهندگان باشد، اما خبر بد اینست که برای خرید کیت هولوئز، مجبور به پرداخت مبلغی قابل توجه و بسیار گران هستید.

گفته می شود که کیت توسعه هدست هولوئز، قیمتی معادل ۳۰۰۰ دلار دارد و با خرید آن، به سه بازی کوچک نیز دست خواهید یافت که عملکردهای هولوئز را به نمایش می گذارند. این سه بازی، RoboRaid Fragments و Young Conker نامیده می شوند؛ عناوینی که پیش از این در کنفرانس های مختلف مایکروسافت به نمایش درآمده اند و حالا در صورت پیش خرید کیت هولوئز، قادر به تجربه آن ها خواهید بود.

مایکروسافت اعلام کرده که قصد دارد زمان زیادی را صرف توسعه هولوئز کند و به همین جهت، هدست واقعیت افزوده مورد بحث کماکان تاریخ انتشار مشخصی ندارد. اهالی ردمنوند چندی پیش گفتند که نمی خواهند اشتباه خود در قبال سنسور کینکت را تکرار کنند و هولوئز زمانی به بازار عرضه خواهد شد که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مردم آمادگیش را داشته باشند. بنابراین فعلا تنها راه برای تجربه هولولنز، پرداخت ۳۰۰۰ دلار است.

بازی رایگان Apex: Forza Motorsport برای پلتفرم ویندوز ۱۰ معرفی شد

همان طور که روز گذشته شایعات آن به گوش می رسید، مایکروسافت قصد دارد چندی دیگر، نسخه ای رایگان از سری بازی ریسینگ محبوب خود را با نام Apex: Forza Motorsport روی پلتفرم پی سی و ویندوز ۱۰ عرضه کند. بنابر اعلام رسمی کمپانی ردموندی، Apex: Forza Motorsport در بهار آتی روی ویندوز استور قرار خواهد گرفت.

استودیوی Turn ۱۰ که یک بار دیگر ساخت این نسخه از فورزا موتور اسپورت را برعهده گرفته، قصد دارد عملکرد موتور بازی سازی ForzaTech را با رابط برنامه نویسی DirectX ۱۲ درآمیخته و بازی را با رزولوشن حیرت انگیز ۴K به نمایش در بیاورد. مایکروسافت ضمن معرفی بازی رایگان Apex، اعلام کرده که این اولین گام برای تولید تجارب بیشتری از دنیای فورزا روی پلتفرم پی سی به شمار می رود.

در بخش Career Mode بازی، جدا از مراحل اصلی، گیم این فرصت را می یابد که با ۱۲ اتومبیل جدید آشنا شود که معرفی آن ها توسط افراد مشهوری چون جیمز می و ریچارد هموند (مجریان سابق برنامه Top Gear) انجام می شود. بازی هم چنین از سیستم امتیاز کاملا جدیدی بهره می برد که امکان رقابت با دوستان و دیگر بازیکنان را فراهم می آورد. اما همه چیز به همین جا ختم نمی شود، چرا که Apex دو امضای همیشگی سری فورزا، یعنی Drivatar و ForzaVista را هم در خود جای داده است.

بازیکنان در طول گیم پلی، به ۶۷ اتومبیل مختلف قدیمی و جدید دسترسی دارند. با توجه به اطلاعات انتشار یافته، هر خودرویی که فکرش را کنید از «آلودی تیم ژوست R۱۸» گرفته تا «فورد جی تی» مدل ۲۰۱۷ و اتومبیل های قدرتمند آمریکایی نظیر «Pontiac Firebird ۱۹۷۳» در بازی قرار گرفته اند. در واقع Apex همان روند سابق سری فورزا را دنبال کرده و احتمالا هر گیم با هر سلیقه ای را راضی خواهد کرد.

علاوه بر این، Apex حدود ۲۰ مسیر مسابقه در ۶ لوکیشن مختلف را در خود جای داده که بدون شک، تنوعی بی نظیر به این عنوان رایگان خواهد بخشید. Apex: Forza Motorsport هنوز تاریخ انتشار مشخصی ندارد اما در بهار اسامال به صورت انحصاری روی ویندوز استور و ویندوز ۱۰ عرضه خواهد شد. در پایین تریلر رسمی بازی قابل مشاهده است:

آپدیت بعدی پلی استیشن ۴، امکان استریم بازی ها روی پی سی و مک را فراهم می کند

کمپانی سونی به تازگی اعلام کرده که روز آینده، کنسول های پلی استیشن ۴ به ورژن بتای فرمور ۳.۵۰ بروزرسانی می شوند که قابلیت های جدیدی برای دارندگان این کنسول نسل هشتمی به همراه می آورد. طبق معمول، ورژن بتای آپدیت جدید، در اختیار همه کاربران قرار نمی گیرد و فعلا افرادی که در برنامه آزمایشی سونی مشارکت داشته باشند، به آن دست خواهند یافت.

آپدیت جدید پلی استیشن ۴، پیش از هر چیز، قابلیت های اجتماعی کنسول را بهبود می بخشد. از این پس، می توان به محض آنلاین شدن دوستان، ناتیفیکشن دریافت کرد و از این موضوع مطلع شد. علاوه بر این، کاربر می تواند در صورت نیاز، وضعیت خود را به آفلاین تغییر دهد تا فعالیت هایش از چشم سایر دوستان مخفی بماند.

اما شاید مهم ترین قابلیت آپدیت بعدی، امکان Remote Play باشد که قابلیت استریم بازی ها روی پی سی و مک را فراهم می سازد. Remote Play که پیشتر تجربه ای موفقیت آمیز روی کنسول دستی پلی استیشن ویتا به همراه داشت، حالا از پی سی و مک نیز پشتیبانی می کند و می توان به کمک کنترلر DualShock ۴ بازی ها را روی نمایشگر پی سی به انجام رساند.

البته باید خاطر نشان کرد که به گفته سونی، این قابلیت هنوز در دسترس قرار نگرفته اما «بزودی» کاربران قادر به بهره گیری از آن خواهند بود. افزوده شدن امکان استریم بازی ها روی پی سی، به سونی در رقابت با مایکروسافت و کنسول اکس باکس وان آن ها کمک می کند. کمپانی مایکروسافت، چندی پیش قابلیت مشابه را به کنسول نسل هشتمی خود اضافه کرد؛ هرچند که برخلاف Remote Play، امکان استریم بازی های اکس باکس روی مک فراهم نیست. آنچارتد ۴ برای چهارمین بار تاخیر خورد

امروز و برای چهارمین بار، سونی و ناتی داگ خبر ناراحت کننده ای را اعلام کردند. Uncharted ۴: A Thief's End قرار نیست سر موعد منتشر شود، بلکه با دو هفته تاخیر، در تاریخ ۱۰ ماه مه یا به عبارتی ۲۱ اردیبهشت ماه به بازار عرضه خواهد شد.

سونی می گوید که ناتی داگ در مراحل پایانی ساخت بازی است و در پایان این ماه قصد دارند تا بازی را برای انتشار روی دیسک به کارخانه ها بفرستند. گویا علت این تاخیر دو هفته ای، آماده سازی کامل بازی در مرحله پس-تولید بوده و مشکلی متوجه ناتی داگ نیست.

پس از جدایی تیم اصلی سازنده ی بازی، کارگردانان The Last of Us و Uncharted ۲: Among Thieves روی کار آمدند و توسعه نسخه چهارم را به دست گرفتند. همین مسئله سبب شد تا توسعه دهندگان چند ماه از برنامه خود عقب بیافتند.

ابتدا این بازی قرار بود که در سال ۲۰۱۵ عرضه شود اما سونی اعلام کرد که تا پیش از بهار سال ۲۰۱۶ منتظر بازی نمانید. دست آخر تاریخ ۱۸ مارس مشخص شد و چندی پیش بود که ناتی داگ این تاریخ را تا ۲۶ آوریل به پیش راند. اما حالا با دو هفته تاخیر، Uncharted ۴: A Thief's End قرار است ۲۱ اردیبهشت ماه سال آینده عرضه شود.

آپدیت بعدی Xbox One امکان ایجاد پارتی های ۱۶ نفره و خرید بازی های اکس باکس ۳۶۰ را مهیا می کند

مایکروسافت قصد دارد که در آپدیت بعدی کنسول اکس باکس وان، چند قابلیت جدید اضافه کند که کاربران در چند وقت اخیر آن ها را درخواست کرده بودند. آپدیت جدید که فاز آزمایشی آن از امروز در دسترس کاربران Preview قرار گرفته، به کاربران اجازه می دهد تا به راحتی بازی های اکس باکس ۳۶۰ را خریداری و بازی کنند.

سال گذشته، قابلیت Backward Compatibility برای کنسول نسل هشتمی اکس باکس وان عرضه شده بود اما مایکروسافت تا به امروز امکان خرید مستقیم بازی های ۳۶۰ را به صورت مجزا در فروشگاه اکس باکس مهیا نکرده بود. بنابراین در آپدیت جدید، می توان وارد استور شد و علاوه بر خرید بازی های نسل پیش، عناوین رایگان سرویس اکس باکس لایو گلد را نیز به سرعت به لیست بازی های خود افزود.

در همین حال، اگر جز علاقه مندان به سرویس اشتراک ویدیوی Twitch نیز باشید، مایکروسافت قابلیت های قابل توجهی برایشان به ارمغان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می آورد. کمپانی ردموندی اعلام کرده که از این پس، می توان چت گروهی یک پارتی مشخص را روی Twitch مشاهده کرد. خوشبختانه، مدیر هر پارتی می تواند صدای کاربران مختلف را قطع نماید تا از بروز مسائل احتمالی جلوگیری شود. در نهایت، اعضای پارتی های ویندوز ۱۰ هم می توانند از این ویژگی بهره ببرند.

مضاف بر این ها، مایکروسافت بهبودهایی در تجربه کاربری پارتی چت های اکس باکس وان به وجود آورد. برای مثال پیش از این، خروجی صدای این پارتی ها تنها به هدست محدود می شد اما حالا می توان تنظیمات را به گونه ای تغییر داد که صدا به صورت همزمان روی هدست و اسپیکر پخش شود. علاوه بر این، تعداد افراد حاضر در پارتی ها به ۱۶ نفر افزایش یافته؛ رقمی که پیش از این محدود به ۱۲ نفر بود.

در آخر، باید اشاره کرد که تمام این تغییرات، روی اپلیکیشن اکس باکس در اکس باکس وان و ویندوز ۱۰ قابل دسترسی اند. البته همان طور که گفته شد، آپدیت جدید فعلا در انحصار مشترکین برنامه Preview است اما انتظار می رود که تا چند هفته آتی، برای سایر کاربران نیز منتشر شود.

بازی Mass Effect Andromeda تاخیر خورد؛ تایتانفال ۲ و بتلفیلد ۵ امسال عرضه می شوند

الکترونیک آرتز، خبرهای بدی برای طرفداران فرنچایز مس افکت دارد، چرا که به گفته این کمپانی، عرضه بازی Mass Effect: Andromeda به تاریخی نامعلوم در سه ماهه نخست سال ۲۰۱۷ موکول شده است. با این حال، نسخه دوم بازی تایتانفال و نیز بتلفیلد بعدی، هم چنان در سال جاری میلادی به بازار عرضه خواهند شد.

هر دو بازی بتلفیلد ۵ و تایتانفال ۲، در سه ماهه سوم سال جاری عرضه خواهند شد، این بدان معناست که احتمالا این دو با فاصله ای کوتاه و در اوایل پاییز آتی به بازار خواهند آمد. علاوه بر این ها، بازی Mirror's Edge Catalyst که چندی پیش برای مدتی نسبتا کوتاه تاخیر خورد، کماکان قرار است در تاریخ جدید، یعنی ماه ۲۴ مه (۴ خرداد) منتشر شود.

تا به امروز، شایعات زیادی مبنی بر احتمال تاخیر Mass Effect Andromeda به گوش می رسید و ظاهرا جدایی چند تن از اعضای کلیدی Bioware از این استودیو، بالاخره روند توسعه بازی را تحت تاثیر قرار داده اما از سوی دیگر، هنوز هیچ اطلاعاتی درباره تایتانفال بعدی در دست نیست ولی بنابر آخرین شایعات، بازی دیگر در انحصار کنسول های اکس باکس نخواهد بود و احتمالا روی کنسول پلی استیشن ۴ هم عرضه می شود.

در همین حال، بتلفیلد ۵ از زمان معرفی، در سکوت خبری به سر می برد و احتمالا برای معرفی آن در کنار تایتانفال ۲ باید منتظر برگزاری همایش E3 ۲۰۱۶ ماند. لازم به ذکر است که بنابر لیست یک فروشگاه سوئیسی، احتمالا بتلفیلد بعدی در دوران جنگ جهانی اول جریان دارد و در تاریخ ۵ آبان به بازار عرضه می شود.

فیل اسپنسر خبر از احتمال ارتقای سخت افزاری کنسول اکس باکس وان می دهد

فیل اسپنسر، مدیر برند اکس باکس، اخیرا در طی همایش جدید مایکروسافت اعلام کرده که اکس باکس وان به عنوان سخت افزاری مشابه پی سی، احتمالا در آینده ارتقای سخت افزاری خواهد یافت تا عملکرد آن بهبود یابد. این بیانیه اسپنسر، بسیار مهم تلقی می شود و خط مشی مایکروسافت در چند سال آتی را برایمان روشن می کند.

به گفته اسپنسر: «در ابتدای یک نسل جدید، کنسول های خانگی، پلتفرم های سخت افزاری و نرم افزاری ثابت و غیرقابل تغییری به همراه می آورند. بعد شما از کنسول های آن نسل برای ۷ سال یا بیشتر استفاده می کنید و در همین حال، اکوسیستم حوزه های دیگر سریع تر، بهتر و قدرتمندتر می شوند. و بعد دوباره باید منتظر گام بلند نسل بعدی ماند».

«وقتی که به حوزه کنسول های بازی نگاه می کنیم، به نظرم ابتاعات سخت افزاری به بیشترین حد خود رسیده اند. ما دیدیم که در میانه یک نسل، سخت افزار فعلی این قابلیت را داشت که بازی های قدیمی و جدید را به اجرا در بیاورد [اشاره به Backward Compatibility] و این به خاطر بهره گیری از اپلیکیشن های فراگیر ویندوز [Universal Windows Apps] روی پلتفرم فراگیر ویندوز است که به ما اجازه می دهد تا روی ابتاعات سخت افزاری تمرکز کنیم.»

«این موضوع سبب می شود که احساس کار با پی سی به ما دست بدهد [روی پی سی] من می توانم به عقب بازگردم و بازی های قدیمی مانند Doom و Quake را بازی کنم، اما در همین حال، سخت افزار من امکان اجرای بازی های K* را هم دارد و البته لیست بازی های خریداری شده در هرجایی همراهم هست. ابتاعات سخت افزاری دائما به وقوع می پیوندد و نرم افزارها، از این موقعیت استفاده می کنند. پس دیگر نیازی نیست که با عوض شدن نسل، من تمام بازی های قدیمی ام را از دست بدهم.»

مایکروسافت مدتی طولانی است که ایده هایی برای پشتیبانی از بازی ها و اپلیکیشن ها به صورت همزمان روی اکس باکس وان و ویندوز ۱۰ دارد، اما احتمال بهبود اکس باکس وان در طول زمان و از طریق ارتقای سخت افزاری، مسئله ای کاملا جدید است که البته ممکن است باعث واکنش گیمرها نیز شود.

مضاف بر این، به نظر می رسد که مایکروسافت برخلاف سونی، تمایل چندانی به بهره گیری از تکنولوژی و هدست های واقعیت مجازی روی کنسول نسل هشتمی خود ندارد. به گفته اسپنسر، مایکروسافت فعلا روی بهره گیری از اکوسیستم باز ویندوز ۱۰ تمرکز کرده اما با این حال، برنامه هایی برای پشتیبانی از هدست های آکیلیس ریف و اچ تی سی وایو نیز دارد.

الکترونیک آرتز می گوید مجموع فروش کنسول های نسل هشتم، به ۶۰ میلیون واحد رسیده است

کمپانی الکترونیک آرتز معتقد است که نسل هشتم کنسول های بازی، شرایط بسیار مساعدی را پشت سر می گذارند و بنابر تخمین های صورت گرفته از سوی آنان، مجموع فروش دو کنسول اکس باکس وان و پلی استیشن ۴، از مرز ۶۰ میلیون واحد عبور کرده است.

بلیک جورجسن، مدیر ارشد مالی الکترونیک آرتز، به تازگی در کنفرانس «تکنولوژی، رسانه و تلکام» شرکت نموده و اعلام کرده که بازار صنعت بازی های ویدیویی، بسیار «بزرگ» است. آمار فروش ۶۰ میلیون واحدی کنسول های نسل هشتم در حالی منتشر گشته که الکترونیک آرتز دقیقا یک ماه پیش، مجموع فروش اکس باکس وان و پلی استیشن ۴ را ۵۵ میلیون واحد تخمین زده بود.

علاوه بر این، جورجسن بخشی از سخنان خود را به حوزه تکنولوژی واقعیت مجازی اختصاص داد و گفت که الکترونیک آرتز هنوز رغبت چندانی نسبت به ورود به این حوزه ندارد. البته این بدان معنا نیست که الکترونیک آرتز هیچ برنامه ای برای واقعیت مجازی ندارد بلکه آن ها می خواهند با عرضه بازی های کوچک و کم هزینه، تا رشد کافی بازار منتظر بمانند و سپس عناوین بزرگ خود را روی هدست های واقعیت مجازی عرضه کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در نهایت، جورجنس اعلام کرده که فروش دیجیتالی بازی های کمپانی مورد بحث، رشد فزاینده ای داشته و ۲۵ درصد از مجموع فروش را به خود اختصاص داده است. به نظر می رسد که با گذشت هر روز، گیرها تمایل بیشتری به خرید دیجیتالی پیدا می کنند و بنابر پیش بینی تحلیلگران، احتمالاً بازی های فیزیکی تا چند سال آینده، سهم بسیار کمی از بازار را در اختیار خواهند داشت.

نقشه فارکرای ۴ در فارکرای پرایمال بازسازی شده است

عرضه سالانه بازی های ویدیویی، کار چندان راحتی نیست و سازندگان این دست از عناوین، دائماً مجبور به استفاده از کدها و Asset های نسخه های قبلی، در عناوین جدید خود هستند. کمپانی یوبی سافت به عنوان یکی از سرمداران عرضه سالانه عناوین مختلف، معمولاً از این استراتژی برای بالا بردن سرعت روند ساخت بازی های جدید خود استفاده می کند.

در همین راستا و بنابر گزارش وب سایت GamePressure، به نظر می رسد که نقشه بازی ماقبل تاریخی «فارکرای پرایمال»، به صورت تمام و کمال با بازیافت نقشه فارکرای ۴ ساخته شده است. ساده ترین راه برای تشخیص تشابه میان نقشه های دو بازی فارکرای ۴ و فارکرای پرایمال، توجه به رودخانه ها و آپراجه هاست.

با توجه به این امان ها، می توان به راحتی پی برد که یوبی سافت، لوکیشن Kyrat در فارکرای ۴ را برداشته و ضمن کوچک تر ساختن آن و اعمال تغییراتی جزئی، یکبار دیگر همان نقشه را در اختیار گیرها گذاشته و البته احتمالاً امیدوار بوده که کسی به این موضوع پی نبرد. برای آن که به این تشابه پی ببرید، به مقایسه تصویری زیر نگاه کنید (برای مقایسه، ماوس را به سمت چپ و راست حرکت دهید):

همان طور که در تصاویر بالا قابل مشاهده است، نقشه پرایمال شباهتی غیرقابل انکار به فارکرای ۴ دارد هرچند که با تغییراتی اندک همراه است. برای مثال بخش هایی از رودخانه ها که در فارکرای ۴ روی آن ها پل قرار داشت، حالا تغییر کرده اند و البته برخی از رودخانه ها در چند نقطه، شعبه های جدیدی یافته اند اما شاید جالب ترین مسئله آن باشد که روستای شخصیت تاکار، دقیقاً در همان نقطه ای قرار دارد که یکی از روستاهای فارکرای ۴ در آن جا واقع شده بود.

اما پاسخ یوبی سافت به این مسئله چیست؟ به نظر می رسد که ناشر فرانسوی، دیگر کار را به جایی رسانده که عملاً عناوین مختلف فرنچایزهای خود را با کمترین تفاوت ممکن نسبت به دیگری عرضه می کند و بدون در نظرگیری خواسته های مخاطبان، تنها به دنبال کسب درآمد بیشتر است. نظر شما درباره حرکت یوبی سافت چیست؟ آیا زمان آن رسیده که گیرها دست از خرید عناوین این کمپانی بردارند تا شاید در آینده روند کاری آن ها تغییر کند؟

بیشترین فروش سری The Witcher سهم پلتفرم بی سی بوده است

در طول یک دهه اخیر، بازار بازی های بی سی هیچ گاه به اندازه وضعیت کنونی خود پیشرفت نداشته اند. پس از ظهور پلتفرم های آنلاینی مانند استیم، بسیاری از دارندگان رایانه های شخصی تصمیم گرفتند با کوچ کردن به آن و خرید بازی های اورجینال، از مزایای گوناگون شان بهره مند گردند.

همین مسئله موجب شد تا برخی تولیدکنندگان این صنعت نیز کم کم ترغیب شوند آثار خود را روی پلتفرم مورد بحث عرضه نمایند. اما با تمام مشکلات گذشته بی سی، استودیوهایی هم بودند که از همان ابتدا نسبت به این پلتفرم تمهید داشتند؛ CDProject Red، خالق سری ویچر، یکی از آنان است. اکنون به نظر می رسد که استودیو مورد بحث پاسخ تمهیدش را نیز گرفته.

بر اساس گفته Marcin Iwinski، ریاست این استودیو، با وجود عملکرد مثبت سری ویچر روی کنسول ها، بیشترین فروش این فرنچایز سهم پلتفرم بی سی بوده. وی در این رابطه گفت:

شاید نسل های کنسولی عوض شود اما بی سی همیشه با قدرت به کار خود ادامه می دهد. نسخه رایانه های شخصی سری ویچر نیز تاکنون فروش بیشتری نسبت به کنسول ها، با وجود عملکرد بسیار خوب آنان، داشته.

این مورد به خودی خود قابل پیشبینی بود چون نسخه اولیه بازی تنها به صورت انحصاری برای بی سی عرضه شده و قسمت دوم نیز که در انحصار زمانی این پلتفرم بود، پس از حدود ۶ ماه برای اکس باکس ۳۶۰ انتشار یافت. به عبارت دیگر، تنها ویچر ۳ بود که همزمان برای رایانه های شخصی و کنسول ها عرضه گشت.

فروش ویچر ۳ تنها در ۶ هفته به بیش از ۶ میلیون نسخه رسید. این عنوان با کسب ۲۴۵ گوتی [GOTY یا Game of the Year - بهترین بازی سال] از دید منتقدان و مردم به پرافتخارترین عنوان سال ۲۰۱۵ تبدیل شد.

البته صحبت های بالا باعث نمی شوند تا فروش خوب ویچر ۳ را روی بی سی نادیده بگیریم. بر اساس گزارشات منتشر شده از سوی SteamSpy، بازی تنها توانسته در استیم حدود ۱.۵ میلیون نسخه فروش کند. این نکته زمانی جالب تر می گردد که می دانیم خود بی سی دی پراجکت رد نیز دارای پلتفرم آنلاینی، مشابه استیم، به نام GOG است.

مارسین ایونکی در صحبت هایش به زمان شروع پیشرفت سریع کنسول ها نیز اشاره کرد. به اعتقاد وی، بازار کنسول ها با پلی استیشن ۲ رنگ و بوی جدی تری به خود گرفت و با اکس باکس ۳۶۰ نیز مسیر موفقیت هایش را هموار نمود. او در این رابطه اذعان داشت:

من در زمان پلی استیشن ۱ به عنوان توزیع کننده بازی ها فعالیت داشتم. این کنسول به دلیل گران بودن برای همه در دسترس نبود. خیلی ها از آن به عنوان یک اسباب بازی گران قیمت یاد می کردند. اما پلی استیشن ۲ توانست با سیاست های خود قشر بیشتری از مردم را هدف قرار دهد.

آیا عنوان محبوب ۲ Beyond Good & Evil در انحصار کنسول بعدی نینتندو خواهد بود؟

تصور کنید سال ها برای ادامه یک اثر انتظار کشیده اید اما به واسطه مشکلاتی قابلیت تجربه آن را ندارید. اگر از گیرهای قدیمی هستید، شاید خبر پیش رو بتواند با قرار گیری در دسته اتفاقات مورد بحث، کام شیرین صبرتان را تلخ کند.

بر اساس گزارش وبسایت Destructoid، قسمت بعدی عنوان Beyond Good and Evil در انحصار کنسول جدید نینتندو، با نام رمز NX بوده و سال ۲۰۱۷ منتشر می شود. جزئیات به دست آمده نشان می دهند که بازی قلمرا دارای پسوند The Prejudices of Philosophers [تصمیمات فیلسوفان] است.

به نظر می رسد که این واژه اشاره به فصل اول کتاب Beyond Good and Evil نوشته فردریش نیچه دارد. برای اطلاعات بیشتر، منبع اصلی گزارش مورد بحث، شخصی به نام Alexander Maier است. وی در گذشته نیز قسمت جدید سری Pokémon و پروژه IllumiRoom (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مایکروسافت را لو داده بود.

قسمت اول سه گانه Beyond Good and Evil در سال ۲۰۰۳ منتشر شد. با وجود بازخوردهای مثبت منتقدان و کسب جوایز گوناگون، بازی متأسفانه نتوانست فروش بالایی کسب کند. همین عامل موجب شد تا ساخت قسمت های بعدی در هاله ای از ابهام فرو رفته و یویی سافت نیز، ناشر بازی، روی خوشی به آنان نشان ندهد.

اما در سال ۲۰۰۸ بالاخره ساخت ادامه بازی تایید شد. با این وجود، به واسطه مشکلات گوناگونی، پروژه ساخت عنوان مورد بحث بسیار کند پیش می رفت. هم اکنون که خبر را می خوانید نیز هنوز اطلاعات موثقی از بازی در دسترس نیست.

البته اگر با کمی دقت به قضیه نگاه می کنیم، متوجه می شویم که شایعه انحصاری شدن Beyond Good and Evil خیلی سورپرایز کننده نبود. طبیعی است، هنگامی که ناشر بودجه مورد نیاز سازنده برای اثرش را تامین نکند، آنان به سمت شرکت های کنسول ساز کشیده می شوند.

از طرفی نیتندو هم در گذشته با تامین بودجه مورد نیاز Platinum Games، استودیو سازنده بایوتا ۲، عنوان مورد بحث را به انحصار Wii U در آورد. پس در این کارها تازه وارد نیست. با تمام این صحبت ها، باید منتظر تایید رسمی باشیم.

هدایا

برترین بازی سازان ایرانی مشخص شدند (۱۳/۱۲/۹۴-۱۵/۱۲/۹۴)

با بررسی جامع ترین گزارش از جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد، می توان برترین بازی سازان ایران در حوزه های مختلف تخصصی را انتخاب کرد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این چهارده نفر تاکنون موفق ترین بازی سازان در جشنواره بازی های رایانه ای تهران بوده اند که در ادامه نام آن ها به همراه تعداد جوایز آورده شده است.

بازی نامه و داستان نویسی

مشتین ایزدی (۲ جایزه)

میلاذ بنکنار (۲ جایزه)

طراحی بازی

شهاب کشاورز (۲ جایزه)

قنی

سجاد بیگ جانی (۲ جایزه)

هنری و گرافیک

سهیل دانش اشراقی (۳ جایزه)

فاطمه کشفی (۳ جایزه)

صدا و موسیقی

پیام آزادی (۳ جایزه)

آیدین رادکیا (۳ جایزه)

مدیریت ساخت بازی

امیرحسین فصیحی (۴ جایزه)

محمدمهری بهفراد (۴ جایزه)

حوزه های متنوع

ابراهیم مسجدیان (۵ جایزه برای ۳ بازی)

امید صادقوند (۴ جایزه برای ۳ بازی)

داوران

سیدعلی سیداق (۴ دوره داور)

امیرمحمد دهستانی (۳ دوره داور)

ابراهیم مسجدیان و امید صادقوند به دلیل کسب جوایز در حوزه های تخصصی مختلف در یک جایگاه تخصصی قرار نگرفته اند.

جامع ترین گزارش از پنج دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران مدتی پیش توسط واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شد که شامل کامل ترین تحلیل ها و آمار و ارقام از این جشنواره است.



مدیر دفتر موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان: دفتر موسسه تبیان در اصفهان در برگزاری جشنواره استانی در کشور پیشقدم بوده است (۱۳۹۴-۱۲/۱۶)

مدیر دفتر موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان گفت: دفتر موسسه تبیان در اصفهان در برگزاری نخستین جشنواره دانش آموزی به صورت استانی در کشور پیشقدم بوده است.

به گزارش خبرنگار ایمناء، علی حکمت منش در نشست خبری دومین جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان استان اصفهان با اشاره به اینکه این جشنواره در روزهای ۲۰ و ۲۱ اسفندماه در دانشکده فنی دانشگاه مهاجر اصفهان با حضور مسئولین استان اصفهان و نمایندگان دفتر موسسه تبیان در تهران برگزار می شود عنوان کرد: ثبت نام این جشنواره از ۱۳ آبان سال جاری آغاز شد که تا پایان روز ۱۵ بهمن، ۱۵۰ تیم دانش آموزانی از ۱۵۰ مدرسه با حضور ۲۵۰ دانش آموز دختر و ۱۵۰ پسر در سطح استان ثبت نام کرده و آماده شرکت در جشنواره شدند.

وی از برگزاری این جشنواره در سه بخش سمینار، مسابقات دانش آموزی و غرفه ها خبر داد و تصریح کرد: در بخش سمینار ۳۸ تیم با ۳۸ موضوع، در بخش مسابقات دانش آموزی ۶۸ تیم با ۸ موضوع و در بخش غرفه ها ۴۴ تیم با ۳۹ موضوع حضور دارند که دانش آموزان بعد از ثبت نام و تعیین غرفه، خروجی خود را در جشنواره ارائه کرده و سپس این آثار مورد داوری قرار می گیرد.

وی همچنین از حضور سه مسابقه سازه ماکارونی، هوافضا و فوتومیکروگراف در جشنواره خبر داد و گفت: علوم زیستی، علوم شیمی، فنی مهندسی، معماری و نانو و علوم اجتماعی از جمله موضوعات مطرح شده در سه بخش اصلی جشنواره هستند.

مدیر دفتر موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان خاطرنشان کرد: تلاش کردیم تا در بخش ثبت نام مدارس، تخفیف ویژه ای را برای دانش آموزان مدارس دولتی قائل شویم که بر این اساس هر تیم از مدارس دولتی با وجهی نصف میزان مبلغ ثبت نام هر تیم در مدارس غیردولتی در جشنواره ثبت نام کرده است.

وی در ادامه مهم ترین رسالت موسسه تبیان را فرهنگ سازی در جهت پیشبرد تحقیق و پژوهش در لایه های دانش آموزی عنوان کرد و گفت: موسسه تبیان بر اساس سه محور اصلی کاربرد ملی، محتوای ملی و زیرساخت ملی فعالیت های خود را بنا کرده و در فضای مجازی فعالیت هایی همچون تولید محصولات نرم افزاری شاخص و ساخت بازی های رایانه ای را در کارنامه خود دارد.

وی در پایان یادآور شد: دفتر موسسه تبیان در اصفهان موفق شد در سال گذشته اولین دوره این جشنواره دانش آموزی را در سطح استان برگزار نماید که این مسئله برای نخستین بار از سوی یکی از دفاتر موسسه تبیان در مراکز استان ها انجام شده است.



برگزاری دومین جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان استان اصفهان (۱۳۹۴-۱۲/۱۶)

به گزارش خبرنگار مهر، سید علی حکمت منش عصر شنبه در نشست خبری با خبرنگاران اظهار داشت: موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان وابسته به سازمان تبلیغات اسلامی از سال ۸۱ تاسیس و رسالت خود در راستای اشاعه و ترویج فرهنگ و معارف ایرانی را علاوه بر فضای مجازی در فضای حقیقی با استفاده از ابزار و تکنولوژی روز دنیا دنبال کرده است.

وی با بیان اینکه کاربرد ملی، محتوای ملی و زیرساخت ملی سه هدف اصلی این موسسه در طول چند سال بوده است، افزود: این موسسه همچنین در حوزه تولید محصولات نرم افزاری از تولیدکنندگان شاخص و فعال بوده و چند سالی است وارد عرصه تولیدات حوزه بازی های رایانه ای نیز شده است.

مدیر دفتر اصفهان موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان با اشاره به وجود مرکز یادگیری در این موسسه شامل مدرسه اینترنتی و مرکز آموزش مجازی تاکید کرد: این مرکز علاوه بر تولید محتوای موردنظر این بخش ها، جشنواره پروژه های دانش آموزی را با هدف آشناسازی دانش آموزان با فرهنگ تحقیق و پژوهش برگزار می کند.

وی با بیان اینکه در مسیر فعالیت های شاخص پژوهشی تاکنون ۱۰ دوره جشنواره در تهران برگزار و دهمین دوره این جشنواره اردیبهشت ماه در تهران برگزار شد، ابراز داشت: از آنجا که استعدادهای حوزه دانش آموزی در اصفهان ویژه است سال گذشته نخستین دوره جشنواره به شکل استانی در اصفهان برگزار شد.

حکمت منش با اشاره به اینکه اصفهان تنها استان فعال در زمینه برگزاری جشنواره استانی است، ابراز داشت: در سال گذشته ۱۲۶ تیم شامل ۳۰۰ دانش آموز برای این جشنواره ثبت نام کردند که از این تعداد ۱۸ تیم برگزیده و در جشنواره کشوری شرکت کردند و ۱۸ تیم در رده های بعدی نیز به شکل رایگان به تهران دعوت شدند.

وی اضافه کرد: امسال نیز مطابق سنوات گذشته با توجه به استقبال خوب دانش آموزان، خانواده و مربیان، دومین جشنواره پروژه های دانش آموزی ۲۰ و ۲۱ اسفندماه در دانشکده فنی شهید مهاجر برگزار می شود.

ثبت نام ۱۵۰ تیم در دومین جشنواره پروژه های دانش آموزی تبیان

مدیر دفتر اصفهان موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان با اشاره به اینکه ثبت نام دانش آموزان برای این جشنواره از ۱۳ آبانماه تا پایان بهمن ادامه داشته است، گفت: ۱۵۰ تیم شامل ۴۰۰ دانش آموز در این بازه ثبت نام شدند که از این میان ۲۵۰ نفر دختر و ۱۵۰ دانش آموز نیز پسر هستند.

وی افزود: همچنین تعداد ۱۵۶ مدرسه در جشنواره شرکت کردند که از این میان ۵۷ مدرسه پسرانه و ۹۹ مورد دخترانه هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حکمت منش با بیان اینکه این جشنواره از سه بخش اصلی سمینار، مسابقات دانش آموزی و غرفه ها تشکیل می شود، تصریح کرد: پس از ثبت نام دانش آموزان و مشخص شدن موضوع در این ارتباط تحقیق و پژوهش انجام و خروجی آن در جشنواره ارائه می شود که در این سه بخش داوری می شوند. وی اضافه کرد: تعداد شرکت کنندگان سمینار ۲۸ تیم، غرفه ۴۴ تیم و مسابقات ۶۸ تیم بوده است؛ همچنین تعداد موضوعات شرکت کننده در بخش مسابقه هشت، سمینار ۳۸ و در بخش غرفه ۳۹ مورد بوده است.

مدیر موسسه تبیان در اصفهان تاکید کرد: معمولاً در پروژه های دانش آموزی چند مسابقه شاخص مانند سازه ماکارونی، هوا فضا و فوتو میکروگراف نیز وجود دارد.

برگزاری اختتامیه پروژه های دانش آموزی با حضور مسئولان کشوری تبیان

وی با بیان اینکه موضوعات اصلی بخش غرفه ها شامل علوم زیستی، علوم شیمی، فنی مهندسی و معماری و ناتو است، اظهار داشت: پس از برگزاری جشنواره و داوری آثار، در روز ۲۱ اسفندماه اختتامیه با معرفی نفرات برگزیده در سالن اجتماعات دانشکده فنی شهید مهاجر برگزار می شود که مسئولان آموزش و پرورش استان و موسسه تبیان از تهران در جشنواره حضور دارند.

حکمت منش گفت: این نکته قابل تامل است که ثبت نام برای مدارس دولتی ۲۵ هزار تومان برای هر تیم و برای مدارس غیردولتی ۷۵ هزار تومان بوده است و هر تیم از دو تا پنج نفر تشکیل می شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۴/۱۲/۱۶

