

۱۳۹۴/۱۲/۱۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

FEB 29 2016

دوشنبه ۱۰
اسفند

م
ر
گ

اذان صبح ۵:۱۲ طلوع آفتاب ۶:۳۵ اذان ظهر ۱۲:۱۷ اذان مغرب ۱۸:۱۷

قیمت ایزمبادلہ ای (ریال)		
▲ ۳۸	۳۰۱۹۷	دلار
▼ ۳۰	۳۲۹۷۸	یورو
▼ ۲۸	۴۱۸۵۰	پوند
▲ ۱۵۸	۲۶۶۵۱	صدین
▲ ۱	۸۲۲۲	درهم امارات
▼ ۲۳	۳۰۲۶۵	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۷۲	دلار
۳۸۲۸	یورو
۴۹۰۰	پوند
۳۱۰۰	صدین
۹۵۳	درهم امارات
۱۱۹۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۱۲۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۰۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۹۹۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۱۰۰۰۰	نیم سکه
۲۷۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	مخاطبانی در ابعاد یک دنیا	فرصت امروز
۳	93میلیارد دلار: ارزش بازار جهانی کنسول های بازی	فرصت امروز
۴	ریسک بالا؛ نتیجه بازی سازی	فرصت امروز
۵	بازی «پایان گمراهی» در راستای مقابله با تهاجم فرهنگی تولید شد	آسیا
۶	بازی های رایانه ای کودکان را بی تحرک می کند	راه مردم
۶	برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای بین المللی به شیوه جدید/ بنیاد ملی بازی های رایانه ای سکوت می کند؟	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۷	فلاوین کوپیه فرانسوی به ایرانیان بازی سازی یاد می دهد	مخاطب
۷	مروری بر دنیای بازی های ویدیویی در هفته ای که گذشت (1 الی 8 اسفند)	دیجیاتو
۱۴	فلاوین کوپیه فرانسوی به ایرانیان بازی سازی یاد می دهد/ آغاز ثبت نام در کارگاه آموزشی مدرس بین المللی بازی سازی	ICT
۱۴	بازی هیجان انگیز دراگون فرانت برای هدست واقعیت مجازی	ITAA امپراتور فناوری اطلاعات
۱۵	بازی موبایلی «دنده دو» به زودی منتشر می شود	وزیر یابی
۱۵	سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای روغایی شد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۵	فضای مجازی بازی های رایانه ای و امکان انتخاب گزینه های اخلاقی	خبرگزاری فارس
۱۶	فراخوان جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار	خبرگزاری دانا
۱۷	آسیب شناسی بازی های رایانه ای از منظر پیشگیری از وقوع جرم	مؤلفان
۱۷	یوتیوب تاثیر مثبتی بر فروش بازی های آنلاین دارد	پایگاه خبری تحلیل و رسانه CIT NEWS
۱۸	نگاهی به بزرگ ترین سالگردهای بازی های ویدئویی در سال 2016 [قسمت دوم]	کافه فید
۲۰	آسیب شناسی بازی های رایانه ای از منظر پیشگیری از...	بیمک

تعداد محتوا : ۱۸



خبرگزاری

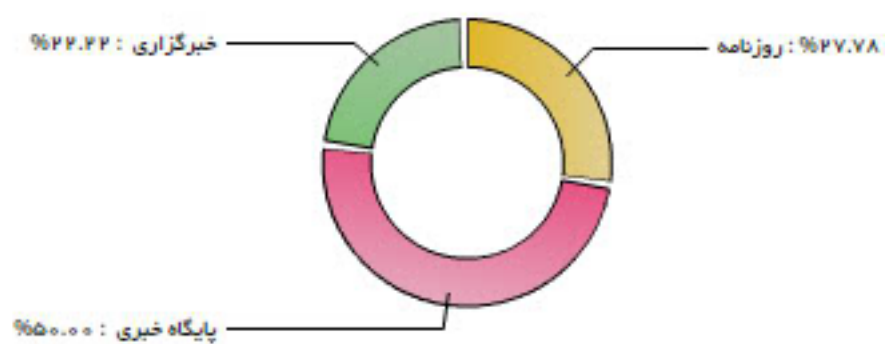
۴

پایگاه خبری

۹

روزنامه

۵



گزارش «فرصت امروز» از سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای

مخاطبانی در ابعاد یک دنیا

وسعی از متخصصان کارآفرینی کنند. به‌صورتی که بیشترین تعداد اقبال استخدامی هر شرکت، برنامه‌نویس‌ها هستند و کمترین تعداد پرسنل استخدامی هم مربوط به متخصصان ساخت موسیقی و بخش صداگذاری است. در سایر بخش‌ها نیز پراکندگی آماری به ترتیب در بخش‌های طراحی دوبعدی، طراحی طراح بازی، طراحی سه‌بعدی، بازی، بخش تست، فروش و بازرگانی، ایمپاور و در نهایت نویسنده است.

درآمدهای براساس تخصص

این کارشناس میزان درآمدهای پرسنل را متفاوت اعلام کرده و می‌گوید بیشترین میزان حقوق مربوط به تهیه‌کنندگان و طراحان دوبعدی است که چیزی در حدود ۴ میلیون تومان دریافت می‌کنند. بعد از طراحان دوبعدی، ساز، برنامه‌نویس‌ها و طراحان سه‌بعدی‌ساز هستند که حدوداً ۲ میلیون تومان حقوق ماهانه دارند. کمترین میزان حقوق هم مربوط به تست‌کننده‌های بازی است که به‌طور متوسط نیم میلیون تومان در ماه دریافتی دارند.

وی تاکید کرد: این اعداد و ارقام نشان می‌دهد که برای شرکت‌های بازی‌سازی ظاهر بازی بیشتر از هر مسئله دیگری اهمیت دارد. از طرفی چون ساخت بازی‌های مخصوص گوشی‌های موبایل مورد اقبال است، طراحان دوبعدی‌ساز بیشترین اهمیت را پیدای می‌کنند. در حالی که انتظار می‌رود برای بهبود هرچه بیشتر کیفیت یک بازی، طراحان بازی از اهمیت بیشتری برخوردار باشند. در هر صورت، روند بازی از سر و شکل یک بازی با اهمیت‌تر است و چه بسا بازی‌هایی را داشته‌ایم که با وجود سر و شکل ساده یا ارائه روند بازی درخیز و سرگرم‌کننده به موفقیت‌های بسیاری دست پیدا کرده‌اند.



فخار مدت زمان هزینه‌شدن مبالغ یادشده برای تولید یک بازی را به این صورت توضیح می‌دهد: این رقم طی مدت زمان معینی برای ساخت بازی صرف می‌شود که میانگین آن برای هر بازی نزدیک به ۱۵ ماه است و اگر رقم میانگین ساخت بازی را تقسیم بر ماه‌های ساخت بازی کنیم، به عدد تقریبی ۱۲ میلیون تومان در ماه می‌رسیم که باید آن را هزینه‌های جاری برآورد سازنده بازی داشت.

نمودار استخدامی متخصصان

وی درباره تنوع استخدامی در این گونه شرکت‌ها می‌گوید: با نگاهی اجمالی می‌بینیم میانگین تعداد پرسنل استخدامی این شرکت‌ها ۱۶ نفر است که این رقم از نظر اشتغال‌زایی بسیار حائز اهمیت است و با نگاهی به سطح کارایی پرسنل استخدامی در شرکت‌های یادشده می‌بینیم که تنوع استخدامی بازی‌سازان شامل انواع و اقسام تخصص‌ها از جمله برنامه‌نویس، طراح گرافیک، نویسنده، طراح بازی، مدیر پروژه و... می‌شود. در نتیجه، تأسیس یک استودیو بازی‌سازی می‌تواند برای قشر

فخار درباره میزان و چگونگی سرمایه‌گذاری‌های انجام شده در این زمینه تصریح می‌کند: چون بسیاری از شرکت‌ها با کنار هم قرار گرفتن استعدادهای جوان در این صنعت شکل گرفته‌اند و میزان سرمایه اولیه آنها کاملاً محدود است، نزدیک به ۸۰ درصد از فعالان این حوزه در امکان استیجاری مشغول به کار هستند و تنها ۲۰ درصد به‌صورت خرید ملک سرمایه‌گذاری می‌کنند.

این فعال متفسی همچنین موضوع نقدینگی مورد نیاز را این‌گونه توضیح می‌دهد: متوسط ارزش تجهیزات این شرکت‌ها ۷۲ میلیون و ۶۰۰ هزار تومان تخمین زده می‌شود که به نظر می‌رسد رقم مناسبی برای تهیه سخت‌افزار داخلی یک شرکت بازی‌سازی متوسط است و براساس تحقیقات صورت گرفته، هزینه متوسط برای ساخت یک بازی بزرگ برای استفاده در رایانه شخصی و قابل ارائه در بازارهای داخلی حدود ۱۶۰ میلیون تومان است. این درحالی است که ساخت بازی‌های موبایلی تقریباً نیمی از این هزینه را لازم داشته و به‌طور کلی هزینه کمتری نیاز دارد.

به‌صورت حرفه‌ای و هدفمند مشغول به فعالیت هستند و بسیاری از آنها در پایتخت به کار رسیده و مشغول به کار هستند.

فخار در ادامه می‌افزاید: قدیمی‌ترین شرکت این مجموعه آماری در سال ۱۳۸۲ و نوپاترین شرکت نیز در سال ۱۳۹۱ شروع به کار کرده است که فعالیت این شرکت‌ها در زمینه ساخت بازی‌های رایانه‌ای شخصی و بازی‌های موبایلی تقریباً برابر است و تنها ۲۰ درصد از این شرکت‌ها برای بازی‌سازی آنلاین در حال فعالیت هستند. این کارشناسی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و موبایل به توجه بیشتر شرکت‌ها برای سرمایه‌گذاری در تولید بازی‌های موبایلی اشاره کرده و می‌گوید: از آنجا که میزان تجهیزات موبایل هوشمند هر روز در سطح جامعه بیشتر می‌شود بدون تردید سرمایه‌گذاری در این زمینه توجه اقتصادی بیشتری دارد چون بازار بازی‌های رایانه‌ای شخصی با افت شدیدی مواجه بوده است.

دودوتای اقتصادی شرکت‌ها

شیدا رمزی

خریدوفروش بازی‌های رایانه‌ای و کنسول‌های بازی در بازار ایران به‌حدی بوده که چندین موسسه بین‌المللی و سایت‌های مختلف به ارزیابی و قیمت‌گذاری این بازار پرداخته‌اند. موسسه گیم‌گاز و سایت و تجربیت از این دست هستند که ارزش بازار بازی‌های رایانه‌ای و کنسول‌های بازی در ایران در سال ۲۰۱۵ را حدود ۱۴۰ میلیون دلار برآورد کرده‌اند. مطابق پیش‌بینی‌ها این رقم در سال ۲۰۱۶ به ۱۶۷ میلیون دلار خواهد رسید. در این تحقیقات آمده که محبوب‌ترین کنسول بازی در ایران ایکس‌باکس ۳۶۰ با ۴۲ درصد است و پسی ۴ با ۳۱ درصد طرفدار در رده دوم قرار دارد. همچنین میزان محبوبیت کنسول بازی ایکس‌باکس وان ۱۴ درصد است. ایرانی‌ها برای خرید هر بازی یک تا دو دلار می‌پردازند. در حالی که قیمت قانونی این بازی‌ها ۱۵ تا ۲۰ هزار تومان بیشتر است. حجم بالای تجارت بازی‌های رایانه‌ای در ایران ما را بر آن داشت تا در گفت‌وگو با فعالان این بازار سهم تولید داخل و آینده این نورسیدگان عرصه کتب و کار را بررسی کنیم و اینکه چه فرصت‌های سرمایه‌گذاری در این بازار وجود دارد و چه هزینه‌های اولیه‌ای لازم دارد.

تهران پایتخت بازی‌سازی ایران

علی فخار، کارشناس روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران درباره گسترش شرکت‌های بازی‌سازی در کشورمان به «فرصت امروز» می‌گوید: به‌طور کلی می‌توان سال ۱۳۹۲ را نقطه طلایی این صنعت در کشورمان دانست اما اگر به دنبال تعداد شرکت‌های موجود در این زمینه هستیم، بد نیست بدانید شاید کمتر از ۲۰ شرکت در این زمینه

دو نوع کنسول بازی

می‌توان دو نوع اصلی را برای کنسول‌های بازی برشمرد: کنسول‌های بازی تلویزیونی و کنسول‌های بازی دستی که مورد اول قابلیت اتصال به تلویزیون را داشته و مورد دوم، به‌صورت خودکار عمل کرده و با داشتن سیستم‌های صوتی و تصویری همراه قابل حمل و جابه‌جایی است. کنسول‌های بازی تلویزیونی، سهم غالب را در بین این دو نوع کنسول بازی دارند، طبق آماري که در سال ۲۰۱۵ گرفته شده، سهم کنسول تلویزیونی ۸۲ درصد بوده است و بخش باقی‌مانده متعلق به کنسول‌های دستی است. کنسول‌های بازی تلویزیونی با توجه به پیشرفت‌های چشم‌گیری که در بخش‌های مربوط به حافظه و گرافیک داشتند، توانستند نسبت به نوع دستی این بازی‌ها، موفقیت بیشتری داشته باشند.

تقسیم‌بندی جغرافیایی

گروه کشورهای مربوط به اروپا، خاورمیانه و آفریقا که در بازار جهانی با نام اختصاری (EMEA) شناخته می‌شوند، مناطق پیشرو در بازار کنسول‌های بازی طی سال ۲۰۱۵ بودند. از جمله دلایلی که می‌توان برای پیشرو بودن این مناطق در این صنعت ذکر کرد، وفور کنسول‌های بازی پیشرفته، بالا بودن میانگین سن بازیکنان که باعث بالا رفتن قدرت خرید آنها می‌شود و حضور مخاطبان فناوری پیشرفته در این کشورهاست. طبق پیش‌بینی تحلیلگران، بازار کنسول‌های بازی تا سال ۲۰۲۰ در این مناطق با نرخ رشد سالانه ۱۴ درصد حرکت می‌کند.

گران‌ترین‌ها

نخستین کنسول بازی ساخته شده توسط شرکت سونی در سال ۱۹۹۵، پلی‌استیشن بود که در آن زمان با قیمتی معادل ۳۰۰ دلار، جزو گران‌ترین بازی‌ها محسوب می‌شد. البته هنوز هم بازی‌های موسوم به پلی‌استیشن جایگاه خود را در میان مشتریان حفظ کرده و جزو سیستم‌های بازی پرفروش جهانی به شمار می‌روند. همچنین کنسول بازی معروف سگا (SEGA SATURN) نیز که همان سال توسط این شرکت ارائه شد، با قیمت ۴۰۰ دلاری خود، بازی پرهزینه‌ای محسوب می‌شد. کنسول بازی XBOX ۳۶۰ که در سال ۲۰۰۵ از طرف کمپانی مایکروسافت ارائه شد نیز با قیمت ۴۰۰ دلاری خود جزو گران‌ترین‌ها به‌شمار می‌رفت و محبوبیت این کنسول به حدی بود که حتی هفت‌سال پس از تولیدش نیز ۷۷ میلیون نسخه از آن به فروش رفت. نمونه کنسول XBOX ONE شرکت مایکروسافت نیز که در سال ۲۰۱۳ به بازار آمد، با ۴۴۹ دلار قیمت از جمله بازی‌های گران آن سال به‌شمار می‌رفت.

منابع: www.technavio.com
www.gamesindustry.biz
games.yahoo.com

۹۳ میلیارد دلار؛ ارزش بازار جهانی کنسول‌های بازی

ترجمه: فهیمه خراسانی

کنسول‌های بازی، محبوب‌ترین دستگاه‌های بازی در میان انواع مختلف سیستم عامل‌های موجود در بازار هستند. این کامپیوترهای ویژه برای بازی‌های ویدئویی تعاملی طراحی شده و دارای قطعات مشابهی با سیستم‌های کامپیوتری هستند، مانند واحد پردازش مرکزی (CPU)، واحد پردازش گرافیکی (GPU) و حافظه (RAM). همچنین لوازم جانبی دیگری مانند موس، صفحه کیبورد، بلندگو، کنترل و... نیز در سیستم ورودی این مجموعه‌ها نصب می‌شود. این کنسول‌های بازی با دارا بودن خروجی‌های صوتی و ویدئویی، قابلیت اتصال به سیستم‌های صوتی - تصویری مانند تلویزیون را نیز دارند.

چشم‌انداز بازار جهانی کنسول‌های بازی

طبق پیش‌بینی تحلیلگران، بازار جهانی کنسول‌های بازی در فاصله سال‌های ۲۰۱۶ تا ۲۰۲۰ با کاهشی تقریبی مواجه شده و با نرخ رشد سالانه ۱۳ درصد حرکت خواهد کرد. در این میان، این صنعت با چالش‌هایی اساسی روبه‌رو است که حاکی از تغییرات اساسی در این بازار است. کنسول‌های بازی در حال تغییر به سوی بازی‌های رایانه شخصی (PC)، بازی‌های آنلاین، بازی‌های تلفن همراه و دیگر سیستم‌عامل‌های بازی جایگزین هستند که با توجه به پیشرفت فناوری پا به عرصه ظهور می‌رسند. محبوبیت گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها در بین مصرف‌کنندگان، باعث تغییر رویه جهانی در انتخاب بازی‌های کامپیوتری شده است، به‌طوری‌که اغلب مصرف‌کنندگان، این سیستم‌عامل‌های جدید را به کنسول‌های بازی ترجیح می‌دهند.

به‌طور کلی، طبق آمارهای ارائه شده، بازار جهانی صنعت بازی تا سال ۲۰۱۹ با نرخ رشد سالانه ۷٫۵ درصد به ارزشی بیش از ۹۳ میلیارد تومان دلار می‌رسد که البته در این میان رکود قابل توجهی در بازار سنتی این صنعت مانند کنسول‌های بازی رخ می‌دهد و در عوض حضور بازی‌های دیجیتال پررنگ‌تر می‌شود. البته این کاهش به‌صورت یکباره اتفاق نمی‌افتد، به‌طوری‌که طبق پیش‌بینی‌ها، بازار بازی‌های سنتی در سال ۲۰۱۹ به مبلغی بیش از ۶۵ میلیارد دلار می‌رسد که تقریباً ۷۵ درصد از سهم بازار جهانی صنعت بازی را به خود اختصاص داده و سهم بازی‌های دیجیتال حدود ۲۰ درصد می‌شود. اما به خوبی مشهود است که رشد فناوری‌های جدید، منجر به تقاضای جامعه جهانی به سمت بازی‌های آنلاین و دنیای دیجیتال خواهد شد.

گفت‌وگویی «فرصت امروز» با مدیرعامل شرکت آمارسانه هنر

ریسک بالا؛ نتیجه بازی سازی

بسیاری از ما تجربه بازی‌های موبایلی یا رایانه‌ای را داریم و ممکن است به نوعی درگیر یکی دو مورد از آنها نیز شده و بخشی از اوقات فراغت خودمان را به آنها اختصاص داده باشیم. اما آیا تاکنون در این زمینه به سرمایه‌گذاری‌های انجام شده در صنعت تولید بازی فکر کرده‌اید؟ آیا تاکنون فکر کرده‌اید برخی از بازی‌های موبایلی یا رایانه‌ای چقدر برای سرمایه‌گذاران سودآور بوده است؟ در این گزارش به جنبه‌های سرمایه‌گذاری در این حوزه پرداخته‌ایم.

تجهیزات خارق‌العاده نداریم

سیدمصطفی کیوانیان، مدیرعامل شرکت آمارسانه هنر، تجهیزات مورد نیاز بازی‌سازی را رایانه‌های معمولی اما با کارایی بالا عنوان کرد و گفت: سرمایه‌گذاری در این نوع فعالیت اقتصادی نیازمند ماشین‌آلات و تجهیزات ویژه نیست و می‌توان با تجهیزات رایانه‌ای معمول در این زمینه فعالیت اقتصادی کرد و آنچه در این فعالیت مهم است، به خلایق برسنل در زمینه طراحی بازی‌ها و نوشتن سناریوی بازی مربوط است. به صورتی که به‌جرات می‌توان گفت پول و سرمایه اولیه زیاد در این زمینه نقش آفرینی نداشته و صرفاً خلاقیت مفید خواهد بود. کیوانیان در ادامه تصریح کرد: با توجه به توضیحات بالا شرکت آمارسانه هنر فعالیت اقتصادی خود را با پنج نفر پرسنل و ۷۰ میلیون تومان سرمایه اولیه در دفتری شراکتی آغاز کرد و طی دوره فعالیت تا امروز با توجه به روند روبه رشد بازار، اکنون این شرکت با سه دفتر فعال در برخی شهرهای کشور و همچنین سرمایه در گردش نزدیک به

یک میلیارد تومانی همراه تیمی ۲۰ نفره مشغول به بازی‌سازی است. وی موضوع پرسنل را امروز یکی از چالش‌های مهم در صنعت بازی‌سازی ایران عنوان کرد و افزود: با توجه به اینکه این صنعت کاملاً نوین و جوان است بسیاری از فعالان و بازی‌سازان نیز در سنین نوجوانی هستند. بنابراین کمی حال و هوای تجاری در این میان دیده نمی‌شود که باید با گذشت زمان به آن دست یافت، اما آنچه مهم است آینده روشن حضور در این عرصه با دید باز و پرتامه است.

بازاری بدون مرز

مدیرعامل شرکت آمارسانه هنر که تقریباً نزدیک به یک دهه در عرصه تولید گیاه‌های مختلف، لندروید یا ویندوزی فعالیت داشته است، در این زمینه به «فرصت امروز» گفت: با توجه به افزایش تعداد گوشی‌های موبایل هوشمند در سطح جهان، یکی از بهترین فرصت‌های سرمایه‌گذاری در بخش تولید بازی‌های موبایلی ایجاد شده است. این درحالی است که شاید سرمایه‌گذاری در زمینه بازی‌های ویندوزی به واسطه حضور برخی از محصولات مثل ایکس باکس یا موارد مشابه زیاد در کشورمان اقتصادی نباشد. کیوانیان در ادامه افزود: البته این امیدوار نمی‌تواند همواره تضمین‌کننده سرمایه‌های افراد باشد چون سرمایه‌گذاری در زمینه تولید بازی بسیار پرریسک است و باید کاملاً هوشمند وارد این تجارت شد. به این دلیل که به‌طور کلی بازی در صورتی موفق است که بتواند تعداد مخاطبین بالایی را به خود اختصاص دهد. به‌عنوان مثال، یکی از بازی‌های

موفقی که توسط شرکت آمارسانه هنر طراحی و ساخته شد هزاران تخم مرغ بود و از آنجا که این بازی توانست نظر مخاطبان بسیاری را چه داخل مرزهای ایران و چه خارج از کشور به خود جلب کند، اکنون در سطح بازار بین‌الملل به‌عنوان یکی از بازی‌های موفق شناخته شده و مورد توجه گسترده قرار گرفته است.

شرکت‌های خصوصی کم هستند

این بازی‌ساز درباره انواع سرمایه‌گذاری در این زمینه معتقد است: امروز در بازار تولید بازی‌های مختلف رایانه‌ای یا موبایلی دو نوع شرکت خصوصی و شبه‌خصوصی وجود دارد. چون بسیاری از تولیدکنندگان بازی با ارگان‌های دولتی وارد مذاکره شده‌اند و از بودجه‌های آنها برای بازی‌سازی استفاده می‌کنند اما به‌طور کلی سرمایه‌گذاران مستقل همواره موفق‌تر از شبه‌دولتی‌ها عمل می‌کنند. چون این صنعت نیازمند سیاست‌گذاری و تصمیم‌گیری‌های سریع و متناسب با بازار است که این موضوع در اداره‌های دولتی زیاد دیده نمی‌شود و بعضاً بازار از دست می‌رود. وی که تولید سفارشی بازی را به‌عنوان یکی از مناسب‌ترین روش‌های سرمایه‌گذاری در این زمینه عنوان کرد، افزود: با توجه به اینکه ریسک بازی‌سازی بسیار بالاست و ممکن است سرمایه‌های افراد با مخاطره روبه‌رو شود بهترین روش تولید سفارشی است. اما نباید فراموش کنیم در هر دو حالت تولیدکننده باید به‌صورتی برنامه‌ریزی کند که بتواند نظر مخاطبان را به خود جلب کند چون اگر این اتفاق

روی ندهد بدون تردید در آینده سفارشی هم در کار نیست.

عمده مشکلات در نشر است

این بازی‌ساز موفق در کشورمان درباره سفارشی کار کردن گفت: در این زمینه برخی ناشران هستند که خود امکان تولید بازی ندارند، اما در زمینه ارائه و فروش بازی‌ها امتیازات و روابطی را در اختیار دارند که می‌تواند به‌عنوان سفارش‌دهنده به شرکت‌های تولیدی مراجعه کرده و با عقد قراردادهایی که بیشتر به‌صورت درصدی است کار را به انجام برسانند. کیوانیان معتقد است یکی از مشکلات عمده و ضعف‌های بازی‌سازی امروز در کشورمان در همین بخش است چون بسیاری از ناشران فعال تقریباً تجربه بازی‌سازی ندارند و صرفاً با استفاده از روابطی در این زمینه وارد شده‌اند که همین امر می‌تواند زمینه‌ای برای رخن و ناموفق بودن یک بازی را فراهم کند. درحالی که در کشورهایی مثل هنگ‌کنگ یا هندوستان این ناشران قدرتمند هستند که با استفاده از سیاست‌های تجاری و ارتباطات گسترده‌ای که در بازارهای هدفشان دارند بازی‌سازهای موفق را به بازارهای بین‌المللی معرفی می‌کنند.

حداقل ۵ بازی برای سودآوری

این سرمایه‌گذار درباره حداقل تولید سالانه برای اقتصادی شدن کار به «فرصت امروز» گفت: بازی‌سازی به‌طور کلی فروش خلاقیت و ایده با طرح است. بنابراین، شاید نتوان همانند یک شرکت تولیدی دیگر درباره حداقل تولید آن سخن گفت به این دلیل که ممکن است یک شرکت یک

سال روی یک پروژه سرمایه‌گذاری کرده باشد و با دیدی کامل و وارد میدان شود و ارزش افزوده همین یک کار به اندازه تولید ۲۰ یا حتی ۳۰ بازی دیگر باشد. وی تصریح کرد: اما اگر به‌عنوان یک صنعت و البته تجارت به این روند توجه داشته باشیم شاید لازم باشد یک تولیدکننده بازی سالانه حداقل پنج‌بازی موفق را روانه بازار کند تا بتواند چرخ اقتصادی کسب‌وکارش را به حرکت درآورد.

دلالتان بخشی از اقتصادبازی‌ها

تولیدکننده‌های «تخم مرغ‌خیزدها» درباره حضور دلالتان در صنعت تولید بازی نیز معتقد است. همان‌طور که در بسیاری از صنایع حضور واسطه‌ها می‌تواند همانند تیغ دولهای عمل کند، در این صنعت نیز حضور دلالتان چشمگیر است به‌صورتی که بسیاری از دلالتان و واسطه‌ها با امکانات و ارتباطاتی که دارند می‌توانند ناشران و خریداران عمده را تشویق به سرمایه‌گذاری در نوعی بازی کرده و باعث موفقیت تجاری آن شوند. وی ادامه داد: البته همیشه این قانون صادق نیست و از آنجا که دلالت‌ها مبلغی به‌عنوان حق‌العمل دریافت می‌کنند و در موارد فنی و تجاری وارد نمی‌شوند، در صورت اعتماد غیراصولی به آنها ممکن است تجربه ناخوشایندی برای تولیدکنندگان صورت گیرد ولی نباید فراموش کرد از آنجا که دنیای بازی‌سازی بسیار گسترده است و دلالت‌ها می‌توانند در صورتی که بتوانند در دو سوی معادله خوب جلوه کنند همواره در تلاش هستند هم تولیدکننده و هم سرمایه‌گذار به منافع اقتصادی قابل قبولی به‌ویژه در بازارهای بین‌المللی دست یابند.



بازی «پایان گمراهی» در راستای مقابله با تهاجم فرهنگی تولید شد

به خود مخاطب داده‌اند، تا راه نهایی را برگزینند. در صورتی که مخاطب راهی که به سمت نور است برگزیند، پڑمان از کما که استعاره‌ای از خواب غفلت است بیدار می‌شود و به نوعی راه صحیح را در زندگی انتخاب می‌کند. این بازی قرار است تا پایان سال جاری در بازار به صورت فیزیکی توزیع و منتشر شود.

این بازی در سبک ماجرای اشاره و کلیک ساخته شده و بازی‌باز در نقش پڑمان ایفای نقش می‌کند. در طول بازی، مخاطب در یک هزار توی و هم‌انگیز و متروک، قرار می‌گیرد و باید در این محیط با دنبال کردن و جمع کردن نورها از دل تاریکی و با استفاده از ابزارهایی که به دست می‌آورد راه خروج را پیدا کند. سازندگان در پایان بازی حق انتخاب را

داستان بازی در مورد پسر جوانی به اسم پڑمان است که از طریق شبکه‌های اجتماعی با دختری به نام سارینا آشنا می‌شود. سارینا او را به یک میهمانی دعوت می‌کند. در این میهمانی پڑمان تحت تاثیر مصرف داروهای روان گردان به کما می‌رود. اتفاقاتی طی مدت کما رفتن او برایش رخ می‌دهد که باعث می‌شود زندگی‌اش برای همیشه متحول شود.

بازی‌های رایانه‌ای کودکان را بی تحرک می‌کند

اورکی روانشناس اظهار داشت: خمیدگی پشت، ضعف عضلانی، چاقی، دیابت و مشکلات کبدی همگی به دلیل کم‌ تحرکی در دوران کودکی است. وی بیان کرد: بازی‌های کامپیوتری باعث می‌شود که کودکان به جای بازی با دیگر بچه‌ها و انجام تحرکات لازم و حیاتی سنش در مقابل تلویزیون نشسته و به بازی‌های کامپیوتری بپردازد که این امر سبب چاقی می‌شود. این روان‌شناس با بیان اینکه کم‌ تحرکی کودکان آنها را ترسو می‌کند، افزود: زمانی که کودکان در خانه بمانند و فعالیت‌های نداشته باشند به خاطر اینکه از دوران کودکی درون اجتماع نبودند، سبب می‌شود که در بزرگسالی با مشکلات متعددی مواجه شوند و برای انجام کارهای شخصی با مشکل روبه‌رو شوند.

اورکی ادامه داد: کم‌ تحرکی کودکان سبب بروز اختلالات ستون فقرات و ایجاد قوز می‌شود که این سلامت روحی و جسمی کودکان را در آینده نه چندان دور تحت تأثیر قرار می‌دهد و این امر باعث می‌شود که از رفتن به اجتماع خودداری کند.



برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای بین‌المللی به شیوه جدید / بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سکوت می‌کند؟

(۱۳۹۴-۱۲/۱۰-۱۷)

گروه فضای مجازی: در حالیکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای متولی امر برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای است، دایره مسئولیت برپایی این رقابت‌ها در ابعاد بین‌المللی در سکوت این بنیاد برگزار می‌شود.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا)، با توجه به تصویب برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای در شورای عالی فضای مجازی به عنوان یک سند بالادستی برای همه نهادهای حاکمیتی ذیربط انتظار می‌رود که نهادی همچون وزارت ورزش و جوانان برای برگزاری مسابقات بازی‌های الکترونیکی مجوزهای مربوطه را از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اخذ کند.

همچنین در هفته گذشته خبری منتشر شد مبنی بر اینکه مسابقات بازی‌های رایانه‌ای بین‌المللی، سال آینده در تهران برگزار می‌شود. این خبر به نقل از لقمان شاورانی، مدیرکل ورزش‌های الکترونیک آسیا منتشر شد. ظاهر امر دال بر این موضوع است که وزارت ورزش و جوانان از برگزاری این مسابقات حمایت می‌کند درحالی که متولی برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است.

سکوت بی‌دلیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سبب می‌شود تا هر بخش و ارگانی به خود اجازه دهند که چنین مسابقاتی را برگزار کنند در حالی که این مسابقه بین‌المللی که بدون مجوز بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود، تخلف به شمار می‌رود. حال پیگیری این تخلف را چه کسی باید برعهده بگیرد؟ امید است که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سکوت خود را بشکند و فعالیت جدی در این زمینه آغاز کند تا این فرهنگ در حوزه صنعت بازی‌ها برقرار باشد تا هر نهادی که قصد برگزاری مسابقه‌ای دارد مجوزش را از این بنیاد دریافت کند و ساز و کار فعالیت‌های این حوزه قانونمند شود.



فلاوین کوبیه فرانسوی به ایرانیان بازی سازی یاد می دهد (۱۳۹۴-۱۲/۱۰-۸)

فناوری اطلاعات > بازی - کارگاه آموزشی فلاوین کوبیه مدیر بخش طراحی تعاملی انستیتو اینترنت و چند رسانه ای پاریس به عنوان کارگاه آموزشی تجربه بازی ساز در انستیتو ملی بازی های رایانه ای از تاریخ ۱۱ الی ۱۴ اسفند ماه برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرنگاران و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فلاوین کوبیه 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 بفتا 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 ویدیویی، پروسه هنری یک بازی ویدیویی)

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 کارگاه به این شرح است:

سه شنبه ۱۱ اسفند از ساعت ۱۴:۳۰ تا ۱۹:۰۰

چهارشنبه ۱۲ اسفند از ساعت ۱۴:۳۰ تا ۱۹:۰۰

پنج شنبه ۱۳ اسفند از ساعت ۹:۰۰ تا ۱۳:۳۰

جمعه ۱۴ اسفند از ساعت ۹:۰۰ تا ۱۳:۳۰

با توجه به محدود بودن نفرات برای شرکت در کلاس، علاقه مندان حتما می بایست از طریق صفحه <https://evand.ir/events/gdx-flavien> جهت ثبت نام اقدام نمایند.

۵۶۵۶



مروری بر دنیای بازی های ویدیویی در هفته ای که گذشت (۱ الی ۸ اسفند) (۱۳۹۴-۱۲/۱۰-۸)

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 تیم نگاهی بر شیوه مدیریت کمپانی ها در صنعت پر زرق و برق بازی های ویدیویی دارد. اگر می خواهید بیشتر با گوشه و کنار دنیای رنگارنگ ما گیرها آشنا شوید، بسته جمع بندی هفته را تقدیم تان می کنیم.

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

در جمع بندی اخبار دنیای بازی، هر هفته مروری بر اخبار مهم صنعت ویدیوگیم در شرق و غرب داریم. البته، همچون گذشته اخبار مهم را 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 از عرش به فرش: چطور یویسافت ماهیت اساسینز کرد را از بین برد؟

کمپانی یویسافت، فرنچایز اساسینز کرد را تا مرز نابودی برده است. کب، شاید «تابودی» کلمه ای اغراق آمیز باشد؛ در واقع آخرین نسخه سری بازی اساسینز کرد به نام Syndicate، توانست برای مدتی اندک در صدر جدول پرفروش ترین عناوین انگلیس قرار گیرد و در هفته دوم، فروش کلی نسخه Unity سال ۲۰۱۴ را پشت سر گذاشت.

اما Syndicate یکی از ضعیف ترین فروش های تاریخ این فرنچایز را تجربه کرد و در دو سال گذشته، هیچ یک از نسخه های اساسینز کرد نتوانسته اند به جدول ۱۰ بازی پرفروش سالانه گروه NPD راه یابند. بنابراین، اساسینز کرد دقیقاً هنوز به مرز نابودی نرسیده است، اما بدون شک دوران سختی را سپری می کند. فرنچایزی که زمانی به عنوان یکی از بلاک باسترهای صنعت بازی های ویدیویی به شمار می رفت، حالا به جمع عناوین درجه دو پیوسته است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) البته هنوز هم اساسینز کرید در جایگاهی قابل قبول دارد و فروشی مناسب را کسب می کند اما این عملکرد، باب دل یویسافت نیست که سالانه صدها نفر و چندین استودیوی مختلف را مسئول ساخت نسخه های جدید بازی می کند. اساسینز کرید باید به عنوان بازی شماره یک یویسافت شناخته شود که درآمدی از پیش تضمین شده به دست می آورد.

شهرت اساسینز کرید از زمانی لکه دار شد که چند نسخه از آن (مانند نسخه ۳ و Unity) با مشکلات فنی بسیار به بازار عرضه شدند، اما روند تضعیف آن در اصل بسیار قبل تر آغاز شده بود. اساسینز کرید از زمانی دچار مشکل شد که نسخه Brotherhood معرفی گشت؛ عنوانی که قرار بود پیش از این داستانی جدیدی به همراه آورد و البته با فاصله ای کمتر از یکسال نسبت به نسخه دوم به انتشار می رسید.

برای مطالعه کامل مطلب کلیک کنید

بررسی بازی The Walking Dead: Michonne – Episode ۱: In To Deep؛ مضاف کوتیار

رابرت کرکمن این روزها نقش موثری در دنیای سرگرمی ایفا می کند. از فیلم و سریال گرفته تا بازی های ویدیویی، وی الهام بخش بسیاری از فعالان این حوزه شده و نتیجه سماجت اش نشان داده که اگرچه به اعتقاد خودش شخص باهوشی نیست اما توانسته آنچه می خواهد را به دست آورد و حتی به فراتر از آن هم فکر کند.

او می گوید خالق باید بر مخلوق خود کنترل کامل داشته باشد و تنها در این صورت است که می تواند بهترین ها را ارائه کند. نتیجه افکار وی کاملاً مبرهن است. سریال The Walking Dead یکی از محبوب ترین برنامه های تلویزیونی امروز در سراسر جهان است. یکی از بازی های ساخته شده با همکاری او، در سال ۲۰۱۲ بیشترین جوایز بهترین بازی سال را از آن خود کرد، در حالی که یک بازی دیگر بدون نظارت وی ساخته شد و در رده بدترین های سال بدش قرار گرفت.

Skybound و Telltale Games (کمپانی رابرت کرکمن) از همان ابتدا رابطه قدرتمندی را با یکدیگر آغاز کردند که تاکنون ادامه داشته. دو فصل از بازی The Walking Dead، یک بسته الحاقی با نام Days ۴۰۰ و حالا هم یک مینی سریال ۳ قسمتی با محوریت میشون، شخصیت سیاه پوست و شمشیر به دست دنیای کرکمن، نتیجه همکاری فوق العاده ی این دو شرکت است.

برای مطالعه کامل مطلب کلیک کنید

بخش دوم - اخبار هفته تریلر جدید بخش داستانی Uncharted ۴: A Thief's End منتشر شد [تماشا کنید]

چند روز پیش بود که استودیوی ناتی داگ، خبر از انتشار تریلری جدیدی از بخش داستانی بازی Uncharted ۴: A Thief's End داد و حالا با گذشت زمانی اندک، این تریلر منتشر شده است. همان طور که انتظار می رود، تریلر جدید بخش های قابل توجهی از داستان نسخه چهارم Uncharted را لو خواهد داد و ممکن است باعث اسپویل آن شود.

نیل دراگمن، کارگردان بازی Uncharted ۴ معتقد است که این نمایش کوتاه، بهترین تریلری است که تا به امروز توسط تیم استودیوی ناتی داگ تولید شده است؛ نمایشی که روی دلایل ناتان دریک، شخصیت اصلی بازی، از آخرین ماجراجویی اش تمرکز کرده است.

اما در کمال ناباوری، نکته ای جالب توجه در تریلر جدید به چشم می خورد که باعث جنجالی خبری شد. در دقیقه ۱:۴۷ این تریلر، ناتان دریک به یک نقاشی روی دیوار چشم می دوزد که در واقع جز طرح های مفهومی بازی Assassin's Creed ۴: Black Flag بوده است. این نکته توسط یکی از کارکنان یویسافت مونترال کشف شد و وی واکنش تندی نسبت به این موضوع نشان داد.

در نهایت، بازتاب گسترده این خبر باعث شد تا تیم ناتی داگ مسئولیت این اشتباه را برعهده گرفته و عمیقاً از طرفداران و نیز کمپانی یویسافت معذرت خواهی کند. این استودیو اعلام نموده که این مشکل برطرف شده و در ورژن جدید تریلر، که در پایین قرار گرفته، دیگری خبری از آن طرح مفهومی نیست. نسخه چهارم بازی آنچارتد چندی پیش تاخیر خورد و قرار است در تاریخ ۲۶ آپریل (۷ اردیبهشت) به صورت انحصاری برای پلی استیشن ۴ عرضه شود.

قیمت نهایی هدست Vive اعلام شد

سال گذشته در همین روزها بود که اچ تی سی و والو، با همکاری یکدیگر از هدست واقعیت مجازی Vive پرده برداشتند و در حالی که قرار بود تا انتهای ۲۰۱۵ شاهد عرضه آن به بازار باشیم اما ارائه دستگاه با تاخیر همراه شد.

اما حالا، اگر از علاقه مندان به این دستگاه هستید از تاریخ ۲۹ فوریه (۱۰ اسفند) فرصت دارید تا هدست را با قیمت ۷۹۹ دلار پیش خرید کنید. قابلیت جدیدی با نام Vive Phone Services نیز معرفی شد که به مخاطب اجازه می دهد تصویر موبایل خود را روی هدست مشاهده کرده و بدون در آوردن آن از سر تماس گرفته یا مسیح های خود را چک کند. سیستم عامل های اندروید و iOS از این قابلیت پشتیبانی به عمل می آورند.

درون جعبه، محتویات زیر قرار گرفته است (که تصاویر آن را در بالا نیز مشاهده می کنید).

هدست دو کنترلر وایرلس (هر کدام برای یک دست) یک جفت بیس مخصوص وایو لینک باکس یک جفت هدفون توگوشی از طریق یک کابل، هدست به بی سی متصل شده و به وسیله جک هدفون می توانید صدا را از طریق هدفون های موجود در دستگاه یا هدفون مخصوص خودتان بشنوید.

اچ تی سی می گوید نسبت به نسخه Pre چندین تغییر مثبت صورت گرفته که از جمله آن ها می توان به ارگونومی بهتر، رنگ آمیزی بهتر و بندهای راحت تر اشاره کرد. همانند تمامی امکانات موجود روی وایو، میکروفون نیز API باز خواهد داشت و اچ تی سی امید دارد تا توسعه دهندگان ایده های خلاقانه ای روی آن پیاده کنند.

برای مدتی محدود وایو به همراه دو بازی واقعیت مجازی رایگان با نام های Job Simulator: The ۲۰۵۰ Archives و Fantastic Contraption ارائه می شود.

اچ تی سی پیشنهاد می کند که برای دریافت بهترین کارایی، حداقل کارت های گرافیکی انویدیا جی فورس ۹۷۰ یا AMD Radeon R۹ ۲۹۰ را در اختیار داشته باشید. باتلد های جدیدی از این هدست به همراه بی سی و کارت گرافیک جدید در آینده معرفی خواهند شد.

امید می رود که اچ تی سی و والو بتوانند در اوایل ماه آوریل، اولین موج پیش خریدها را برای مشتریان خود ارسال کنند.

در مقایسه با آکیلس ریفت که ۶۰۰ دلار قیمت دارد، اچ تی سی وایو نسبتاً قدرتمندتر بوده و فاصله قیمت ۲۰۰ دلاری آن به نظر منطقی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با این حال، سونی هنوز در مورد قیمت پلی استیشن وی آر حرفی به میان نیاورده اما تحلیلگران معتقدند که قیمت حدودی آن ۴۰۰ دلار باشد. الکترونیک آرتز لقب «بدترین کمپانی آمریکا» را با «کمپانی تحسین شده» تمویض کرد.

در سال های ۲۰۱۲ و ۲۰۱۳، کمپانی صاحب نام الکترونیک آرتز به سبب تکرار اشتباهات بزرگی که در رابطه با مشتریان و محصولات خود مرتکب می شد، لقب بدترین کمپانی سال را از سوی مصرف کنندگان دریافت کرد.

با برکناری مدیرعامل وقت و جایگزین شدن اندرو ویلسون، مشکلات تک به تک برطرف شدند و این کمپانی دوباره به شرکتی قابل تحسین تبدیل شد. اما حالا پس از دو سال، راه به جایی رفته که فورس، این شرکت بزرگ را در لیست کمپانی های تحسین شده جهان (و نه تنها آمریکا) قرار داده است.

با این حال، الکترونیک آرتز رو به پیشرفت است و کیفیت نهایی محصولاتی که این روزها توسط شرکت به بازار عرضه می گردد نشان از اهمیت مخاطبان نزد مدیران دارد.

عناوینی همچون *Unravel*، اعتماد را دوباره در دل طرفداران الکترونیک آرتز زنده کرده اند و پشتیبانی کم نظیر از عناوینی چون *Butterfly* ۴ نشان می دهد که EA محصولاتش را دیگر رها نمی کند.

فروش سری *Civilization* به ۲۳ میلیون نسخه رسید.

در جریان مراسم ۲۰۱۶ DICE که طی آن *Fallout ۴* به عنوان برترین بازی سال برگزیده شد، استودیو *Firaxis Games* نیز حاضر بود تا تولد ۲۵ سالگی سری *Civilization* را جشن گرفته و گفتگویی در این رابطه داشته باشد.

در این گفتگو، سید میر (Sid Meier) خالق سری *Civilization* از سال های ۱۹۹۱، زمانی که اولین نسخه از بازی به بازار آمد سخن گفت: زمانی که *Populous* و *SimCity* در سبکی مشابه پا به عرصه ظهور گذاشته بودند و *God Game* را به پیش می راندند. با این حال، میر می گوید *Civilization* به قدری مفرح بود که هیچ گیمی شبیه به آن وجود نداشت.

وی می گوید آن ها از بازی های مختلف الگو گرفتند و هر چه لازم بود از یک عنوان قرض می گرفتند تا بازی خودشان را بسازند. در نهایت اولین نسخه ساخته شد و موفقیت خوبی به دست آورد. انتظار می رفت نسخه دوم تنها ۲۸ هزار نسخه بفروشد اما در عوض فروش آن بازار را منفجر کرد.

در مجموع، تا به امروز و طی ۲۵ سال، ۶۶ نسخه متفاوت از سری *Civilization* روی تمامی پلتفرم ها توسعه یافته که همگی موفق به فروش ۲۳ میلیون نسخه ای شده اند البته، تنها ۸ میلیون از این میزان، مختص به *Civilization ۵* می شود. همچنین، کاربران استیم تاکنون بیش از ۱ میلیارد ساعت این سری را بازی کرده اند.

۲۲ درصد از جمعیت بازی سازها را زنان تشکیل داده اند.

مایکل گالگر، مدیرعامل سازمان *Entertainment Software Association* چند روز پیش و در جریان مراسم DICE حاضر شد و از تعداد بسیار کم جمعیت بازی سازان زن سخن گفت.

ESA که هر ساله نقشی اصلی در برگزاری کنفرانس ها و نمایشگاه *E3* دارد و آمار و ارقامی دقیق از بازار ایالات متحده آمریکا ارائه می کند، از هر شرکت و بنیاد دیگری آگاهی بیشتری نسبت به شرایط این صنعت در سراسر جهان دارد.

گالگر در گفتگو با وبسایت *GameIndustry.biz* گفت که تنها ۲۲ درصد از مشاغل موجود در صنعت بازی های ویدیویی توسط بانوان انجام می پذیرد. وی می گوید در دیگر حوزه های صنایع وابسته به تکنولوژی، تعداد بانوان شاغل به شکل دراماتیکی کمتر است، اما با این حال، ۲۲ درصد برای دنیای ویدیوگیم هنوز بسیار کم محسوب می شود.

گالگر معتقد است که به زودی این رقم افزایش خواهد یافت، به این علت که ۳۱ درصد دانش آموزان و محصلین ۱۸۰ مدرسه مخصوص بازی سازی در آمریکا را دختران شکل داده اند: «بنابراین، ۳۱ درصد دیگر هنوز در راه هستند و این کمک کننده است. وقتی به شاخه های دیگر تکنولوژی در دانشگاه ها نگاه کنید، تعداد دختران بین ۱۵ الی ۱۶ درصد است.»

وی همچنین به قابلیت انتخاب جنسیت کاراکتر در بازی ها اشاره کرد و *Call of Duty: Black Ops III* و *Assassin's Creed Syndicate* را جهت نمونه مثال زد. در این عناوین شما حق انتخاب دارید و می توانید بین کاراکتر مونث و مذکر یکی را انتخاب کنید که همین مسئله دلخوش کننده است.

در بسیاری از بازی های بزرگ و شناخته شده نیز، کاراکتر اصلی مونث است. برای مثال *Rise of the Tomb Raider* که سال گذشته عرضه شد و بازی هایی همچون *Horizon: Zero Dawn* و *Mirror's Edge Catalyst* که قرار است امسال به بازار آیند، قهرمانان مونث دارند.

فارغ از این، تعداد قابل توجهی از بازی سازان و مدیران برجسته نیز زنان هستند. برای مثال می توان امی هنیگ، کارگردان و نویسنده *Uncharted ۳: Drake's Deception* و بانی راس، مدیر استودیو *33 Industries*، مهم ترین و بزرگ ترین استودیو بازی سازی مایکروسافت را مثال زد.

نرخ فریم *Gears of War ۴* روی ۶۰ تنظیم شده است.

چند ماهی می شود که خبر جدیدی از *Gears of War ۴* نشنیده ایم. نمایش جذاب بازی در *E3 ۲۰۱۵* آخرین اطلاعات مهم را در اختیار ما قرار داد و از آن زمان تاکنون، استودیو *The Coalition* سخت در تلاش بوده تا *GeOW ۴* را بهترین نسخه از سری سازد که قدرت های نهفته اکس باکس وان را تمام و کمال نشان می دهد.

اما اخیراً راد فرگوسن، مدیر و سرپرست استودیو در گفتگو با مجله رسمی اکس باکس از قدرت کنسول جدید مایکروسافت و نحوه اجرای *Gears of War ۴* روی آن گفت که حاوی یک نکته قابل تأمل بود. وی می گوید مطمئن است که این بازی همه را شگفت زده خواهد کرد.

فرگوسن می گوید که تجربه *Gears of War Ultimate Edition*، بازسازی نسخه اول روی اکس باکس وان، و ۶۰ فریم بودن بخش مالتی پلیر برای اولین بار در تاریخ این سری بازی سبب شد تا تیم تصمیم بگیرد که *Gears of War ۴* را هم چنین بسازد.

بسیاری از بازی های انحصاری مایکروسافت تاکنون توانسته اند که گرافیک قابل توجهی داشته باشند و در عین حال از نرخ فریم و وضوح تصویر نکاهند. با این حال، امید می رود که *Gears of War ۴* هم به صورت ۱۰۸۰p و با نرخ فریم ۶۰ اجرا شود، چه در مراحل داستانی و چه در بخش چند نفره آنلاین.

کمپانی والو ایزاری برای تست عملکرد پی سی های سازگار با هدرست واقعیت مجازی *Vive* عرضه کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیگر چند ماه تا عرضه هدست های واقعیت مجازی بیشتر باقی نمانده و از همین حالا، تاریخ عرضه و قیمت دو هدست وایو، محصول مشترک والو و اچ تی سی، و آکیلس ریفت مشخص شده است. گذشته از قیمت بسیار گران این هدست ها، بخش اعظمی از کاربران نسبت به عملکرد پی سی خود نگران اند و تا از عملکرد مناسب آن ها اطمینان حاصل نشود، حاضر به پیش خرید وایو و ریفت نیستند.

در همین راستا، کمپانی والو ایزاری برای تست عملکرد پی سی و میزان سازگاری آن با پیش نیازهای سخت افزاری هدست وایو عرضه کرده. این ابزار کارآمد که استفاده از آن تنها دو دقیقه به طول می انجامد، تفاوت های نسبتاً زیادی با ابزار بنچمارک آکیلس دارد و سخت افزار کاربر را به صورت دقیق تر مورد بررسی قرار می دهد.

ابزار جدید والو، با چند آزمایش مختلف تعیین می نماید که آیا پی سی کاربر در حین اجرای بازی های واقعیت مجازی، قادر به دستیابی به ۹۰ فریم بر ثانیه خواهد بود یا خیر و در غیر این صورت، تا چند درصد افت فریم مواجه خواهد شد.

با این وجود، والو اعلام کرده که این ابزار، نمی تواند میزان عملکرد پردازنده دستگاه در حین دنبال کردن حرکات بدن را اندازه گیرد اما در هر حال، ابزار مورد بحث به کاربر نشان خواهد داد که آیا پردازنده و کارت گرافیک سیستم وی، قادر به اجرای محتویات واقعیت مجازی در سطح پیشنهادی خواهد بود یا خیر.

برای آن که تا حدودی با سیستم مورد نیاز پیشنهادی هدست وایو آشنا شوید، باید گفت که یک پی سی با سیستم عامل ویندوز ۱۰ و مجهز به کارت گرافیک NVIDIA GeForce GTX ۹۸۰ و پردازنده چهار هسته ای Intel i۵ ۳.۴GHz امتیازی معادل ۷۹٪ از ۱۰۰ را در این ابزار دریافت می نماید. در نهایت باید توجه داشت که اگر پی سی شما با مشخصات مورد نیاز وایو سازگاری ندارد و یا از پس هزینه سنگین آن بر نمی آید، هدست واقعیت مجازی پلی استیشن نیز اسال عرضه خواهد شد و انتظار می رود که برچسب قیمت ۴۰۰ دلاری را حمل کند.

اکتیویژن سازنده بازی محبوب «کندی کراش» را با عقد قرارداد ۵.۹ میلیارد دلاری خریداری کرد. حدوداً سه ماه پیش بود که شرکت اکتیویژن اعلام کرد در نظر دارد کمپانی کینگ دیجیتال را خریداری کند؛ منظور همان توسعه دهنده بازی محبوب کندی کراش است که از نظر اکتیویژن قیمتی برابر با ۵.۹ میلیارد دلار دارد.

امروز این قرارداد رسماً بسته شد و سهامداران کینگ ۱۸ دلار را بابت هر سهم خود دریافت خواهند کرد اما آنها که سهام خود را از بورس خریداری کرده اند ضرر می کنند چون سهام این شرکت نخستین بار با قیمت ۲۲.۵۰ دلار بابت هر سهم به بازار بورس عرضه گردید.

اگر قرار باشد که گذشته تکرار گردد آنگاه اکتیویژن قطعاً به دردر خواهد افتاد چرا که آخرین بار در سال ۲۰۱۲ میلادی بود که یکی از شرکت های تولید کننده بازی های موبایل خریداری شد و در جریان آن قرارداد Zynga کمپانی OMGPOP را با پرداخت مبلغ ۱۸۰ میلیون دلار به مالکیت خود درآورد.

در آن دوران Zynga در سدد دست یابی به بازی موبایل محبوب آن زمان یعنی Draw Something بود اما آن خرید را در دوران اوج محبوبیت بازی انجام داد و در نتیجه علاوه بر اینکه سودی عایدش نشد متحمل زیان مالی هنگفتی هم گردید.

یابی کاتیک مدیرعامل اکتیویژن در باره این خرید اظهار داشته:

فرصت های زیادی وجود دارند که می توان به لطف آنها راه های تازه ای را برای تجربه بازی های محبوب از کندی کراش گرفته تا کال آو دیوتی و بسیاری دیگر به کاربران ابزارهای موبایل، کنسول ها و کامپیوترهای شخصی ارائه نمود. ما از طرف اکتیویژن خرسندیم که به ریکاردو، سیاستن، استفان و تمامی کارکنان با استعداد کینگ خوش آمد بگوییم.

اما تفاوتی که میان آن معامله و قرارداد امروز وجود دارد این است که کندی کراش در زمره یکی از ده بازی برتر موبایلی است هر چند که محبوبیت آن مانند سابق نیست. کمپانی کینگ نیز در زمان لوچ گرفتن محبوبیت بازی خود پول هنگفتی را به ویژه از خریدهای درون بازی به جیب زد و حتی برای بالا بردن درآمدهایش از این خریده ها تصمیم گرفت که دیگر تبلیغات قبول نکنند.

آن روزها حالا سبزی شده اند، با این همه کندی کراش و دیگر عناوین ارائه شده در این سری رسالت خود را به انجام رسانده اند و قله های موفقیت را بیشتر فتح کرده اند.

بیش از ۶.۴ میلیون نفر، نسخه بتای The Division را تجربه کردند.

کمپانی یویسافت اعلام کرده که چیزی در حدود ۶.۴ میلیون نفر در فاز بتای بازی Tom Clancy's The Division روی سه پلتفرم اکس باکس وان، پلی استیشن ۴ و پی سی مشارکت داشته اند. به گفته این ناشر فرانسوی، بازی The Division توانست رکوردها را جا به جا کرده و به اولین عنوان جدید روی کنسول های نسل هشتم بدل شود که چنین حجمی از بازیکنان را به فاز بتا جذب کرده است.

فاز بتای عمومی The Division، شب گذشته به پایان رسید و هر بازیکن، به صورت میانگین ۴ ساعت و ۵۲ دقیقه به تجربه آن اختصاص داده است. در همین حال، حدود دو سوم از مقدار بازی هر گیمر، به گشت و گذار در بخش هایی از نقشه بازی، که از آن ها به نام Dark Zone یاد می شود، سپری گشته است.

در واقع به نظر می رسد که لوکیشن های Dark Zone، از محبوبیت بسیاری برخوردار بوده اند و ۲.۵ میلیون نفر در فاز بتا از آن ها بازدید کرده اند. علاوه بر این، تعداد ۶۳ میلیون آیتن از Dark Zone ها خارج شده است.

با توجه به گزارش های انتشار یافته، ظاهراً اکثر گیمرها از تجربه حاصل شده از فاز بتای The Division رضایت داشته اند. بنابر نظرات نهایی این بازیکنان، The Division محتویات ارزشمند زیادی دارد که ارزش آن را بالا می برد، اما هنوز چند مشکل به چشم می خورد که در روند گییم پلی مشکل ایجاد کرده است.

برای مثال، کاربران به مشکلات مربوط به سیستم سلامتی و نیز هوش مصنوعی دشمنان اشاره کرده اند. به گفته آن ها، برای نابود کردن دشمنان باید حجم زیادی از گلوله را به آن ها شلیک کرد که از واقع گرایانگی بازی کاسته است. هم چنین دشمنان استراتژی مناسبی برای مقابله با گیمر نداشته و قابل پیش بینی اند.

نسخه کامل بازی Tom Clancy's The Division قرار است در تاریخ ۸ مارس (۱۸ اسفند) برای سه پلتفرم اکس باکس وان، پلی استیشن ۴ و پی سی عرضه شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سونی در «کنفرانس بازی سازان» از PlayStation VR خواهد گفت

قطعات پازل اندک اندک کنار یکدیگر می آیند تا بالاخره، نمایی کلی از بازار فناوری واقعیت مجازی طی سال های آتی به دست آید. آخرین قطعه ای این پازل اما حالا در دست سونی است. پس از آکیلس ریفت ۶۰۰ دلاری و اچ تی سی وایو ۸۰۰ دلاری، حالا باید منتظر باشیم و ببینیم که پلی استیشن وی آر چند دلار قیمت دارد.

سونی قرار است در کنفرانس بازی سازان یا GDC که انتهای اسفند ماه برگزار خواهد شد، رویدادی مخصوص به دستگاه جدیدش، پلی استیشن وی آر برگزار کند. این کنفرانس خبری، ساعت ۰۱:۳۰ نیمه شب ۲۶ اسفند برگزار می شود.

هنوز دو مسئله کلی در مورد پلی استیشن وی آر مطرح است و به آن ها پاسخ داده نشده. اولی قیمت و دیگری زمان عرضه. در مورد بهای پلی استیشن وی آر، بسیاری از تحلیلگران پیش بینی کرده اند که این دستگاه ۴۰۰ الی ۵۰۰ دلار قیمت داشته باشد و با توجه به ادعای پالمر لایکی، موسس آکیلس که می گوید هدست سونی ضعیف تر از آکیلس است، چنین بهایی منطقی به نظر می رسد.

اما در مورد تاریخ عرضه، دو روایت متفاوت وجود دارد. مدیر عامل گیم استاپ می گوید که آن ها آماده اند تا پلی استیشن وی آر را در پاییز سال آینده در فروشگاه خود عرضه کنند اما سونی پیش تر وعده داده بود که دستگاه را در نیمه اول سال ۲۰۱۶ به بازار می فرستد.

به هر صورت، این کنفرانس به احتمال قریب، هر دو پرسش را پاسخ خواهد داد.

بازی های رایگان ماه آینده سرویس اکس باکس لایو گلد مشخص شد

وب سایت رسمی اکس باکس اسپانیا، اخیراً از بازی های ماه مارس سرویس اکس باکس لایو رونمایی کرده و اعلام نموده که مشترکین این سرویس می توانند در ماه آتی میلادی، عناوینی نظیر *Lords of the Fallen* و *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments* را به رایگان دانلود و تجربه کنند.

بازی *Crimes and Punishments* از ابتدای ماه مارس (برابر با ۱۱ اسفند) تا انتهای آن در دسترس مشترکین خواهد بود. در همین حال، *Lords of the Fallen* از ۱۶ مارس (۲۷ اسفند) به مدت یکماه و تا اواسط آوریل برای دانلود قرار می گیرد.

اما کاربران کنسول نسل هفتمی اکس باکس ۳۶۰ نیز طبق معمول فراموش نشده اند و می توانند در دو بازه زمانی دو هفته ای، به عناوین *Supreme Commander ۲* و *Borderlands* دست پیدا کنند؛ بدیهی است که این بازی ها، از طریق قابلیت *Backward Compatibility* روی اکس باکس وان هم اجرا می شوند. در حال حاضر، *Hand of Fate* و *Gears of War ۲* روی سرویس لایو به صورت رایگان قرار داده شده اند و *Styx: Master of Shadow* نیز تا ۲۷ اسفند قابل دانلود است.

سرویس اکس باکس لایو در چند وقت اخیر شرایط نامساعدی داشته و کاربران به قابلیت های کلیدی آن دسترسی ندارند. به گزارش بسیاری، امکان لاگین در اکانت و یا دانلود بازی ها هر از چند گاهی از کار می افتد. کمپانی مایکروسافت فعلاً نسبت به این موضوع واکنش خاصی نشان نداده و صرفاً کاربران را به صبر دعوت نموده.

سونی از بازی های رایگان ماه مارس سرویس پلی استیشن پلاس رونمایی کرد

کمپانی ژاپنی سونی به تازگی از لیست عناوین رایگاه ماه آتی سرویس پلی استیشن پلاس رونمایی کرده است. بنابر لیست منتشر شده از سوی آن ها، کاربران پلی استیشن ۴ در ماه مارس میلادی قادر به تجربه بازی *Galak-Z: The Dimensional* و نیز *Broforce* خواهند بود.

در همین حال کاربران کنسول نسل هفتمی پلی استیشن ۳ هم به دو عنوان نه چندان محبوب و شناخته شده *Super Stardust HD* و *The Last Guy* دسترسی خواهند یافت. طبق معمول، دارندگان کنسول دستی پلی استیشن ویتا هم از غافله عقب نمانده اند و می توانند دو بازی *Reality* و *Flame Over* را به رایگان دریافت کنند.

طبق معمول، هر شش عنوان بالا از تاریخ ۱ مارس (۱۱ اسفند) روی سرویس پلی استیشن پلاس قرار خواهند گرفت و تا اواسط فروردین سال جدید شمسی فرصت باقیست تا آن ها را دریافت نمود.

لازم به ذکر است که عناوین رایگان ماه جاری میلادی، همچنان در دسترس قرار دارند و تا ۱۱ اسفند فرصت دارید تا نسبت به دریافت عناوینی چون *Persona ۴ Arena Ultimix*، *Nom Nom Galaxy*، *Hell Divers* و *Grid Autosport* اقدام نمایید.

فروش دیجیتالی *Fallout ۴* در روز اول عرضه از نسخه فیزیکی بیشتر بوده

شاید *Fallout ۴* تنها بازی تک نفره (و بدون بخش آنلاین) بود که سال گذشته توانست به این حد از موفقیت دست پیدا کند. رکوردهای روز اول و یکی-دو ماه ابتدایی خارق العاده بودند و هر چند که *Fallout ۴* در حد انتظارات ظاهر نشد اما موفقیت بازی بی حد بود.

بشدا در روز ابتدایی، ۱۲ میلیون نسخه از بازی را در سراسر جهان منتشر ساخت، اما میزان فروش کلی آن هنوز اعلام نشده. با این حال می دانیم که *Fallout ۴* نسبت به اسکایریم فروش موفق تری را تجربه کرده، اما آیا فال آوت ۴ به همان اندازه که اسکایریم در بازار باقی ماند، می تواند در صدر باشد؟ تاد هاوارد، کارگردان بازی در گفتگو با وبسایت گیم اینفورمر گفت که فروش نسخه دیجیتالی باشد در روز اول، از میزان نسخه های فروخته شده در فروشگاه ها پیشی گرفت و بیشتر بود. موفقیتی بزرگ برای سرمایه گذاران روی بازار بازی های دیجیتالی و شکستی تلخ برای خرده فروشی ها.

Fallout ۴ در روزهای ابتدایی، رکورد بیشترین میزان گیم را در استیم شکست اما حالا پس از چند ماه، به رتبه ۷-۸ رسیده کرده است. باید دید که با انتشار بسته های الحاقی، چه تغییری در این روند صورت می گیرد و آیا ساخته جدید بشدا، باز هم در رتبه های بالاتر دیده خواهد شد یا خیر.

سانتور کالیفرنایی مخالف با فروش بازی های خشونت آمیز، به جرم قاچاق اسلحه به ۵ سال حبس محکوم شد

سانتور سابق ایالت کالیفرنیا، *Leland Yee* که چند سال پیش در تلاش بود تا لایحه ای مبنی بر ممنوعیت فروش بازی های خشونت آمیز به کودکان تصویب کند، به جرم قاچاق اسلحه، اخاذی و جرایم دیگر، به ۵ سال حبس محکوم شد.

بنابر گزارش انتشار یافته از سوی *San Jose Mercury News*، آقای *Yee* به بیش از ۲۰ سال حبس محکوم شده بود اما با پرداخت مبلغ ۲۵۰ هزار دلار، مدت زمان محکومیت وی کاهش یافت. دادستان پرونده *Yee* اعتقاد دارد که وی از هیچ تلاشی برای سوء استفاده از جایگاه عمومی خود در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) راستای جرایمی که مرتکب شده دریغ نکرده است.

Yee در ماه مارس ۲۰۱۴ توسط پلیس فدرال آمریکا و به همراه ۲۵ نفر دیگر، از جمله وکیلش، دستگیر شد. از دیگر افرادی که در طی عملیات پلیس فدرال دستگیر شدند می توان به ریموند چاو، مدیر سازمان Chee Kung Tong واقع در سان فرانسیسکو اشاره کرد. همان طور که خبرهای آن قبلاً نیز منتشر شده بود، Yee در سال ۲۰۰۰ به دلیل فروش غیرقانونی روغن برنزه شدن پوست دستگیر شد. ماشین وی پیش تر و در سال ۱۹۹۹ نیز دوبار توسط پلیس به دلیل ظن نسبت به جرایم جنسی متوقف شده بود. با این حال، هیچگاه وقوع این جرایم از سوی Yee به اثبات نرسید. سناتوری که بازی های ویدیویی را دلیل خشونت و ناهنجاری های اجتماعی می دانست، حالا خودش گرفتار جرایم سنگین تری شده است. گویا بازی های خشن، متهم ردیف اول نیستند.

تحلیلگران می گویند فروش پلی استیشن ۴ از ۱۰۰ میلیون فراتر خواهد رفت. پلی استیشن ۴ هنوز در جنگ کنسول ها پیشتازی می کند و با بی رحمی رقبایش را کنار می زند. تحلیل گران پیش بینی کرده اند که مجموع فروش این کنسول تا ۵ سال آینده از مرز ۱۰۰ میلیون واحد عبور کند. از زمان رونمایی از این کنسول، فروش آن همواره رشد داشته و بسیاری از بازیکنان، آن را به اکس باکس وان با سیاست های بدنام پیش از عرضه اش، که عده ای فکر می کنند این سیاست ها هنوز هم پا بر جا هستند، ترجیح می دهند. تفکر نادرست از اکس باکس وان و قدرت سخت افزاری بیشتر پلی استیشن ۴ نسبت به رقبایش، موجب شده آخرین نسل از کنسول های سونی، انتخاب دلخواه اکثر گیمرها در این نسل باشد.

علاوه بر این ها، کنسول سونی گستره وسیع تری از انحصاری ها را شامل می شود، عناوین متنوعی همانند بازی های بسیار موفق Until Dawn و Bloodborne سال قبل، و عناوین مورد انتظاری همچون No Man's Sky, Horizon: Zero Dawn و The Last Guardian. جز بازی های انحصاری AAA، پلی استیشن ۴ از عناوین مستقلی همانند ARK: Survival, Romin BroForce, Not a Hero, DayZ و Evolved هم به خوبی پشتیبانی می کند.

۱۲

اوضاع برای پلی استیشن ۴ در سرزمین مادری اش هم بسیار بهتر از رقبایش است. عدم حضور مایکروسافت در ژاپن و رها کردن بازار آن، موجب شده بسیاری از گیمرها شرقی پسند به سونی روی بیاورند و در نتیجه بسیاری از عناوین ژاپنی هم فقط روی این کنسول عرضه شود. تحلیل گران پیشینی کرده اند که سونی بتواند جایگاه خود را تا ۵ سال آینده حفظ کند و برند اول کنسول های نسل هشتم باقی بماند. البته بسیاری از احتمالات در این پیش بینی ها در نظر گرفته نشده اند. برای مثال هنوز نمی دانیم که کنسول آینده نیتندو، NX چگونه خواهد بود؟ آیا می تواند بازار ژاپن را از دستان سونی خارج کند؟ باید منتظر ماند و دید که جنگ کنسول ها چگونه پیش خواهد رفت.

فروش دیجیتالی بازی ها در ماه ژانویه؛ فروش سه برابری Rise of the Tomb Raider روی پی سی نسبت به اکس باکس وان
علاقه فیل اسپنسر، رئیس اکس باکس، به سری آنچارتد بالاخره سال ۲۰۱۴ کار خودش را کرد؛ لحظه ای که در جریان کنفرانس E3 شرکت مایکروسافت قسمت جدید توم ریدر تحت عنوان Rise of the Tomb Raider معرفی شد.

نکته عجیب تریلر رونمایی بازی، جمله «انحصاری کنسول های مایکروسافت» بود که با واکنش های منفی رو به رو گشت. ماه ها پس از شایعات و بحث های گوناگون پیرامون این موضوع، سرانجام اسکوتر انیکس با تایید انتشار بازی برای پی سی و پلی استیشن ۴، البته با تأخیری چند ماهه نسبت به پلتفرم های مایکروسافت، به تمامی خواش خاتمه داد.

اکنون گزارشاتی از سوی Superdata مبنی بر فروش دیجیتالی محصولات به دست رسیده که نشان می دهد بازی روی رایانه های شخصی بسیار بهتر از کنسول نسل هشتم مایکروسافت عمل کرده است.

بر اساس اطلاعات منتشر شده از سوی این گروه تحقیقاتی، فروش دیجیتالی نسخه پی سی رایز آف توم ریدر حدود سه برابر نسخه اکس باکس وان در مدت زمان مشابه یک ماه بود. البته یکی از اصلی ترین دلایل فروش پایین بازی در پلتفرم های مایکروسافت، به انتشار همزمان آن با عنوان محبوب فال اوت ۴ بر می گشت.

نکته جالب اینجاست مایکروسافت قبل از عرضه رایز آف توم ریدر گفت که منتشر شدن دو بازی مورد بحث در یک روز، تأثیر چندانی در فروش جدیدترین ماجراجویی لا را کرافت نخواهد داشت. در صورتی که زمان خلاف این ادعا را ثابت نمود.

البته رایز آف توم ریدر در ماه های آینده توانست فروش خود را افزایش داده و حتی لقب پرفروش ترین بازی دیجیتالی اکس باکس وان در کریسمس را دریافت نماید. اسکوتر انیکس هنوز آمار دقیقی از تعداد نسخه های فروخته شده بازی نداده اما حدود دو ماه پیش اعلام شد که بازی بیش از یک میلیون نسخه فروخته است.

ابتدا قرار بود آنچارتد ۴ در اواخر سال ۲۰۱۵ عرضه شود. مایکروسافت که نیازمند رقیبی برای فرنچایز معروف سونی بود تصمیم گرفت رایز آف توم ریدر را در آن بازه زمانی منتشر کند. اما دو کار کمی معادلات را به هم زد؛ تأخیر در عرضه آنچارتد ۴ و اعلام تاریخ انتشار فال اوت ۴ عنوان رایز آف توم ریدر در تاریخ ۲۸ ژانویه (۸ بهمن) برای پی سی منتشر گشت. بر اساس ارقام SteamSpy، بازی موفق شده تنها در استیم بیش از ۵۰۰ هزار نسخه فروش کند.

اکنون با تمامی گفته های بالا، سوالی مطرح می شود: با وجود حجم زیاد طرفداران بازی در پلی استیشن ۴، بیشترین فروش ریمستر قسمت قبل مربوط به کنسول نسل هشتمی سونی است، چرا اسکوتر انیکس تاریخ انتشار رایز آف توم ریدر را برای این پلتفرم یک سال عقب انداخت؟

چند ماه پیش یکی از کاربران نتوگف با متکی بر منابع داخلی، از حقیقتی عجیب پیرامون تاریخ عرضه بازی در پلی استیشن ۴ پرده برداشت. طبق گفته او، اسکوتر انیکس پس از معرفی قسمت جدید توم ریدر با حجمی از انتقادات و در پی آن پیش فروش پایین مواجه می شود. بنابراین تصمیم می گیرد هر چه زودتر از نسخه پلتفرم های دیگر رونمایی به عمل بیاورد.

اما قرار داد آنان اجازه این کار را تنها پس از انتشار نسخه های اکس باکس وان و اکس باکس ۳۶۰ می داد. اگر خاطرتان باشد، در ابتدای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معرفی رایز آف توم ریدر مایکروسافت صراحتاً از لفظ «انحصاری» استفاده می نمود. ناشر بازی با مایکروسافت در این زمینه صحبت می کند و آنان تنها یک راه را پیش رو می گذارند، نسخه پلی استیشن ۴ باید با تاخیر نسبت به نسخه های دیگر عرضه گردد. اسکوتر انیکس قبول می کند و به دلیل سد بزرگی به نام آنچارت ۴، در صدد می افتد با فاصله بسیار بیشتری ماجراجویی لارا کرافت را برای کنسول سونی بیاورد.

البته صحت این حرف ها هیچ وقت تایید نشده اما نکته واضح، اشتباه ناشر بازی در تصمیم های خود است که موجب گشت تا بیشترین سود ممکن را به دست بیاورد. در این زمینه، تحلیل گران معتقدند اگر اسکوتر رایز آف توم ریدر را برای تمامی پلتفرم ها عرضه می نمود، چند برابر بیشتر از هزینه قرار دادش با مایکروسافت درآمد داشته و با این سیاست اشتباه، پول زیادی را از دست داد.

به گفته کارشناسان، انتظار طولانی مدت یک ساله سبب کاهش ۴۰ درصدی فروش این بازی روی پلی استیشن ۴ می شود. در کنار این آمار، سوپر دیتا لیست پر فروش ترین عناوین دیجیتالی ماهی ژانویه (۱۱ دی تا ۱۲ بهمن) را به همراه اطلاعات دقیقی منتشر کرد. به صورت کلی، درآمد حاصل از فروش دیجیتالی بازی ها و محصولات آنان با ۸ درصد افزایش نسبت به سال گذشته، به ۶.۳ میلیارد دلار رسید. اگر بخواهیم تفکیکی به قضیه نگاه کنیم، در این بین پلتفرم پی سی با ۲۳ درصد افزایش نسبت به ژانویه سال گذشته بیشترین بقیه حرکت می کند. رتبه بعدی را کنسول های خانگی با ۳۰ درصد افزایش در اختیار دارند که نشان می دهد دارندگان این پلتفرم ها بیشتر به سمت خرید دیجیتالی بازی ها روی آورده اند. اخیراً نیز تاد هاوارد، کارگردان فال اوت ۴، اعلام کرد فروش دیجیتالی بازی یاد شده در روز اول بیشتر از نسخه های فیزیکی بود. در ادامه می توانید لیست پر فروش ترین های دیجیتالی ماه ژانویه ۲۰۱۶ را مشاهده نمایید:

پردرآمد ترین بازی های موبایل

Clash of Clans Monster Strike Candy Crush Saga Puzzle and Dragons Candy Crush Soda Saga

ها یا محتوای قابل دانلود (DLC) در پی سی

StarCraft II Counter-Strike: Global Offensive Fallout ۴ Rise of the Tomb Raider Grand Theft Auto V

ترتیب بازی های رایگان سبک MMO در پی سی [این بازی ها با پرداخت های درون برنامه ای سودآوری می کنند]

League of Legends Crossfire Dungeon Fighter Online World of Tanks Dota ۲

در پی سی

World of Warcraft Lineage I TERA: Online Star Wars: The Old Republic Blade & Soul

اجتماعی در پی سی

DoubleDown Casino Slotomania Candy Crush Saga FarmVille ۲ Candy Crush Soda Saga

کنسولی

Take-Two ۴ Grand Theft Auto V Destiny Fallout ۴ FIFA ۱۶ Call of Duty: Black Ops III

۲۰۱۶ E۳ حضورى پر رنگ خواهد داشت

Take-Two، شرکت مادر ۲K و راک استار، خود را برای نمایش های بزرگی در همایش E۳ امسال آماده می کند. هر چند تیک-تو همانند یوبی سافت و Bethesda دیگر ناشرین بزرگ صنعت بازی سازی، کنفرانس مستقل خود را برگزار نخواهد کرد، با این حال، استراس زلنیک، مدیر عامل اجرایی تیک-تو به بازیکنان قول داده که در E۳ پیش رو، این شرکت حضوری فعال خواهد داشت. زلنیک هنوز جزئیاتی از عناوینی که از این شرکت در همایش E۳ خواهیم دید فاش نکرده، اما با این حال طبق صحبت های او باید انتظار نمایش های عظیمی را داشته باشیم.

عنوان Battleborn ساخته استودیو Gearbox که در ماه می سال جاری توسط ۲K انتشار خواهد یافت، احتمالاً یکی از مهره های اصلی تیک تو خواهد بود. عنوان مورد انتظار Mafia ۳ هم بازی دیگری است که طرفداران مشتاق شنیدن اخبار جدید از آن هستند. آخرین نسخه از سری مافیا توسط استودیو تازه تاسیس Hangar ۱۳ در حال توسعه است و در تاریخ نامعلومی در سال ۲۰۱۶ عرضه خواهد شد.

عناوین ورزشی تیک تو همانند NBA ۲K و WWE هم سر جای خود هستند و احتمالاً اخباری در E۳ در مورد شان خواهیم شنید. هر چند ۲K، مهره های متعددی برای شرکت در E۳ خواهد داشت، اما آن چه که بازیکنان بیشتر مشتاق آن هستند، بازی جدید دیگر فرزند تیک تو، راک استار است. آیا شاهد معرفی عنوان جدید این شرکت خوش نام در E۳ سال ۲۰۱۶ خواهیم بود؟ بی شک رونمایی از نسخه دیگری از سری های Red Dead و Bully می توانند همانند بمبی، کنفرانس E۳ را منفجر کند.

شرکت تیک تو، این فرصت را دارد که با معرفی عناوین جدیدی، چه از سمت ۲K و چه از سمت راک استار، نگاه ها را در E۳ پیش رو معطوف به خود سازد. باید ببینیم که راه کار سران این شرکت برای حضور در بزرگ ترین همایش صنعت بازی سازی چگونه خواهد بود.

نام تجاری Alan Wake's Return توسط Remedy ثبت شد

آیا Alan Wake's Return، منابای دارد یا تنها یک نام تجاری ساده است؟

کاربران وبسایت NeoGaf، متوجه شده اند که ظاهراً استودیو فنلاندی Remedy که هم اکنون مشغول کار روی عنوان Quantum Break است، در تاریخ ۲۳ فوریه، نشان تجاری جدیدی تحت نام Alan Wake's Return یا «بازگشت آلن ویک» به ثبت رسانده.

این نام تجاری به واسطه دفتر OHIM، که مسئول ثبت نام های تجاری برای بازار تحت نظارت اتحادیه اروپا است به ثبت رسید. با این حال باید توسط دستگاه های دولتی به تایید برسد.

دامنه ای با همین نام هم ماه ژوئن سال قبلی میلادی توسط شرکت Network Solutions LLC ثبت شده بود، هر چند هنوز این دامنه محتوایی ندارد و کاربران را به صفحه ای خالی هدایت می کند. لازم به ذکر است که Network Solutions اصلی ترین شریک رمیدی در ثبت دامنه های اینترنتی است و دامنه نخستین بازی سری آلن ویک هم توسط همین شرکت ثبت شده بود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رمزی هنوز در حال توسعه عنوان Quantum Break است و تا تاریخ انتشار این عنوان در ماه آپریل، احتمالاً خبری از پروژه بعدی این استودیو نخواهیم شنید با این حال سران این شرکت پیش تر اعلام کرده بودند که هنوز هم احتمال برای ساخت نسخه جدیدی از سری آلن ویک وجود دارد.



فلاوین کوبیه فرانسوی به ایرانیان بازی سازی یاد می دهد / آغاز ثبت نام در کارگاه آموزشی مدرس بین المللی بازی سازی (۱۳۹۴-۱۲/۱۸)

< کارگاه آموزشی فلاوین کوبیه مدیر بخش طراحی تعاملی انستیتو اینترنت و چند رسانه ای پاریس به عنوان کارگاه آموزشی تجربه بازی ساز در انستیتو ملی بازی های رایانه ای از تاریخ ۱۱ الی ۱۴ اسفند ماه برگزار خواهد شد.

فلاوین کوبیه 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 بفتا 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 ویدیویی، پروسه هنری یک بازی ویدیویی)

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 کارگاه به این شرح است:

سه شنبه ۱۱ اسفند از ساعت ۱۴:۳۰ تا ۱۹:۰۰

چهارشنبه ۱۲ اسفند از ساعت ۱۴:۳۰ تا ۱۹:۰۰

پنج شنبه ۱۳ اسفند از ساعت ۹:۰۰ تا ۱۳:۳۰

جمعه ۱۴ اسفند از ساعت ۹:۰۰ تا ۱۳:۳۰

با توجه به محدود بودن نفرات برای شرکت در کلاس، علاقه مندان حتما می بایست از طریق صفحه <https://evand.ir/events/gdx-flavien> جهت ثبت نام اقدام نمایند.



بازی هیجان انگیز دراگون فرانت برای هدست واقعیت مجازی (۱۳۹۴-۱۲/۱۹)

اینتا- به عقیده کاشناسان به علت سه بعدی بودن بازی های جدید و فضای زنده آن از بازی هایی که در محیط واقعیت مجازی اجرا می شود استقبال خوبی شود.

با افزایش اقبال به هدست های واقعیت مجازی شرکت های مختلف طراحی بازی های ویدیویی سازگار با آنها هم افزایش یافته است.

به گزارش اینتا از فارس، در این میان سازندگان هدست واقعیت مجازی اکیولس ریفت بازی ماجراجویانه دراگون فرانت را عرضه کرده اند که کاربران آنها می توانند یکی از چهار گروه متخاصم را انتخاب کرده و با عضویت در آنها به جنگ گروه های دیگر بروند.

هر یک از این گروه ها از نقاط ضعف و قوت و ویژگی های تهاجمی و تدافعی خاص خود برخوردارند و جادوها و روش های جنگی خاص خود را برای مقابله با دشمنان به کار می گیرند. هر گروه دارای قهرمانانی فوق قدرتمند نیز هست که با فرخوان آنها می توان پایگاه های دشمن را ویران کرد.

در این بازی امکانات متنوعی برای ایجاد آرایش تهاجمی یا دفاعی مدنظر کاربران در نظر گرفته شده و قرار است این بازی برای استفاده عموم کاربران در نیمه اول سال جاری میلادی عرضه شود. همچنین سه بسته کمکی هم همراه با این بازی عرضه می شود.

کارشناسان معتقدند با توجه به اینکه در زمان اجرای بازی های واقعیت مجازی کاربر خود را کاملاً در محیط بازی حس می کند و آنها را به طور سه بعدی اجرا می کند، پیش بینی می شود از بازی های یاد شده استقبال خوبی به عمل آید.



بازی موبایلی «دنده دو» به زودی منتشر می شود (۱۳۹۴-۱۲/۱۰/۰۱)

«دنده دو» از سری بازی های مسابقه ای است که برای پلتفرم موبایل توسط تیم «ارکا گیمز» توسعه داده شده و قرار است «فن افزار شریف» به عنوان یک شرکت نام آشنا، نقش ناشر را برای این بازی ایفا کند.

با این که تقریباً بیشتر انرژی و توان شرکت های بازی سازی به سمت بازی های موبایلی سوق داده شده اما همانند سایر کشورهای پیشرفته در این صنعت، انتشار این بازی ها به صورت حرفه ای صورت نمی گیرد که به نظر می رسد با ورود شرکت فن افزار شریف این روند در حال تغییر است.

در بازی دنده دو بیش از ۲۰ ماشین ایرانی و خارجی مدل سازی شده که بازی باز می تواند آن ها را شخصی سازی کند. خیابان های اصفهان، تهران، اهواز، کیش و غیره نیز برای بازی طراحی شده تا برای مخاطب ایرانی جذابیت بیش تری داشته باشد.

این بازی که بخش آنلاین نیز خواهد داشت، در آینده ای نزدیک منتشر خواهد شد.

```
gallery-۲ { margin: auto; } #gallery-۲ .gallery-item { float: right; margin-top: ۱۰px; text-align: center; #width: ۳۳%; } #gallery-۲ img { border: ۲px solid #cfcfcf; } #gallery-۲ .gallery-caption { margin-left: ۰; } /
/* see gallery_shortcode() in wp-includes/media.php
```



سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۰۱)

گروه فضای مجازی: سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در قالب و سبکی نو رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، سایت جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بخش های مختلف با عنوان آخرین اخبار، برنامه ها، خدمات، گالری تصاویر، گالری ویدئو، رادیو صدای بازی و بازی های رایانه ای رونمایی شد.

این سایت جدید با هدف بهره مندی مناسب کاربران از محتوای حوزه بازی های رایانه ای راه اندازی شده است. همچنین معرفی بازی های بومی ایرانی از مهم ترین بخش های این سایت جدید به شمار می رود.

انستیتو ملی بازی سازی، مرکز رشد بازی سازی، آزمایشگاه بازی های موبایل، اسر، پژوهش و جشنواره ها از دیگر بخش های سایت جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای محسوب می شود.

کاربران برای مشاهده سایت جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می توانند اینجا را کلیک کنند.



فضای مجازی بازی های رایانه ای و امکان انتخاب گزینه های اخلاقی (۱۳۹۴-۱۲/۱۲/۰۱)

چکیده

بازی های رایانه ای به دلیل بهره مندی از قابلیت های تعاملی و ظرفیت هایی در جهت امکان مشارکت کاربر در سیر تکامل بازی، به رسانه ای تأثیرگذار برای فرهنگ سازی و ارتقای نگرش کاربران بازی های رایانه ای تبدیل شده اند. این ظرفیت، امکان آن را برای کاربر در محیط مجازی بازی رایانه ای فراهم می کند تا بدون توجه به عواقب تصمیم گیری های خود، آزادانه و از میان گزینه های اخلاقی و غیراخلاقی، گزینه مناسب با آموزه های دینی و فرهنگ جامعه کاربر را برگزیند. این مقاله تلاش می کند تا چگونگی فراهم کردن زمینه لازم را برای انتخاب گزینه اخلاقی در بازی رایانه ای بررسی کند؛ ازاین رو این مقاله ضمن گردآوری اطلاعات با روش کتابخانه ای و تبیین داده ها به صورت توصیفی - تحلیلی، این فرض را مطرح می کند که بازی های رایانه ای، با بهره گیری از ظرفیت های تعاملی خود، شرایطی را برای کاربران فراهم می کنند تا آنها بتوانند بدون توجه به عواقب انتخاب هایشان، داوطلبانه و از روی اختیار، در شرایط و موقعیت های متفاوت تصمیم گیری کنند.

نویسندگان:

علی رازی زاده - سید رضی موسوی گیلانی - بهروز مینایی

فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهشنامه اخلاق - سال هشتم شماره ۲۹ پائیز ۱۳۹۴.

برای مشاهده کامل مقاله روی فایل مقابل کلیک کنید.

لینک کوتاه به این خبر <http://fna.ir/C۸۹ZU۳>



فراخوان جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار (۱۳۹۴-۹۵)

جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار در اردیبهشت ۹۵ در تهران و سایر نقاط کشور برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری دانا، با توجه به اهمیت موضوع بازی های رایانه ای در دنیای معاصر و ضریب نفوذ و تاثیرگذاری آن در میان مخاطبان و همچنین وجود استعدادهای و توان های جوان و با انگیزه در عرصه بازی سازی، جشنواره مردمی عمار در ششمین دوره، در کنار قالب های فیلم و گرافیک، جهت تکمیل چرخه تولید محصولات فرهنگی جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی، حضور در عرصه بازی های رایانه ای را به عنوان دنباله بسیار مهمی از دستور کار قراردادها است.

موضوعات

۱) استقلال خواهی و استکبارستیزی
در این بخش، علاوه بر آثار عام ذیل موضوع «استقلال خواهی و استکبارستیزی»، تولید آثاری درباره سوژه های زیر بیشتر پیشنهاد می شود:

کودتای ۲۸ مرداد و حماسه ۱۶ آذر ۱۳۳۲

واقعه طبس

حمایت آمریکا از جنایات منافقین

حمله به هواپیمای مسافربری پرواز ۶۵۵

تحریم

رئیسعلی دلواری و مقاومت مردم بوشهر

نقش سفارت انگلستان در آشوب های تاریخ معاصر ایران

و ...

۲) بیداری اسلامی، تحولات منطقه و مسئله فلسطین

۳) فن آوری هسته ای

فواید فن آوری هسته ای

چرخه تولید انرژی هسته ای

محافظت از دستاوردهای هسته ای (محافظت از حمله، محافظت از جاسوسی و...)

۴) انقلاب اسلامی و دفاع مقدس

۵) سبک زندگی ایرانی اسلامی

۶) بازی های اکتباسی

سینما (آژانس شیشه ای، اخراجی ها، قلاده های طلا، مختارنامه و ...)

ادبیات (بایی که جا ماند، دا، لشکر خوبان، جاده جنگ، نفرین زمین و ...)

قالب های مسابقه

بازی نامه نویسی

بازی های تک مرحله و چند مرحله (بازی های کوچک) PC

بازی های اندروید

نقد، پژوهش و مقالات بازی های رایانه ای

بخش جنبی

دبیرخانه جشنواره به منظور تشویق و ترویج بازی های مناسب با اهداف خود، از بین بازی های PC و آنلاین متقاضی شرکت در جشنواره، بهترین بازی را انتخاب و معرفی می نماید.

قوانین ثبت نام

علاقتمندان، پس از ثبت نام و دریافت کد در سایت AmmarFilmir، باید دو نسخه از اثر را همراه با کد ثبت نام و مشخصات خود در قالب لوح فشرده به نشانی دبیرخانه ارسال نمایند. در این زمینه تفاوتی میان بازی های PC و اندروید وجود ندارد.

متقاضیان شرکت در بخش بازینامه باید فایل PDF بازینامه خود را نیز در سایت دبیرخانه بارگذاری نمایند.

بازینامه های ارسالی باید با فونت ۱۲ B Zar در فرمت PDF ارسال شوند.

لوح (DVD) حاوی بازی های PC باید همراه با خلاصه ای از بازینامه در قالب یک صفحه A4 با فونت ۱۲ B Zar ارسال گردند.

بازی های ارسالی در قالب اندروید با فرمت apk باید به صورت فشرده شده در قالب rar ارسال گردند.

دبیرخانه جشنواره عمار مجاز است با رعایت تمامی حقوق مادی و معنوی صاحب یا صاحبان اثر، نرم افزار را در App اختصاصی یا سایت جشنواره استفاده کند. زمان ها

آخرین مهلت ثبت نام: ۱۵ اسفند ماه ۹۴

آخرین مهلت دریافت آثار در دبیرخانه: ۲۵ اسفند ماه ۹۴

برگزاری جشنواره: اردیبهشت ماه ۹۵ تهران و نقاط مختلف کشور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیرخانه جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار

نشانی: تهران، خ ۱۶، پ ۶۰، کد پستی: ۱۴۱۷۹۷۳۶۵۱

تلفن: ۰۲۱۸۸۹۸۴۶۱۶

وب سایت: AmmarFilm.ir



معاون اجتماعی دادگستری اصفهان به میزان خبر داد آسیب شناسی بازی های رایانه ای از منظر پیشگیری از

وقوع جرم (۱۳۹۴-۱۲/۱۰-۰۶)

خبرگزاری میزان- قنبری گفت: در کنفرانس ملی «بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها» که در دانشگاه اصفهان برگزار شد، بازی های رایانه ای از منظر پیشگیری از وقوع جرم آسیب شناسی شد.

محمدرضا قنبری معاون اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم دادگستری اصفهان در گفت و گو با خبرنگار حقوقی و قضایی خبرگزاری میزان با اشاره به برگزاری کنفرانس ملی «بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها» که در دانشگاه اصفهان برگزار شد، اظهار کرد: در این کنفرانس جایگاه صنعت بازی های رایانه ای در ایران و آسیب های آن مورد نقد و بررسی قرار گرفت.

وی ادامه داد: در این کنفرانس اهدافی همچون بررسی جایگاه ایران در صنعت بازی های رایانه ای، آسیب شناسی صنعت بازی های رایانه ای و بررسی جایگاه علوم انسانی و هنر در توسعه بازی های رایانه ای دنبال شد.

قنبری گفت: یکی از محورهای اصلی این کنفرانس بازی های رایانه ای و ملاحظات حقوقی بود که به اهمیت رعایت قوانین و مقررات اشاره می کرد. معاون اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم دادگستری اصفهان در رابطه با نهادهای همکار در برگزاری این کنفرانس اظهار کرد: در برگزاری این کنفرانس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت مخابرات استان اصفهان، اپراتور همراه اول و معاونت اجتماعی قوه قضائیه استان اصفهان همکاری داشته اند. وی ادامه داد: معاونت اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم دادگستری استان اصفهان با مطالعه و بررسی مقالات ارسال شده به این کنفرانس از مقالات برتر و ارزشمند حمایت معنوی خواهد کرد.

قنبری در پایان گفت: همچنین در حاشیه این کنفرانس نمایشگاهی از دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد. انتهای پیام/



پایگاه خبری تسنیم، فرا رسانه



رونق بازار بازی های ویدئویی: یوتیوب تاثیر مثبتی بر فروش بازی های آنلاین دارد (۱۳۹۴-۱۲/۱۰-۰۶)

یوتیوب به یکی از موثرترین وب سایت های جهان تبدیل شده که روز به روز به تعداد تولیدکنندگان محتوا و بازدیدکنندگان آن افزوده می شود. در این میان، بسیاری از طریق استریم زنده و نقد ویدئویی بازی ها، راهی کم دردسر و نسبتاً آسان برای کسب درآمد پیدا کرده اند که می تواند زندگیشان را برای همیشه تغییر دهد. این اوصاف، طبیعی است که با یک جستجوی ساده در وب سایت یوتیوب، به محتوای بی شماری برای یک بازی ویدئویی دست خواهید یافت که از جمله آن ها می توان به ویدئوهای گیم پلی، آئتم های Let's Play و نقدهای ویدئویی اشاره کرد. هر یک از این محتوای ویدئویی، ممکن است تاثیری شگرف روی عملکرد یک بازی از لحاظ فروش بگذارند. در همین حال و برخلاف رسانه های جمعی دیگر مانند تلویزیون، منتقدین یوتیوب این فرصت را می یابند که نظرات خود را با کاربران به اشتراک بگذارند و دیگری خبری از تبلیغات سنتی نیست.

یک تریلر گیم پلی ساده، می تواند خریداران احتمالی را نسبت به تهیه بازی مجاب کند و یا رای آن ها را بزند. در تبلیغات سنتی، معمولاً شاهد نمایش های سینماتیک و دستکاری شده از بازی هستیم، اما تریلر گیم پلی این فرصت را به مخاطب می دهد که حقیقت بازی را تماشا کنند. در حالی که اکثر بازی های امروزی، معمولاً عنوانی قابل توجه از آب در می آیند و ارزش قیمتشان را دارند، اما کم هم پیش نمی آید که عناوینی برخلاف تصور عموم، در ارائه درست محتوای دلخواه سازندگان ناکام می مانند. در این صورت، نقدی ویدئویی که جواب ضعیف یک عنوان را برای مخاطب بازگو می کند و توسط صدها هزار و گاه میلیون ها نفر دیده می شود، تاثیری چشمگیر در عملکرد آن بازی از منظر فروش دارد.

برای مثال می توان به جان پین که طرفدارانش وی را با نام کاربری TotalBiscuit می شناسند، اشاره کرد. بین یکی از گیمرهای مطرح وبسایت یوتیوب است که اخیراً سری نقدهای ویدئویی جدیدی در کانال خود راه اندازی کرده و نظرات خود را با مخاطبانش به اشتراک می گذارد. بسیاری از نقدهای ویدئویی TotalBiscuit، بازدید صدها هزار و یا میلیونی دارند که نشان دهنده تاثیر یوتیوب بر جامعه گیمری است. اما بین تنها فعال این حوزه نیست. در حالی که این مطلب نگاشته می شود، ده ها و بلکه صدها منتقد و گیمر دیگر در یوتیوب حضور دارند که محتوای درخور توجه به صورت روزانه یا هفتگی برای مشتریان کانال خود فراهم می آورند. بازدیدکنندگان این کانال ها هم معمولاً تصمیم خود را براساس نظرات آن منتقد یا گیمر اتخاذ می کنند.

منبع: digiato



نگاهی به بزرگ ترین سالگردهای بازی های ویدئویی در سال ۲۰۱۶ [قسمت دوم] (۱۴/۱۲-۱۳/۱۰)

دیروز به شما گفتیم که سال ۲۰۱۶ برای برخی از بازی های رایانه ای سال بسیار مهمی به شمار می رود، زیرا آنان چند دهمین سالگرد ساخت و انتشارشان را به بازار جشن خواهند گرفت.

اگر به خاطر داشته باشید در قسمت اول این مطلب، ما به بررسی عناوین تولید شده در شش ماهه اول سال میلادی پرداختیم. اینک می خواهیم بازی هایی را که در نیمه دوم سال تولید و به بازار عرضه شده اند، با یکدیگر مرور کنیم. با کافه فردا همراه باشید.

Saints Row

سالگرد: ۱۰ سالگی

پلتفرم: ایکس باکس ۳۶۰

سازنده: Volition

تاریخ انتشار: ۲۹ آگوست ۲۰۰۶

Crash Bandicoot

سالگرد: ۲۰ سالگی

پلتفرم: پلی استیشن

سازنده: Naughty Dog

تاریخ انتشار: ۹ سپتامبر ۲۰۰۶

Advance Wars

سالگرد: ۱۵ سالگی

پلتفرم: نینتندو گیم بوی ادونس

سازنده: Intelligent Systems

تاریخ انتشار: ۱۰ سپتامبر ۲۰۰۱

Luigi's Mansion

سالگرد: ۱۵ سالگی

پلتفرم: نینتندو گیم کیوب

سازنده: نینتندو

تاریخ انتشار: ۱۴ سپتامبر ۲۰۰۱

Okami

سالگرد: ۱۰ سالگی

پلتفرم: پلی استیشن ۲

سازنده: Clover Studio

تاریخ انتشار: ۱۹ سپتامبر ۲۰۰۶

Out Run

سالگرد: ۳۰ سالگی

پلتفرم: Sega Out Run

آرکید سازنده: Sega AMr

تاریخ انتشار: ۲۰ سپتامبر ۱۹۸۶

Persona

سالگرد: ۲۰ سالگی

پلتفرم: پلی استیشن

سازنده: Atlus

تاریخ انتشار: ۲۰ سپتامبر ۱۹۹۶

Silent Hill ۲

سالگرد: ۱۵ سالگی

پلتفرم: پلی استیشن ۲

سازنده: Team Silent

تاریخ انتشار: ۲۴ سپتامبر ۲۰۰۱

Ico

سالگرد: ۱۵ سالگی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پلتفرم: پلی استیشن ۲

سازنده: Team Ico

تاریخ انتشار: ۲۴ سپتامبر ۲۰۰۱

Castlevania

سالگرد: ۲۰ سالگی

پلتفرم: نینتندو

سازنده: کوتامی

تاریخ انتشار: ۲۶ سپتامبر ۱۹۸۶

Grand Theft Auto III

سالگرد: ۱۵ سالگی

پلتفرم: پلی استیشن ۲

سازنده: DMA Design aka Rockstar North

تاریخ انتشار: ۲۶ اکتبر ۲۰۰۱

Tomb Raider

سالگرد: ۲۰ سالگی

پلتفرم: Sega Saturn

سازنده: Core Design

تاریخ انتشار: ۲۵ اکتبر ۱۹۹۶

Pikmin

سالگرد: ۱۵ سالگی

پلتفرم: نینتندو گیم کیوب

سازنده: نینتندو

تاریخ انتشار: ۲۶ اکتبر ۲۰۰۱

Command & Conquer: Red Alert

سالگرد: ۲۰ سالگی

پلتفرم: رایانه های شخصی (PC)

سازنده: Westwood Studios

تاریخ انتشار: ۳۱ اکتبر

Halo: Combat Evolved

سالگرد: ۱۵ سالگی

پلتفرم: ایکس باکس

سازنده: Bungie Software

تاریخ انتشار: ۱۵ نوامبر ۲۰۰۱

Diablo

سالگرد: ۲۰ سالگی

پلتفرم: رایانه های شخصی (PC)

سازنده: Blizzard North

تاریخ انتشار: ۳۱ دسامبر ۱۹۹۶

Civilization

سالگرد: ۲۵ سالگی

پلتفرم: DOS

سازنده: MPS Labs

تاریخ انتشار: ۱۶ دسامبر ۱۹۹۱



آسیب شناسی بازی های رایانه ای از منظر پیشگیری از... (۱۳۹۴-۱۲/۱۰)

سرویس سیاسی بی پاک: بخش قوه قضائیه:

محمدرضا قنبری معاون اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم دادگستری اصفهان در گفت و گو با خبرنگار حقوقی و قضایی خبرگزاری میزان با اشاره به برگزاری کنفرانس ملی «بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها» که در دانشگاه اصفهان برگزار شد، اظهار کرد: در این کنفرانس جایگاه صنعت بازی های رایانه ای در ایران و آسیب های آن مورد نقد و بررسی قرار گرفت. وی ادامه داد: در این کنفرانس اهدافی همچون بررسی جایگاه ایران در صنعت بازی های رایانه ای، آسیب شناسی صنعت بازی های رایانه ای و بررسی جایگاه علوم انسانی و هنر در توسعه بازی های رایانه ای دنبال شد.

قنبری گفت: یکی از محورهای اصلی این کنفرانس بازی های رایانه ای و ملاحظات حقوقی بود که به اهمیت رعایت قوانین و مقررات اشاره می کرد. معاون اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم دادگستری اصفهان در رابطه با نهادهای همکار در برگزاری این کنفرانس اظهار کرد: در برگزاری این کنفرانس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شرکت مخابرات استان اصفهان، ایراتور همراه اول و معاونت اجتماعی قوه قضائیه استان اصفهان همکاری داشته اند. وی ادامه داد: معاونت اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم دادگستری استان اصفهان با مطالعه و بررسی مقالات ارسال شده به این کنفرانس از مقالات برتر و ارزشمند حمایت ممنوی خواهد کرد.

قنبری در پایان گفت: همچنین در حاشیه این کنفرانس نمایشگاهی از دستاوردهای صنعت بازی های رایانه ای برگزار شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۴/۱۲/۱۰

