

۱۳۹۵/۰۱/۱۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 06 2016

چهارشنبه ۱۸
فروردین

۱۸
۲۳
م
۵

اذان مغرب

اذان ظهر

طلوع آفتاب

اذان صبح



قیمت ایز مبادله ای (ریال)		
▲ ۶	۳۰۲۷۵	دلار
▼ ۶۳	۳۴۴۲۳	یورو
▼ ۳۰۳	۴۲۸۷۹	پوند
▲ ۱۰۳	۲۷۴۰۵	صدین
▲ ۲	۸۲۴۳	درهم امارات
▲ ۵۲	۳۱۶۳۱	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۹۳	دلار
۳۹۶۵	یورو
۴۹۸۰	پوند
۳۱۶۵	صدین
۹۵۵	درهم امارات
۱۳۴۸	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۴۹۷۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۲۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۴۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۴۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	آغاز ثبت نام از بازی سازها برای دریافت وام	فناوران
۲	ثبت نام شرکت های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره آغاز شد	آسیا
۳	ثبت نام شرکت های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره آغاز شد	کاروکارگر
۳	بازی های رایانه ای را سرگرمی می دانند	بخش
۳	«سردار سامراء» بیشتر شناخته می شود	مشق
۴	بازی رایانه ای «سردار سامراء» تولید شد	حیات
۴	بازی "شلیک های آتشین" را با هدف فرهنگ سازی روانه بازار کردیم	نگزاری و انجمن ایران ISNA
۵	آشنایی با قابلیت های آپدیت جدید موتور گرافیکی Unreal Engine 4 (بخش نخست)	سخت افزار
۶	آشنایی با قابلیت های آپدیت جدید موتور گرافیکی Unreal Engine 4 (بخش پایانی)	سخت افزار
۷	بازی «شلیک های آتشین» با هدف فرهنگ سازی روانه بازار شد	خبرنامه دانشجویان ایران
۷	«سردار سامراء» بیشتر شناخته می شود	پشت بوز
۸	کپکام برای انتشار IP محبوب خود بر روی موبایل بخش جدیدی را تاسیس کرده است	فاین آی تی
۸	کپکام برای انتشار IP محبوب خود بر روی موبایل بخش جدیدی را تاسیس کرده است	شاهروود نیوز
۹	اختتامیه جشنواره بین المللی بازی و اسباب بازی در قزوین برگزار شد	مشق
۹	جشنواره اسباب بازی بزرگ ترین برنامه فرهنگی کشور در نوروز است	ایلیا بزرگاری کاوان
۱۰	ورود ایران به بازار کنسول های بازی نسل هشتمی	فرانچس
۱۰	حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت توسعه کسب و کار بازی سازان	رسالت
۱۰	ورود ایران به بازار کنسول های بازی نسل هشتمی	دیپاسک اقتصاد
۱۰	ثبت نام شرکت های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره آغاز شد	artna آرتنا

11	آرشیو ملی بازی های رایانه ای ایرانی عرضه می شود	پایگاه خبری فناوری رسانه IT NEWS
11	بازی ضد ایرانی «1979» امروز وارد بازار می شود+تصاویر	باشگاه خبرنگاران
12	آغاز ثبت نام شرکت های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره	گروه توسعه و سرمایه گذاری Growth 360
12	نیکی بی پرسش: کمک به یک جوان معلول برای انجام بازی کامپیوتری محبوب خود	سخت افزار
13	نخستین ماراتن تولید محتوای دیجیتال ایران برگزار می شود	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری گسترده های نوپای طوا
14	بازی رایانه ای «قوشمه» در کرمانشاه تولید شد	خبرگزاری مهر
14	تمدید مهلت ثبت نام اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار	خبرگزاری برنا
15	بازی رایانه ای «قوشمه» در کرمانشاه تولید شد	تابناک
16	آغاز ثبت نام از بازی سازها برای دریافت وام	فنا ۳۶۰

تعداد محتوا : ۲۸



خبرگزاری

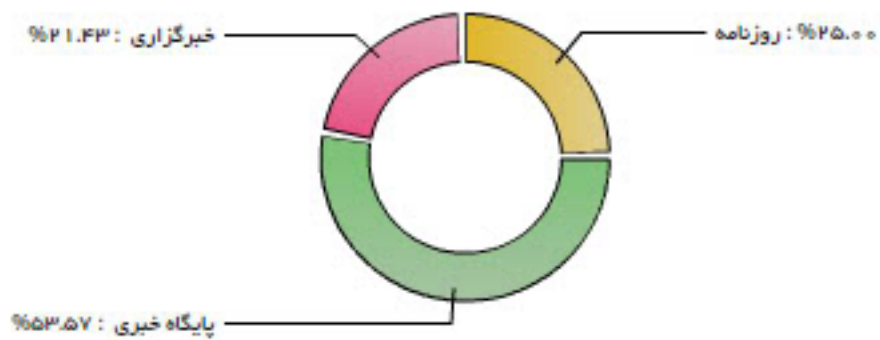
۶

پایگاه خبری

۱۵

روزنامه

۷



آغاز ثبت نام از بازی سازها برای دریافت وام

داشتن یک عنوان بازی) است.

پس از ثبت نام و ارسال مدارک، کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مراحل آبی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیگیری خواهد کرد.

متقاضیان می‌توانند بسا مراجعه به این صفحه جهت ثبت نام اقدام کنند.

گفته می‌شود مبلغ این وام ۳۰ میلیون تومان است که به نظر می‌رسد چندان

مناسب بازی‌سازان در حوزه PC نباشد اما می‌تواند کمک شایانی به بازی‌سازان حوزه موبایل کند.

به نظر می‌رسد سیاست‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز بیشتر حمایت از بازی‌سازی در حوزه موبایل است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز پیش‌تر گفته بود بازی‌سازان این حوزه شانس بیشتری برای رقابت در بازارهای بین‌المللی دارند.

از امروز اقدام به ثبت نام کنند.

موضوع پرداخت این وام توسط حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ساماندهی ساختار اداری و مالی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مطرح و با استقبال کارگروه روبه‌رو شد.

از شرایط اصلی دریافت این وام عضویت قطعی در سازمان نظام صنفی و سابقه ساخت حداقل یک عنوان بازی در گذشته (یا در دست ساخت

امکان ثبت نام شرکت‌های بازی‌سازی جهت دریافت وام کم‌بهره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فراهم شد. شرایط دریافت این وام، اواخر سال گذشته با توافق کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نهایی شده بود.

فناوران - به گفته هادی جعفری مسوول کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی، شرکت‌های بازی‌سازی متقاضی این وام می‌توانند

ثبت نام شرکت‌های بازی‌سازی جهت دریافت وام کم‌بهره آغاز شد

امکان ثبت نام شرکت‌های بازی‌سازی جهت دریافت وام کم‌بهره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فراهم شد. شرایط دریافت این وام، اواخر سال گذشته با توافق کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نهایی شده بود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به گفته مهندس هادی جعفری مسوول کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی، شرکت‌های بازی‌سازی متقاضی این وام می‌توانند از امروز اقدام به ثبت نام کنند.

موضوع پرداخت این وام توسط حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ساماندهی ساختار اداری و مالی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مطرح و با استقبال کارگروه روبه‌رو شد. از شرایط اصلی دریافت این وام می‌توان به عضویت قطعی در سازمان نظام صنفی و سابقه ساخت حداقل یک عنوان بازی در گذشته (یا در دست ساخت داشتن یک عنوان بازی) اشاره کرد.



حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت توسعه کسب و کار بازی‌سازان

ثبت‌نام شرکت‌های بازی‌سازی جهت دریافت وام کم‌بهره آغاز شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ساماندهی ساختار اداری و مالی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مطرح و با استقبال کارگروه روبه‌رو شد.

از شرایط اصلی دریافت این وام می‌توان به عضویت قطعی در سازمان نظام صنفی و سابقه ساخت حداقل

یک عنوان بازی در گذشته (یا در دست ساخت داشتن یک عنوان بازی) اشاره کرد. پس از ثبت‌نام و ارسال مدارک، کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیگیری خواهد کرد. متقاضیان می‌توانند با مراجعه به این صفحه جهت ثبت‌نام اقدام نمایند.

اسکان ثبت‌نام شرکت‌های بازی‌سازی جهت دریافت وام کم‌بهره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فراهم شد. شرایط دریافت این وام، اواخر سال گذشته با توافق کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نهایی شده بود.

به گزارش کاروکارگر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به گفته مهندس هادی جعفری مسئول کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی، شرکت‌های بازی‌سازی متقاضی این وام می‌توانند از امروز اقدام به ثبت‌نام کنند. موضوع پرداخت این وام توسط حسن کریمی قدوسی،

صنایع فرهنگی

بازی‌های رایانه‌ای را سرگرمی می‌دانند



فارسی: مسؤول مرکز هنرهای رقومی بسیج با بیان اینکه بازی رایانه‌ای امروز، به عنوان یک هنر - صنعت - رسانه شناخته می‌شود، گفت: ترجمه game به بازی باعث شده است خیلی از مسؤولان، بازی رایانه‌ای را صرفاً سرگرمی بدانند و این صنعت را که به لحاظ اقتصادی، هنری و رسانه‌ای در کشور، می‌تواند حرف برای گفتن داشته باشد، جدی نگیرند. مهدی جعفری افزود: بدلیل دامن زدن به این برداشت نادرست، صنعت بازی رایانه‌ای در کشور، وضعیت خوبی ندارد.



«سردار سامراء» بیشتر شناخته می‌شود (۱۳۹۴-۱۲-۲۰)

نسخه اندروید بازی رایانه ای «سردار سامراء» در راستای آشنایی نسل جوان با مجاهدت‌های سردار شهید حاج سیدحمید تقوی فر تولید شد.

به گزارش گروه جهاد و مقاومت مشرق، همان گونه که از عنوان این بازی نمایان است، «سردار سامراء» با محوریت شهدا و جنگ تحمیلی برای زنده نگه داشتن یاد و خاطره حاج سید حمید تقوی فر فرمانده محور عملیاتی سامراء ساخته شده است تا بخش کوچکی از مجاهدت‌های این فرمانده و شهید مدافع حرم را در قالب اپلیکیشنی چند رسانه‌ای به نسل جوان نمایش دهد.

سردار سامراء از دو بخش مراحل و گالری تشکیل شده است. بازی دارای ۱۰ مرحله است که کاربران در هر مرحله مأموریتی خاص را باید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انجام بدهند. در بخش گالری که بخش چندرسانه ای این اپلیکیشن است می توانید عکس ها، فیلم ها و همچنین وصیت نامه حاج سید حمید تقوی فر را مطالعه کنید.

سردار شهید حاج سید حمید تقوی فر دی ماه سال ۱۳۹۳ در سامرا به شهادت رسید. این شهید از جمله فرماندهان و نخبگان نظامی دوران هشت سال دفاع مقدس بود. علاقه مندان به دریافت و نصب این بازی بر روی گوشی های همراه خود می توانند به کافه بازار مراجعه کنند.



بازی رایانه ای «سردار سامرا» تولید شد (۱۳۹۴-۰۱/۱۱)

بازی رایانه ای «سردار سامرا» با هدف آشنایی جامعه با مجاهدت های سردار شهید حاج سید حمید تقوی فر تولید شد. به گزارش خبرگزاری حیات، نسخه اندروید بازی رایانه ای «سردار سامرا» با هدف آشنایی جامعه و به ویژه نسل جوان با مجاهدت های سردار شهید حاج سید حمید تقوی فر تولید شد. بازی «سردار سامرا» با محوریت شهدا و جنگ تحمیلی برای زنده نگه داشتن یاد و خاطره حاج سید حمید تقوی فر فرمانده محور عملیاتی سامرا ساخته شده است تا بخش کوچکی از مجاهدت های این فرمانده و شهید مدافع حرم را در قالب اپلیکیشنی چند رسانه ای به نسل جوان نمایش دهد. سردار سامرا از دو بخش مراحل و گالری تشکیل شده است. بازی دارای ۱۰ مرحله است که کاربران در هر مرحله مأموریتی خاص را باید انجام بدهند. در بخش گالری که بخش چندرسانه ای این اپلیکیشن است می توانید عکس ها، فیلم ها و همچنین وصیت نامه حاج سید حمید تقوی فر را مطالعه کنید. گفتنی است، سردار شهید حاج سید حمید تقوی فر دی ماه سال ۱۳۹۳ در سامرا به شهادت رسید. این شهید از جمله فرماندهان و نخبگان نظامی دوران هشت سال دفاع مقدس بود. علاقه مندان به دریافت و نصب این بازی بر روی گوشی های همراه خود می توانند به کافه بازار مراجعه کنند.



مدیرعامل یک شرکت بازی سازی دانش بنیان خبر داد بازی "شلیک های آتشین" را با هدف فرهنگ سازی

روانه بازار گردیم (۱۳۹۴-۰۱/۱۱)

مدیرعامل یک شرکت بازی سازی دانش بنیان در زنجان گفت: بازی شلیک های آتشین (فایر شاتس) یک بازی آنلاین چند نفره و کاملاً ایرانی و بومی است که با هدف فرهنگ سازی و فعالیت های اجتماعی در یک شرکت دانش بنیان مستقر در پارک علم و فناوری زنجان ساخته و روانه بازار شده است.

رضا زمانی در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) منطقه زنجان، در این باره اظهار کرد: بازی شلیک های آتشین که تحت سیستم عامل اندروید منتشر شده، مورد استقبال مردم قرار گرفته است. بازی شلیک های آتشین یک بازی ایرانی و رایگان بوده که به صورت سه بعدی و با تکنولوژی انتقال پلادرنگ دیتا پیاده سازی شده است که مطمئناً بسیاری از کاربران پیش از این؛ چنین سبکی را در بازی های ایرانی تجربه نکرده اند و این بازی تجربه بسیار لذت بخشی را برای همه به ارمغان آورده است.

وی با اشاره به اینکه، بازی شلیک های آتشین در یک شرکت دانش بنیان واقع در پارک علم و فناوری علوم پایه زنجان تولید شده که پس از راه یابی به جمع ۵۱ طرح برتر و سپس بین ۱۲ طرح برتر جشنواره VCCUP دانشگاه شریف توانست دیپلم افتخار را به خود اختصاص دهد، افزود: آموزش و به کارگیری دانشجویان و استعدادهای درخشان مراکز آموزشی یکی از چشم اندازها و کارهای بنیادین این شرکت است که با شناسایی افراد مستعد در حوزه بازی و گیمی فیکیشن اقدام به تشکیل گروه های تخصصی در پارک علم و فناوری دانشگاه تحصیلات تکمیلی علوم پایه زنجان کرده است.

زمانی در خصوص امکانات موجود در این بازی ابراز کرد: امکانات این بازی شامل قابلیت استفاده از اینترنت تلفن همراه (3G)، بازی کاملاً زنده با سایر دوستان، وجود ده ها تانک و به روزرسانی ماهانه بازی به صورت کاملاً زمان بندی شده و اجازه آپدیت برای استفاده از بازی را داراست.

وی در خصوص انجام این بازی مهیج و گروهی توسط کاربران، گفت: در این بازی به یک فرمانده زبردست تبدیل می شوید تا فرماندهان دیگر در سراسر دنیا را که کیلومترها از شما فاصله دارند را به چالش بکشید. شلیک های آتشین جایی است که در آن باید تاکتیک داشته باشید تا رقیب هایتان را غافلگیر کنید و هر چقدر در بازی جلوتر بروید و مأموریت های محوله تان را به خوبی انجام دهید، خواهید دید که امکاناتی از بازی برای شما فعال می شوند که شاید رقیبان شما نداشته باشند و این یکی از اهرم های قدرت شما است تا از دیگران متمایز بمانید.

این کارشناس بازی های رایانه ای ادامه داد: هرکس بسته به علاقه مندی های خود ممکن است جذب بخشی از بازی فایر شاتس شود. مثلاً بعضی از کاربران مدام دوست دارند در نبردها پیروز شوند و درجه های نظامی شان را ارتقاء دهند. برخی در چت بازی، کاری به جز گری خواندن و کل کل با حریفان شان را ندارند! بعضی ها هم همه جا سرک می کشند و دوستان شان را به ارتش شان دعوت می کنند.

زمانی با بیان اینکه از تمامی گیرمهای ایرانی دعوت شده است که اشکالات موجود در این بازی را از طریق وب سایت رسمی www.fireshots.ir در میان بگذارند تا به روز رسانی انجام شود، افزود: همچنین گرافیک این بازی به خوبی کار شده است و طراحی تانک ها به خوبی صورت گرفته است و در صورت ضعیف بودن دستگاه می توانید گرافیک را پایین بیاورید تا تجربه بهتری داشته باشید و صداگذاری و موسیقی تانک ها و شلیک ها به خوبی انجام شده است.

این کارشناس خاطرنشان کرد: این شرکت در حال ساخت یک بازی نجات دهنده سفینه نیز است که کاربر را در یک بازی هیجان انگیز در نقش نجات دهنده سفینه قرار می دهد. نسخه های اولیه این بازی در سه ماهه اول سال ۹۵ آماده تست و عرضه خواهد بود. این شرکت دانش بنیان در حوزه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی سازی با اهداف فرهنگ سازی و فعالیت های اجتماعی با به کار بستن مفاهیم "گیم فیکشن" اقدام به ایده پردازی و طراحی بازی های موبایلی در این حوزه ها نیز کرده است.

سخت افزار

آشنایی با قابلیت های آپدیت جدید موتور گرافیکی Unreal Engine 4 (بخش نخست) (۱۳۹۴-۰۹-۱۱)

به تازگی بازی سازان علاقه مند به استفاده از توانایی های موتور گرافیکی آنریل در امر ساخت بازی های کامپیوتری، شاهد عرضه شدن نسخه ای تازه از این موتور گرافیکی توانمند و پر کاربرد بوده اند. به این ترتیب که ظرف روز های اخیر شرکت Epic نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی انحصاری خود را در اختیار علاقه مندان به امر بازی سازی قرار داده است که برخی تغییرات و بهبود ها را در ساختار آن شاهد هستیم. بر همین اساس در متن پیش رو نگاهی به قابلیت های جدید موجود در آخرین آپدیت از موتور گرافیکی آنریل یا همان Unreal Engine 4.11 خواهیم داشت تا با برخی از این ویژگی های جدید بیشتر آشنا شویم.

تا پیش از وجود آپدیت جدید ارائه شده برای موتور گرافیکی انحصاری شرکت Epic یا به عبارتی تا پیش از ملاقات با نسخه ی ۴.۱۱ از موتور آنریل، علاقه مندان به استفاده از توانایی های این موتور گرافیکی پر طرفدار در امر ساختن بازی های کامپیوتری جدید، شاهد وجود برخی از توانایی های منحصر به فرد در موتور گرافیکی Unreal Engine 4 بودند. به عنوان مثال به دلیل پشتیبانی کامل و یک پارچه ی موتور گرافیکی Unreal Engine 4 از قابلیت های موجود در میان افزار اختصاصی شرکت انویدیا یا همان Game Works، استفاده کنندگان از موتور گرافیکی Unreal Engine 4 اخیراً این امکان را یافته بودند تا به گونه ای بسیار ساده و بی دردسر تکنیک های نوین گرافیکی نظیر VXAO را در موتور گرافیکی Unreal Engine 4 فعال ساخته و از وجود آن ها به راحت ترین شکل ممکن در بازی های ساخته شده به دست خود استفاده نمایند. حال با انتشار آپدیت جدید این موتور گرافیکی و تبدیل شدن ورژن آن به ۴.۱۱ شاهد وجود امکانات گسترده تری در موتور گرافیکی آنریل هستیم که می توان به برخی از آن ها در این متن اشاره کرد. در واقع بسیاری از امکانات گنجانده شدن در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل همان قابلیت هایی هستند که توسط شرکت Epic در تازه ترین بازی ساخته شده به دست اعضای این شرکت یعنی بازی Paragon مورد استفاده قرار گرفته اند. از میان تکنیک های جدید موجود در موتور گرافیکی Unreal Engine 4.11 می توان به مدل جدیدی که برای طراحی پهنه و طبیعی موی سر شخصیت های حاضر در بازی های کامپیوتری به این موتور گرافیکی اضافه شده است اشاره کرد. تکنیکی مبتنی بر سیستم پردازش فیزیکی که به بازی سازان مختلف این اجازه را می دهد تا با طراحی سایه های گوناگون و طبیعی برای موی سر شخصیت های حاضر در بازی های کامپیوتری به کمک نسخه ی جدید از موتور گرافیکی آنریل، موی سر آن ها را بسیار باور پذیر تر از قبل طراحی نمایند. بنا بر تایید اعضای شرکت Epic آن ها این تکنیک جدید را به موجب تحقیقاتی که بر روی فیلم های سینمایی (و موی سر شخصیت های حاضر در این فیلم ها) به انجام رسانده اند طراحی نموده و آن را در آپدیت جدید از نسخه ی چهارم موتور گرافیکی آنریل گنجانده اند.

علاوه بر تکنیک مذکور دو تکنیک دیگر هم با ساختاری کم و بیش مشابه به موتور گرافیکی آنریل اضافه شده اند که یکی از آن ها به طراحی طبیعی چشم و دیگری به طراحی و سایه پردازی پوست اختصاص یافته است. در تکنیک مربوط به طراحی و سایه زنی چشم اکنون می توان علاوه بر بخشیدن رنگ ها و جزئیات طبیعی تر به عنبیه، همین ویژگی را در مورد سفیدی چشم شخصیت های حاضر در بازی های کامپیوتری نیز به کار برد و شکل ظاهری آن ها را (خصوصاً در کادر های بسته) بسیار بهتر و طبیعی تر از حالت عادی طراحی کرد. نظیر همین ویژگی را در تکنیک طراحی پوست نیز می توان مشاهده کرد؛ افزون بر این که استفاده از این تکنیک اکنون نیاز به حافظه ی گرافیکی کمتری برای پردازش نسبت به قبل دارد و در کنار آن به مدد یک سری تغییرات جزئی می توان وضوح و شفافیت بیشتری را در بافت پوست مشاهده کرد. با این حال موارد اشاره شده در سطور فوق تنها تکنیک های مبتنی بر پردازش فیزیکی موجود در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل نیستند و در این میان می توان به تکنیک مشابهی که برای طراحی لباس در این موتور گرافیکی گنجانده شده است هم اشاره کرد. در واقع این تکنیک جدید نوعی لایه ی کرک مانند به سطح لباس های طراحی شده توسط موتور گرافیکی آنریل می افزاید و حالت طبیعی تری را به شکل ظاهری آن ها اضافه می کند.

در کنار موارد فوق سیستم سایه پردازی نیز در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل بهبود هایی را به خود می بیند. به عنوان مثال تا پیش از این امر سایه پردازی در بازی های کامپیوتری مبتنی بر موتور گرافیکی آنریل به طور کلی مبتنی بر تابش نور های مستقیم بود و سایه های جزئی ایجاد شده توسط تابش های غیر مستقیم چندان مورد توجه قرار نمی گرفت. اما در آپدیت جدید موتور گرافیکی آنریل شاهد بهبود یافتن ساختار سیستم سایه پردازی موجود در این موتور گرافیکی هستیم و اکنون نور های متعددی که از منابع نوری گوناگون و غیر مستقیم موجود در صحنه تابیده می شوند نیز همانند منابع نوری قدرتمند و مستقیم موجود در صحنه، سبب ساز پیدایش سایه های کوچک و محوی می شوند که می تواند به هر چه طبیعی تر جلوه کردن سیستم نور پردازی بازی های ساخته شده توسط نسخه ی چهارم از موتور گرافیکی آنریل کمک کند. در این میان قدرت پردازنده ی گرافیکی محاسبه کننده ی این سایه ها نیز با توجه به تعداد این منابع نوری جزئی و غیر مستقیم و همچنین تعداد پیکسل هایی از محیط که تحت تاثیر این سایه ها قرار می گیرند تعدیل می شود. در واقع کم کردن از میزان حافظه ی گرافیکی مورد نیاز مربوط به پردازنده های گرافیکی اجرا کننده ی تکنیک های مذکور و همچنین سایر افکت های گرافیکی موجود در موتور گرافیکی آنریل و علاوه بر آن افزایش سرعت پردازش تکنیک های یاد شده از جمله نکاتی بوده است که طراحان موتور گرافیکی آنریل در آپدیت ۴.۱۱ از این موتور گرافیکی نسبت به بهبود و به روز رسانی آن توجه ویژه ای داشته اند. نکته ای که در بخش دوم و پایانی این مطلب (که تا ساعاتی دیگر قادر به خواندن آن خواهید بود) بیشتر به آن خواهیم پرداخت. بنا بر این اگر مشتاق به دانستن ویژگی های دیگری از نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل هستید پیشنهاد می شود که بخش دوم این مطلب را هم حتماً دنبال نمایید.

آشنایی با قابلیت های آپدیت جدید موتور گرافیکی ۴ Unreal Engine (بخش پایانی) (۱۳۹۵-۰۱-۱۸)

در بخش نخست این مطلب (که ساعتی پیش از نظر تان گذشت) به نکاتی در رابطه با آپدیت جدید موتور گرافیکی آنریل و قابلیت های موجود در نسخه ی ۴.۱۱ از این موتور گرافیکی پر کاربرد اشاره کرده بودیم. حال در بخش دوم و پایانی این مطلب قصد تکمیل موارد مربوطه و به پایان رساندن آن ها را داریم. بنا بر این پیشنهاد می شود که در ادامه ی متن پیش رو با ما همراه باشید.

یکی از نکاتی که در بخش نخست این مطلب به آن اشاره شد بهبود کیفیت اجرایی تکنیک های موجود در موتور گرافیکی آنریل توسط پردازنده های گرافیکی اجرا کننده ی این تکنیک ها بود که در آپدیت جدید این موتور گرافیکی بسیار مورد توجه طراحان آن قرار گرفته است. به این ترتیب که در آپدیت جدید از نسخه ی چهارم موتور گرافیکی آنریل با موازی سازی فعالیت های پردازشی مربوط به هسته های مختلف پردازنده های گرافیکی اجرا کننده ی بازی های کامپیوتری، شاهد بهبود در فرآیند اجرای بازی های ساخته شده توسط این موتور گرافیکی خواهیم بود. در حقیقت بسیاری از ویژگی های نوین گنجانده شده در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل به لطف وجود بازی Paragon به این موتور گرافیکی افزوده گشته است. به عنوان مثال یکی از اهداف اصلی اعضای شرکت Epic در جریان ساخت بازی جدید خود یعنی Paragon (که قرار است برای دو پلتفرم PC و PS۴ عرضه شود) اجرای این بازی تحت نرخ فریم کلی ۶۰ فریم در ثانیه بر روی هر دو پلتفرم مقصد این بازی یعنی PC و PS۴ بود. امری که چالش های فراوانی را برای سازندگان این بازی پدید آورد و آن ها را وادار ساخت تا قابلیت های موجود در موتور گرافیکی اختصاصی خود را افزایش دهند. به عنوان مثال با توجه به سبک چند نفره ی بازی Paragon سازندگان این بازی مجبور بودند تا در برخی از صحنه ها و سکاتس های موجود در این اثر چیزی نزدیک به ده قهرمان مختلف و بیش از صد و بیست مینیون را به شکل هم زمان مورد پردازش قرار دهند؛ آن هم به بهترین شکل ممکن و با نرخ فریم کلی ۶۰ فریم در ثانیه. موضوعی که مهندسان شرکت Epic را بر آن داشت تا به طراحی قابلیت های تازه ای برای نسخه ی چهارم از موتور گرافیکی آنریل اقدام نمایند که در این میان برخی از آن ها مبتنی بر قابلیت های پردازشی هم زمان و موازی هستند. در واقع بسیاری از فرمان های اجرایی در نظر گرفته شده برای موتور گرافیکی آنریل (توسط بازی سازان) هم اکنون به شکل هم زمان و به گونه ای موازی قابل پردازش هستند و این امر موجب سرعت بخشیدن به فرآیند اجرای فرمان های مذکور می شود. امری که می توان نمود عینی آن را در فعالیت هایی نظیر شبیه سازی لباس ها یا انیمیشن های چند شاخه در موتور گرافیکی آنریل مشاهده کرد. به عنوان مثال در صحنه ای از یک بازی کامپیوتری که به طور هم زمان شاهد اجرای چندین انیمیشن در یک سکاتس واحد هستیم، دیگر هیچ نیازی به انتظار برای پردازش نوبتی انیمیشن های مذکور نبوده و هر کدام از آن ها می توانند در قالب فرمان های چند گانه توسط هسته های موجود در پردازنده های گرافیکی سیستم کامپیوتری مقصد مورد اجرا قرار گیرند (در واقع لیست قابلیت های مربوط به طراحی انیمیشن ها در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل و همچنین بهبود های صورت گرفته در قابلیت های پیشین مربوط به این بخش از موتور گرافیکی مذکور موارد بسیار گسترده ای را در بر می گیرد که در این متن نمی توان به تمامی آن ها اشاره کرد).

از جمله ویژگی های جدید اضافه شده به موتور گرافیکی آنریل در قالب نسخه ی ۴.۱۱ این موتور گرافیکی می توان به پشتیبانی از زبان های چپ به راست (نظیر فارسی یا عربی) اشاره کرد که به طور حتم می تواند قابلیت بسیار مفیدی برای بازی سازان ایرانی علاقه مند به استفاده از موتور گرافیکی آنریل در امر تولید بازی های کامپیوتری محسوب شود. البته بنا بر تایید اعضای شرکت Epic این قابلیت هنوز به طور صد در صد کامل نیست و نیاز به تکمیل سازی های متعددی دارد که خود نیازمند دریافت باز خورد های مناسب از سوی بازی سازان استفاده کننده از این قابلیت هاست.

یکی از تمرکز های اساسی اعضای شرکت Epic در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل همگام سازی توانایی های این موتور با آخرین نسخه ی موجود از کیت های توسعه ی تمامی ابزار های مبتنی بر تکنولوژی واقعیت مجازی از قبیل (HTC Vive , Steam VR , Oculus Rift) و PlayStation VR بوده است. امری که با توجه به در پیش بودن فرآیند عرضه شدن هدست های مبتنی بر واقعیت مجازی به بازار و اشتیاق برخی تولید کنندگان بازی های کامپیوتری در امر ساخت آثار جدید مبتنی بر این تکنولوژی نوین برای پلتفرم های مختلف، چندان غیر قابل انتظار به نظر نمی رسد. البته همچنان کنسول های خانگی پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان و همچنین پلتفرم هایی نظیر لینوکس و Apple tvOS نیز توسط نسخه ی چهارم از موتور گرافیکی آنریل پشتیبانی می شوند. گذشته از آن در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل شاهد بهبود استفاده از قابلیت های مبتنی بر واسط برنامه نویسی Direct X ۱۲ هستیم. قابلیت هایی که بخشی از آن ها به استفاده ی بهینه از پردازنده های مرکزی سیستم های کامپیوتری اجرا کننده ی بازی های کامپیوتری مربوط می شود و بسیار به کار بهینه سازی محاسبات موازی در موتور گرافیکی آنریل آمده است. همچنین به موجب این آپدیت جدید اکنون نسخه ی چهارم از موتور گرافیکی آنریل قادر به پشتیبانی از قابلیت های مبتنی بر واسط برنامه نویسی Direct X ۱۲ در کنسول اکس باکس وان نیز خواهد بود. در این میان یکی از تغییراتی که سبب ساز بهبود قابلیت های موتور گرافیکی آنریل در آپدیت جدید آن بوده است به سرعت بیشتر این موتور گرافیکی در امر نور پردازشی محیط مربوط می شود. امری که در نتیجه ی تلفیق قابلیت های ترسیم شعاع های نوری Intel که با نام Embree شناخته می شود با تکنیک Light Mass به وجود آمده است که در مواقعی سرعت نور پردازشی محیط بازی های کامپیوتری را حتی به بیش از دو برابر حالت های پیشین ارتقا می دهد.

به هر حال می توان گفت که نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل شامل تغییرات گسترده و بهبود های قابل توجهی بوده است که اشاره به تک تک آن ها زمان و حوصله ی فراوانی را طلب می کند. بنا بر این ما در مطلب امروز خود (که شامل دو بخش بود) تنها به شکل گذرا گوشه هایی از تغییرات و بهبود های موجود در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل را مورد اشاره قرار دادیم. به این ترتیب آن دسته از افراد علاقه مند به استفاده از قابلیت های مختلف موتور های بازی سازی در عرصه های گوناگون (و در راس آن ها تولید بازی های کامپیوتری) که کنجکاو به دانستن مو به موی قابلیت های موجود در نسخه ی ۴.۱۱ از موتور گرافیکی آنریل هستند می توانند با مراجعه به وب سایت رسمی Unreal Engine از لیست کامل این قابلیت ها و بهبود ها با خبر شوند.

بازی «شلیک های آتشین» با هدف فرهنگ سازی روانه بازار شد (۱۳۹۵-۰۱-۱۸)

خبرنامه دانشجویان ایران: مدیرعامل یک شرکت بازی سازی دانش بنیان در زنجان گفت: بازی شلیک های آتشین (فایر شاتس) یک بازی آنلاین چند نفره و کاملاً ایرانی و بومی است که با هدف فرهنگ سازی و فعالیت های اجتماعی در یک شرکت دانش بنیان مستقر در پارک علم و فناوری زنجان ساخته و روانه بازار شده است.

به گزارش سرویس فناوری اطلاعات «خبرنامه دانشجویان ایران»: رضا زمانی در گفت و گو با ایسنا، در این باره اظهار کرد: بازی شلیک های آتشین که تحت سیستم عامل اندروید منتشر شده، مورد استقبال مردم قرار گرفته است. بازی شلیک های آتشین یک بازی ایرانی و رایگان بوده که به صورت سه بعدی و با تکنولوژی انتقال بلادرنگ دیتا پیاده سازی شده است که مطمئناً بسیاری از کاربران پیش از این؛ چنین سبکی را در بازی های ایرانی تجربه نکرده اند و این بازی تجربه بسیار لذت بخشی را برای همه به ارمغان آورده است.

وی با اشاره به اینکه، بازی شلیک های آتشین در یک شرکت دانش بنیان واقع در پارک علم و فناوری علوم پایه زنجان تولید شده که پس از راه یابی به جمع ۵۱ طرح برتر و سپس بین ۱۲ طرح برتر جشنواره VCCUP دانشگاه شریف توانست دیپلم افتخار را به خود اختصاص دهد، افزود: آموزش و به کارگیری دانشجویان و استعدادهای درخشان مراکز آموزشی یکی از چشم اندازها و کارهای بنیادین این شرکت است که با شناسایی افراد مستعد در حوزه بازی و گیمی فیکیشن اقدام به تشکیل گروه های تخصصی در پارک علم و فناوری دانشگاه تحصیلات تکمیلی علوم پایه زنجان کرده است.

زمانی در خصوص امکانات موجود در این بازی ابراز کرد: امکانات این بازی شامل قابلیت استفاده از اینترنت تلفن همراه (3G)، بازی کاملاً زنده با سایر دوستان، وجود ده ها تانک و به روزرسانی ماهانه بازی به صورت کاملاً زمان بندی شده و اجازه آپدیت برای استفاده از بازی را داراست.

وی در خصوص انجام این بازی مهیج و گروهی توسط کاربران، گفت: در این بازی به یک فرمانده زبردست تبدیل می شوید تا فرماندهان دیگر در سراسر دنیا را که کیلومترها از شما فاصله دارند را به چالش بکشید. شلیک های آتشین جایی است که در آن باید تاکتیک داشته باشید تا رقیب هایتان را غافلگیر کنید و هر چقدر در بازی جلوتر بروید و مأموریت های محوله تان را به خوبی انجام دهید، خواهید دید که امکاناتی از بازی برای شما فعال می شوند که شاید رقیبان شما نداشته باشند و این یکی از اهرم های قدرت شما است تا از دیگران متمایز بمانید.

این کارشناس بازی های رایانه ای ادامه داد: هرکس بسته به علاقه مندی های خود ممکن است جذب بخشی از بازی فایر شاتس شود. مثلاً بعضی از کاربران مدام دوست دارند در نبردها پیروز شوند و درجه های نظامی شان را ارتقاء دهند. برخی در چت بازی، کاری به جز گری خواندن و کل کل با حریفان شان را ندارند! بعضی ها هم همه جا سرک می کشند و دوستان شان را به ارتش شان دعوت می کنند.

زمانی با بیان اینکه از تمامی گیم‌های ایرانی دعوت شده است که اشکالات موجود در این بازی را از طریق وب سایت رسمی www.fireshots.ir در میان بگذارند تا به روز رسانی انجام شود، افزود: همچنین گرافیک این بازی به خوبی کار شده است و طراحی تانک ها به خوبی صورت گرفته است و در صورت ضعیف بودن دستگاه می توانید گرافیک را پایین بیاورید تا تجربه بهتری داشته باشید و صداگذاری و موسیقی تانک ها و شلیک ها به خوبی انجام شده است.

این کارشناس خاطرنشان کرد: این شرکت در حال ساخت یک بازی نجات دهنده سفینه نیز است که کاربر را در یک بازی هیجان انگیز در نقش نجات دهنده سفینه قرار می دهد. نسخه های اولیه این بازی در سه ماهه اول سال ۹۵ آماده تست و عرضه خواهد بود. این شرکت دانش بنیان در حوزه بازی سازی با اهداف فرهنگ سازی و فعالیت های اجتماعی با به کار بستن مفاهیم «گیم فیکیشن» اقدام به ایده پردازی و طراحی بازی های موبایلی در این حوزه ها نیز کرده است.

«سردار سامراء» بیشتر شناخته می شود (۱۳۹۵-۰۱-۱۸)

شهیدخبر(شهیدنیوز): نسخه اندروید بازی رایانه ای «سردار سامراء» در راستای آشنایی نسل جوان با مجاهدت های سردار شهید حاج سیدحمید تقوی فر تولید شد.

همان گونه که از عنوان این بازی نمایان است، «سردار سامراء» با محوریت شهدا و جنگ تحمیلی برای زنده نگه داشتن یاد و خاطره حاج سید حمید تقوی فر فرمانده محور عملیاتی سامراء ساخته شده است تا بخش کوچکی از مجاهدت های این فرمانده و شهید مدافع حرم را در قالب اپلیکشنی چند رسانه ای به نسل جوان نمایش دهد.

سردار سامراء از دو بخش مراحل و گالری تشکیل شده است. بازی دارای ۱۰ مرحله است که کاربران در هر مرحله مأموریتی خاص را باید انجام بدهند. بخش گالری که بخش چندرسانه ای این اپلیکشن است می تواند عکس ها، فیلم ها و همچنین وصیت نامه حاج سید حمید تقوی فر را مطالعه کنید.

سردار شهید حاج سید حمید تقوی فر دی ماه سال ۱۳۹۳ در سامراء به شهادت رسید. این شهید از جمله فرماندهان و نخبگان نظامی دوران هشت سال دفاع مقدس بود.علاقه مندان به دریافت و نصب این بازی بر روی گوشی های همراه خود می توانند به کافه بازار مراجعه کنند.

کیگام برای انتشار IP محبوب خود بر روی موبایل بخش جدیدی را تاسیس کرده است (۱۳۹۴-۱۲/۰۱/۱۶)

به گزارش فاین آی تی به نقل از بازی تاک، پیرو جلسه ی مالی کیگام که به تازگی برگزار شد، این کمپانی اعلام کرده که بخش موبایلی خود (Mobile Business Division) را تاسیس کرده است.

هدف این بخش از کمپانی این است که بازی های موبایلی مختلف را چه در داخل و چه در خارج از کشور بر اساس آی پی های محبوب کمپانی توسعه دهد. آنها همچنین قصد دارند تا به تقویت محتوای مجوز دار آسیا نیز کمک کنند.

کیگام همچنین پیش بینی کرد که بازار بازی های موبایل به سرعت هر چه تمام تر در حال گسترش است و از ۲۷۰۵ میلیارد در سال ۲۰۱۵ به ۳۷۰۴ میلیارد در سال ۲۰۱۹ خواهد رسید که این برآورد جهانی است. کیگام در این رابطه اظهار داشت:

تحت چنین شرایطی، کیگام بخش تجاری بازی های موبایل را به منظور رشد تجارت خود گام به گام همراه بازار تاسیس کرده و به ارائه ی محتوای هیجان انگیز ادامه می دهد. ادغام برندهای Beeline و Capcom که در این نقطه استراتژی های فردی را دنبال می کنند، به بخش توسعه ملحق شده و دانش عملیاتی را به یک بخش جدید منتقل می کنند. علاوه بر این، چنین اقدامی باعث می شود تا برای ارائه این بازی ها تصمیمات بهتر و سریعتری گرفته شود تا کیگام بتواند IP های خود را در سرتاسر جهان گسترش دهد. با توجه به تاسیس بخش جدید، Beeline Interactive Japan Inc به Capcom Mobile Co., Ltd تغییر نام می دهد. بعدها گروه کیگام برنامه دارد تا به عنوان های موفق ژاپنی در آسیا مجوز داده تا بتواند در آمد خود را در منطقه بیشتر کند.

در حال حاضر کیگام برنامه دارد تا حداقل چهار عنوان موبایلی را تا قبل از اتمام سال مالی ۲۰۱۶ یعنی تقریباً تا ۳۱ مارس ۲۰۱۷ عرضه کند. از آی پی هایی که در بالا به آنها اشاره کردیم می توان Sengoku Basara، Monster Hunter و Mega Man را نام برد.

لازم به ذکر است که تنها کیگام نیست که به تازگی تصمیم گرفته تا بخش موبایل را در تجارت خود نیز قرار دهد. در قبل ما نیز شاهد اقدام مشابه در شرکت های سونی و نینتندو بودیم.

نظر شما در این رابطه چیست؟

لینک خبر

کیگام برای انتشار IP محبوب خود بر روی موبایل بخش جدیدی را تاسیس کرده است (۱۳۹۴-۱۲/۰۱/۱۶)

به گزارش فاین آی تی به نقل از بازی تاک، پیرو جلسه ی مالی کیگام که به تازگی برگزار شد، این کمپانی اعلام کرده که بخش موبایلی خود (Mobile Business Division) را تاسیس کرده است.

هدف این بخش از کمپانی این است که بازی های موبایلی مختلف را چه در داخل و چه در خارج از کشور بر اساس آی پی های محبوب کمپانی توسعه دهد. آنها همچنین قصد دارند تا به تقویت محتوای مجوز دار آسیا نیز کمک کنند.

کیگام همچنین پیش بینی کرد که بازار بازی های موبایل به سرعت هر چه تمام تر در حال گسترش است و از ۲۷۰۵ میلیارد در سال ۲۰۱۵ به ۳۷۰۴ میلیارد در سال ۲۰۱۹ خواهد رسید که این برآورد جهانی است. کیگام در این رابطه اظهار داشت:

تحت چنین شرایطی، کیگام بخش تجاری بازی های موبایل را به منظور رشد تجارت خود گام به گام همراه بازار تاسیس کرده و به ارائه ی محتوای هیجان انگیز ادامه می دهد. ادغام برندهای Beeline و Capcom که در این نقطه استراتژی های فردی را دنبال می کنند، به بخش توسعه ملحق شده و دانش عملیاتی را به یک بخش جدید منتقل می کنند. علاوه بر این، چنین اقدامی باعث می شود تا برای ارائه این بازی ها تصمیمات بهتر و سریعتری گرفته شود تا کیگام بتواند IP های خود را در سرتاسر جهان گسترش دهد. با توجه به تاسیس بخش جدید، Beeline Interactive Japan Inc به Capcom Mobile Co., Ltd تغییر نام می دهد. بعدها گروه کیگام برنامه دارد تا به عنوان های موفق ژاپنی در آسیا مجوز داده تا بتواند در آمد خود را در منطقه بیشتر کند.

در حال حاضر کیگام برنامه دارد تا حداقل چهار عنوان موبایلی را تا قبل از اتمام سال مالی ۲۰۱۶ یعنی تقریباً تا ۳۱ مارس ۲۰۱۷ عرضه کند. از آی پی هایی که در بالا به آنها اشاره کردیم می توان Sengoku Basara، Monster Hunter و Mega Man را نام برد.

لازم به ذکر است که تنها کیگام نیست که به تازگی تصمیم گرفته تا بخش موبایل را در تجارت خود نیز قرار دهد. در قبل ما نیز شاهد اقدام مشابه در شرکت های سونی و نینتندو بودیم.

نظر شما در این رابطه چیست؟

لینک خبر

نوشته کیگام برای انتشار IP محبوب خود بر روی موبایل بخش جدیدی را تاسیس کرده است اولین بار در فاین آی تی پذیرد شد.



با حضور مسئولان استانی اختتامیه جشنواره بین المللی بازی و اسباب بازی در قزوین برگزار شد (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۱۳۹۵)

با حضور مسئولان استانی اختتامیه پنجمین جشنواره بین المللی بازی و اسباب بازی در قزوین برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از قزوین، آیین اختتامیه پنجمین جشنواره بین المللی بازی و اسباب بازی پیش از ظهر امروز با حضور مسعود نصرتی شهردار قزوین، فرج الله فصیحی رامندی رئیس شورای اسلامی شهر قزوین و اعضای شورای شهر قزوین در سالن اجتماعات تبلیغات اسلامی استان قزوین برگزار شد. این جشنواره متشکل از ۹۰ غرفه از جمله بازی های بومی و محلی، عروسک های بافتنی، نقاشی، بازی های رایانه ای و سلامت کودکان، بازی و جورچین و کارگاه های آموزشی بوده که با استقبال خوب مردم همراه بوده است. سعید وزیری نژاد مدیرعامل سازمان فرهنگی و ورزشی شهرداری قزوین با اشاره به میزان بالای رضایت بازدیدکنندگان از برگزاری این جشنواره، اظهار داشت: میزان رضایت مردم بیش از ۹۰ درصد بود که در مقایسه با سال گذشته ۱۴ درصد رشد داشته است. وزیری نژاد با اشاره به اینکه بازدیدکنندگان بیشترین میزان رضایت را از فضای شاد پنجمین جشنواره بین المللی بازی و اسباب بازی داشتند بیان کرد: بازدیدکنندگان ۹۵ درصد رضایت از فضای شاد و تفریحی این جشنواره داشته اند. وی با اشاره به اهداف برگزاری این جشنواره در کاروان سرای سمدالسلطنه قزوین ایجاد پل ارتباطی میان گذشته فخر و تاریخی این شهر و کودکان جامعه امروز است تصریح کرد: با ایجاد ارتباط بین زمان گذشته و اکنون می توان در نسل امروز ایجاد احساس مسئولیت برای آینده و حفظ آثار تاریخی کرد.



جشنواره اسباب بازی بزرگ ترین برنامه فرهنگی کشور در نوروز است (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۱۳۹۵)

آیین اختتامیه «پنجمین جشنواره بازی و اسباب بازی کودکان دیروز و امروز» با حضور مسعود نصرتی شهردار قزوین و نمایندگان منتخب مردم بویین زهرا و تاکستان در مجلس، معاون هماهنگی امور عمرانی استاندار قزوین، رئیس و اعضای شورای اسلامی شهر قزوین و معاونان و مدیران سازمان های مختلف شهرداری قزوین برگزار شد.

به گزارش ایلنا از قزوین؛ پیش از ظهر امروز سعید وزیری نژاد در آیین اختتامیه «پنجمین جشنواره بازی و اسباب بازی کودکان دیروز و امروز» در سالن اجتماعات اداره کل تبلیغات اسلامی استان قزوین برگزار شد. به اعلام نتایج نهایی نظرات مردمی در جشنواره پنجم پرداخت و افزود: شاد بودن فضای جشنواره با ۹۶ درصد بالاترین میزان رضایت و کمبود پارکینگ با ۶۲ درصد پایین ترین درصد رضایت مخاطبان را به خود اختصاص داده است. وزیری نژاد اظهار کرد: ۶۰ درصد مخاطبان جشنواره بازی و اسباب بازی را شهروندان استان قزوین و ۴۰ درصد مربوط به گردشگران خارج از استان تشکیل داده است.

این مسئول افزود: جشنواره پنجم با چهار ماه برنامه ریزی با مشارکت و همکاری ۲۰ دستگاه های اجرایی برگزار شد.

وی به تشریح به اهم فعالیت های انجام شده در پنجمین جشنواره بازی و اسباب بازی کودکان دیروز و امروز پرداخت و اظهار کرد: حضور ۱۰ استان همچون تهران، البرز، مرکزی، اصفهان، ایلام، خوزستان، اردبیل و گیلان و به نمایش گذاشتن اسباب بازی ۵۴ کشور دنیا در جشنواره پنجم از جمله اقدامات مهم فرهنگی صورت گرفته در این جشنواره است.

این مسئول خاطرنشان کرد: عروسک های نواحی مختلف ایران در معرض دید علاقمندان گذاشته شد و قریب ۵۰ برنامه جنگی در قالب استیج در مدت ۱۰ روز با حضور هنرمندان سرشناسی همچون عمو قناد و روشن پژوه اجرا شد.

وزیری نژاد اظهار کرد: در حدود یک هزار مترمربع از جشنواره به فضای فروشگاههای اختصاص داشت و علی رغم شرایط نامناسب جوی در ایام نوروز، این جشنواره با برگزاری برنامه های شاد و مفرح همچنان با استقبال خوب مردم مواجه شد.

وی افزود: این جشنواره بزرگ ترین حرکت فرهنگی کشور در نوروز لقب گرفته و با این عنوان و وسعت در کشور بی نظیر است.

مدیرعامل سازمان فرهنگی ورزشی شهرداری قزوین خاطرنشان کرد: معرفی قزوین در سطح ملی و بین المللی، احیاء و ترویج بازی های بومی و محلی در میان کودکان امروز و ایجاد دغدغه در خصوص انتخاب اسباب بازی های مناسب برای کودکان و تشریح آسیب های بازی رایانه ای جدید برای والدین از جمله اهداف مهم برگزاری این جشنواره است.

وی ادامه داد: معرفی مجموعه فرهنگی و تاریخی سمدالسلطنه به عنوان افتخارات معماری گذشته و بخش از نماد و هویت قزوین به شهروندان و سایر هموطنان برای ما بسیار حائز اهمیت بود.

این مسئول افزود: معرفی قزوین در صدر اهداف شورای شهر و شهرداری قرار دارد تا این شهر در کشور و در میان سایر گردشگران بین المللی شناخته شود که در این راستا راه طولانی اما دارای مسیر روشن و مشخص است.

پنجمین جشنواره بین المللی بازی و اسباب بازی کودکان دیروز و امروز به مدت ۱۰ روز از سوم تا دوازدهم فروردین ماه در مجموعه تاریخی و فرهنگی سرای سمدالسلطنه برگزار شد.

**ورود ایران به بازار کنسول های بازی نسل هشتمی** (۱۳۹۵/۰۱/۱۸-۱۳۹۵/۰۱/۱۸)

به گزارش گروه فرهنگی فراسخن ، سازنده بازی رایانه ای سیاووش که در دومین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شد بازی جدید خود را برای کنسول نسل هشتمی پلی استیشن ۴ منتشر می کند. این نخستین بار است که یک بازی ایرانی برای کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود. بر اساس گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی Wobbly Jungle در فروردین ۹۵ روی شبکه جهانی استیم و در تابستان برای کنسول نسل هشتمی پلی استیشن ۴ به صورت دیجیتالی عرضه می شود. این بازی با گرافیک دو بعدی ساخته شده و دارای ۶۰ مرحله چالش برانگیز و با مکانیک های متنوع است و مخاطب برای طی کردن مراحل بازی، نیاز به مهارت و زمان بندی مناسب دارد. شرکت Bit Composer که یک ناشر بین المللی است طی قراردادی وظیفه نشر این بازی را برعهده گرفته که این عنوان از زبان های انگلیسی، ایتالیایی، آلمانی، فرانسوی، اسپانیایی، لهستانی، ژاپنی و روسی پشتیبانی می کند. **فرانگ ۰۲۷۰۰۹۲۴۶۰۰**

**حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت توسعه کسب و کار بازی سازان**

امکان ثبت نام شرکت های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره بنیاد ملی بازی های رایانه ای فراهم شد. شرایط دریافت این وام، اواخر سال گذشته با توافق کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نهایی شده بود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به گفته مهندس هادی جعفری مسئول کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی، شرکت های بازی سازی متقاضی این وام می توانند از امروز اقدام به ثبت نام کنند. موضوع پرداخت این وام توسط حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف ساماندهی ساختار اداری و مالی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح و با استقبال کارگروه روبه رو شد.

**ورود ایران به بازار کنسول های بازی نسل هشتمی**

دنیای اقتصاد: سازنده بازی رایانه ای سیاووش که در دومین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شد، به زودی بازی جدید خود را برای کنسول نسل هشتمی پلی استیشن ۴ منتشر می کند. این نخستین بار است که یک بازی ایرانی برای کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می شود. بازی Wobbly Jungle در فروردین ۹۵ روی شبکه جهانی استیم و در تابستان برای کنسول نسل هشتمی پلی استیشن ۴ به صورت دیجیتالی عرضه می شود. این بازی با گرافیک دو بعدی ساخته شده و دارای ۶۰ مرحله چالش برانگیز و با مکانیک های متنوع است و مخاطب برای طی کردن مراحل بازی، نیاز به مهارت و زمان بندی مناسب دارد. شرکت Bit Composer که یک ناشر بین المللی است طی قراردادی وظیفه نشر این بازی را برعهده گرفته است و این عنوان از زبان های انگلیسی، ایتالیایی، آلمانی، فرانسوی، اسپانیایی، لهستانی، ژاپنی و روسی پشتیبانی می کند.

**ثبت نام شرکت های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره آغاز شد** (۱۳۹۵/۰۱/۱۸-۱۳۹۵/۰۱/۱۸)

آرنا:

امکان ثبت نام شرکت های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره بنیاد ملی بازی های رایانه ای فراهم شد.

به گزارش «آرنا»، به گفته مهندس هادی جعفری مسئول کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی، شرکت های بازی سازی متقاضی این وام می توانند از امروز اقدام به ثبت نام کنند. موضوع پرداخت این وام توسط حسن کریمی قنوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف ساماندهی ساختار اداری و مالی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح و با استقبال کارگروه روبه رو شد. از شرایط اصلی دریافت این وام می توان به عضویت قطعی در سازمان نظام صنفی و سابقه ساخت حداقل یک عنوان بازی در گذشته (یا در دست ساخت داشتن یک عنوان بازی) اشاره کرد. پس از ثبت نام و ارسال مدارک، کارگروه بازی های رایانه ای مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد کرد. متقاضیان می توانند با مراجعه به این صفحه جهت ثبت نام اقدام نمایند.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: آرشو ملی بازی های رایانه ای ایرانی عرضه می شود (۱۳۹۵-۰۱/۱۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به یکی از برنامه های سال ۱۳۹۵ این بنیاد اشاره کرد و گفت: امسال آرشو تمامی بازی های رایانه ای ایرانی را به صورت دیجیتالی تهیه و تجمیع خواهیم کرد. کرمی تاکید کرد: هم اکنون در بازار جهانی بیش از تیمی از فروش بازی های ویدئویی به فروش دیجیتالی اختصاص دارد و فروش فیزیکی هر ساله رشد منفی را تجربه کرده است. وی با اشاره به این که در سال های گذشته، بسیاری از بازی های رایانه ای ایرانی برای رایانه های شخصی تولید و به صورت فیزیکی عرضه شده اند گفت: بخش زیادی از این بازی ها از قفل های پیامکی و غیره استفاده می کرده اند که امروز سامانه فعال سازی اکثر آن ها غیرفعال است، در نتیجه تهیه بازی های قدیمی ایرانی عملاً برای مخاطب ایرانی غیرممکن شده است. وی ادامه داد: به همین دلیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، درصدد برآمده تا آرشو ملی بازی های رایانه ای که شامل زحمات چندین ساله تمام بازی سازان کشورمان است را به صورت دیجیتالی جمع آوری کند تا امکان استفاده مجدد آن ها فراهم شود. کرمی به غیرانحصاری بودن این آرشو اشاره کرد و گفت: این آرشو، پس از تهیه در اختیار فروشگاه های دیجیتالی قرار می گیرد و آن ها می توانند به راحتی به عرضه این بازی ها بر بستر اینترنت و اینترنت داخلی بپردازند.

منبع: ایسا



بازی ضد ایرانی «۱۹۷۹» امروز وارد بازار می شود + تصاویر (۱۳۹۵-۰۱/۱۷)

منافقین، این بار با استفاده از بازی های رایانه ای، تاریخ انقلاب ما را هدف قرار داده اند

به گزارش درجه فناوری گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، این بار با استفاده از بازی های رایانه ای، تاریخ انقلاب ما را هدف قرار داده اند برای این کار، توید خوانساری، کارگردان سینمایی بازی های GTA و Max Payne انتخاب شده است. این بازی به طور کامل به وقایع و حوادث پایتخت ایران، تهران، در سال های ۱۹۷۹ میلادی می پردازد و حتی اسم آن نیز "انقلاب ۱۹۷۹" است. موضوع بازی کاملاً مربوط به حوادث سرتگونی شاه و انقلاب است. این بازی دارای داستان چند مسیره است به گونه ای که بازیکن در حین بازی و با توجه به تصمیمات خود مسیر پیشرفت داستان را مشخص می کند. در بخشهایی از مصاحبه توید خوانساری با گاردین و نیویورکر آمده است: «من میخوام مردم احساس شور و شوق، و عشق بودن در یک انقلاب را از نزدیک حس کنند، انقلابی که میتواند یک تغییر ایجاد کند». توید خوانساری در سن ۱۰ سالگی و سه ماه پس از انقلاب اسلامی از ایران به همراه خانواده به کانادا مهاجرت کرده است، تنها خاطرات وی از انقلاب حضور در تظاهراتها به همراه پدر بزرگش است. «من دیدگاه واقع بیثانه ای از آنچه در آن زمان و مکان اتفاق می افتاد ندارم. برای من به عنوان یک پسر ۱۰ ساله دیدن ماشینهای نظامی در خیابان، دیدن خیل عظیم مردم در محله و منطقه و تظاهراتهای انبوه جذاب و جالب توجه بود». در ۴۵ تاییه اول بازی، بازیکنان با تاریخ مختصر انقلاب آشنا میشوند. بازی حول یک شخصیت اصلی به نام «رضا» می گردد. رضا یک عکاس خبری جوان است که در روزهای پر سر و صدای انقلاب ایران زندگی می کند، هنگامی که حکومت پهلوی سرنگون شد و جمهوری اسلامی جایگزین آن گردید. در حالی که رضا نه انگیزه سیاسی دارد و نه انگیزه دینی، با الهام گرفتن از ایده «تغییر» و خشم از مرگ وحشیانه پسر عموی خود به انقلاب می پیوندد و در نهایت به یک بازیکن کلیدی در موفقیت انقلاب تبدیل می شود. طرح توسعه بازی بر اساس بحرانهای گروهان گیری و روزهای اولیه خشن و مضطرب رژیم جدید است، زمانی که به رضا توسط انقلاب و بهترین دوست او خیانت می شود. در این بازی تیر اندازی اول شخص وجود ندارد و با توجه به رزومه کاری خوانساری در GTA و Max Payne این امر بسیار عجیب است اما طبق گفته وی در این بازی اگر بازیکن در جایی با شلیک دشمن مواجه شد به جای مقابله باید فرار کند که این فرارها بخشی از بازی است. به نظر من همین موارد میتواند همان احساس هیجان و معلق بودن را که بازیکن در بازیهای تیراندازی تجربه میکند القا نماید. ما توجه به اجازه انتخاب عکس العمل، جواب ها و رفتار رضا در حین بازی و کات سین های بازی، بازیکن می تواند بازی را به حالت های مختلفی پیش ببرد. بازیکنان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین می‌توانند به نوارهای صدای امام خمینی گوش کرده و آنها را جمع‌آوری نمایند و یا از اتفاقات انقلاب عکس بگیرند و صدای هنرمندان ایرانی آمریکایی نوید نگهبان و فرشاد فرجات را بشنوند. خوانساری در مصاحبه خود با سی‌ان‌ان (CNN) بازی ۱۹۷۹ را یک بازی "دنیای باز" قلمداد می‌کند. وی ادامه می‌دهد: «شما در این بازی انتخاب خوبی و بدی را در دست خود دارید. شما می‌توانید تصمیم بگیرید که در جبهه خوبی مبارزه کنید یا در جبهه شر و رفتار شما در این جبهه‌ها شخصیت شما را می‌سازد. در واقع شما در یک حادثه واقعی و تاریخی هستید و باید زندگی واقعی خود و تقابل خود را با اتفاقات واقعی به سرانجام برسانید.» در نسل جدید به خصوص در غرب و سایر کشورهای دنیا ایران را به عنوان جایی می‌شناسند که زنان آن مجبیه و مردان آن ملامت هستند. من برای تغییر این دیدگاه و دیدن سالهای دهه ۷۰ میلادی توسط مردم جهان این بازی را تولید کردم. *

خوانساری در مصاحبه خود با شبکه VOA گفت: «و آخرین فصل باز بازی میتونی یا رضا باشی یا حسن و هر دو تا شون رو میتونی بازی بکنی و این سال ۱۹۸۱ تا ۱۹۸۲ هست در تهران. این داستانی که من دارم میتونم که درباره یه وقت واقعی در تاریخ ایران بود اون هالیهوودی هیپی اندینگ رو داره؟ من خودم فکر نمیکنم. من فکر میکنم که تاریخ ترین روزها در ایران بعد از انقلاب لوند» این اظهارنظرها در خصوص معماری "دنیای باز" در حالی است که در مورد بازی GTA نیز چنین ادعایی می‌شد.

ولی بعد از ساخت بازی معلوم شد که منظور از "دنیای باز"، دنیای "اباحهرگر" بوده است که در آن هر کاری مباح دانسته می‌شود. در ظاهر گفته می‌شود که انتخاب "خوب" و "بد" را به بازیکن واگذار کرده ایم، ولی در واقع "خوب" و "بد" جایی در بازی GTA ندارند، چراکه اثری از "اخلاق" در آن مشاهده نمی‌شود. این بازی به گونه‌ای طراحی شده است که آزار و اذیت مردم و توأمیس آنها باید با سرعت و بدون هیچ ابایی انجام شود.

نکته قابل تأمل، طرز تفکر خوانساری و پیام‌هایی است که می‌خواهد از طریق این بازی به مخاطب منتقل کند. باید دقت کرد که بسیاری از بازیکنان این بازی بعد از دهه ۸۰ و اوایل آن به دنیا آمده‌اند و اطلاع دقیقی از انقلاب ایران ندارند. آنها ممکن است هر چیزی که در مورد ایران و حوادث آن گفته شود را باور کنند! باید منتظر شد تا ببینیم مسئولین ما در مقابل این بازی چه اقدامی خواهند کرد و چه راهکاری پیش خواهند گرفت.

منبع: فارس



حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت توسعه کسب و کار بازی‌سازان؛ آغاز ثبت نام شرکت‌های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره (۱۳۹۵/۰۱/۱۸)

خبرایران: امکان ثبت نام شرکت‌های بازی‌سازی جهت دریافت وام کم‌بهره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای فراهم شد. شرایط دریافت این وام، اولاً گذرشته با توافق کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نهایی شده بود.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به گفته مهندس هادی جعفری مسئول کارگروه بازی‌های رایانه‌ای سازمان نظام صنفی، شرکت‌های بازی‌سازی متقاضی این وام می‌توانند از امروز اقدام به ثبت نام کنند.

موضوع پرداخت این وام توسط حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ساماندهی ساختار اداری و مالی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مطرح و با استقبال کارگروه روبه‌رو شد.

از شرایط اصلی دریافت این وام می‌توان به عضویت قطعی در سازمان نظام صنفی و سابقه ساخت حداقل یک عنوان بازی در گذشته (یا در دست ساخت داشتن یک عنوان بازی) اشاره کرد.

پس از ثبت نام و ارسال مدارک، کارگروه بازی‌های رایانه‌ای مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیگیری خواهد کرد. متقاضیان می‌توانند با مراجعه به این صفحه جهت ثبت نام اقدام نمایند.



نیکی بی‌برسن: کمک به یک جوان معلول برای انجام بازی کامپیوتری محبوب خود (۱۳۹۵/۰۱/۱۸)

تصور کنید در همین جغرافیایی که ما (بنا به جبر جغرافیایی) در آن روزگار می‌گذرانیم، روزی نوجوانی معلول نامه‌ای به ارگانی که مسئولیت حمل و نقل در شهر محل سکونت او را بر عهده دارد نوشته و از این موضوع گلایه کند که بسیار علاقه مند به استفاده از وسایل حمل و نقل عمومی نظیر اتوبوس‌های شهری برای رفت و آمد در طول شهر است؛ اما در عین حال معلولیتی که او به طور مادرزاد گرفتار آن بوده، این اجازه را به او نمی‌دهد که بتواند به تنهایی و بدون مشکل خاصی سوار اتوبوس شود. پر واضح است که این نامه بی‌حرف پیش، به طور مستقیم (و مایکل جوردن واراً) راهی سطل زباله خواهد شد و نوجوان مورد بحث ما هم بی‌هیچ تردیدی تا آخر عمر خود از سوار شدن به اتوبوس محروم خواهد ماند. اما در نقاط دیگر دنیا سطل‌های زباله کاربرد‌های دیگری دارند و معمولاً به عنوان گورستان آرزوهای انسان‌های معلول مورد استفاده قرار نمی‌گیرند.

چندی پیش یک جوان آمریکایی اهل ایالت نیو جرسی به نام پیتر بایرن توسط ایمیلی که برای شرکت سونی فرستاده بود به شکوه از نوع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معماری کنترلر کنسول PlayStation 4 پرداخت و بر این نکته تأکید ورزید که به دلیل محل قرار گیری پد لمسی کنترلر کنسول PS4 او قادر نیست به انجام برخی بازی های کامپیوتری محبوب خود نظیر The Division بپردازد. در واقع پد به نوعی از فلج مغزی مبتلا است که موجب بروز برخی اختلال های عصبی در اندام های حرکتی او شده است و از همین رو این گیمر جوان قادر نیست به شکل عادی از تجربه ی بازی های کامپیوتری محبوب خود لذت ببرد. به عبارت بهتر این گیمر معلول برای انجام بازی های مورد علاقه ی خود توسط کنترلر اختصاصی کنسول PS4 ناچار است به شکل ناخودآگاه فشار مضاعفی به بخش بالایی کنترلر و پد لمسی آن وارد آورد. به همین دلیل در عناوینی نظیر بازی The Division که فشردن پد لمسی کنترلر PS4 موجب گشودن نقشه ی بازی می شود (یا به انواع و اقسام دیگری روند بازی را متوقف می سازد)، این فرآیند نوعی اختلال ناخوشایند را در روند انجام بازی توسط پد پدید آورده و مانع از لذت بردن او از انجام این قبیل عناوین می شود. به همین دلیل او از طریق ایمیلی که چندی پیش به شرکت سونی فرستاد به شرح مشکل خود پرداخت تا شاید آن ها راهی پیش پای او قرار دهند. و در کمال نا باوری اعضای شرکت سونی به جای دلداری دادن کلامی به پد پد یا نادیده گرفتن ایمیل او، اقدامی عملی را در پیش گرفته و یک کنترلر اختصاصی برای او طراحی کردند.

کنترلری که به محض دریافت ایمیل پد پد، توسط یکی از کارکنان سونی به نام Alex Nawabi برای این گیمر معلول طراحی شد و همراه با نامه ای برای او ارسال گردید (این تصاویر توسط خود پد پد منتشر شده اند)

بر اساس آن چه که در نامه ی Alex Nawabi آمده است او پس از دریافت ایمیل پد پد به مدت ده ساعت بر روی طراحی یک کنترلر اختصاصی برای این گیمر معلول زمان صرف کرده تا عاقبت موفق به طراحی کنترلر مد نظر خود شده است. در واقع او برای حل کردن مشکل پد پد لمسی کنترلر PS4 را در این نسخه ی اختصاصی از کنترلر کنسول سونی غیر فعال ساخته و در عوض وظایف مربوط به پد لمسی کنترلر PS4 را به دکمه ای در پشت کنترلر مخصوص پد پد منتقل کرده است. با این حال او از این موضوع مطمئن نبوده که این کنترلر ویژه تا چه حد بتواند به کار پد پد بیاید و مهم تر از آن این که چقدر برای او عمر کند. در واقع الکس در ابتدا قصد داشته تا دو عدد کنترلر اختصاصی برای پد پد ارسال کند تا اگر یکی از آن ها بنا به دلایلی از کار افتاد و دیگر قابل استفاده نبود، این گیمر معلول از انجام بازی های محبوب خود محروم نشود و بتواند بدون هیچ مشکلی از کنترلر دوم برای این منظور استفاده نماید. اما در نهایت این عضو دلسوز از شرکت سونی تصمیم گرفت تا در گام نخست ابتدا تنها یک کنترلر اختصاصی برای پد پد ارسال کند و در ادامه ی کار پس از دریافت بازخورد های پد پد، نسبت به طراحی و کنترلر دوم اقدام نماید. اگر چه با بازتاب یافتن این اقدام مثبت شرکت سونی و Alex Nawabi توسط پد پد، ساخته شدن این کنترلر اختصاصی توسط سونی خیلی زود به موضوعی رسانه ای تبدیل شد و حتی توسط کانال ۱۲ اخبار تلویزیونی ایالت نیو جرسی مورد پوشش قرار گرفت. اما تا این لحظه نه شرکت سونی و نه Alex Nawabi هیچ کدام حاضر نشده اند در رسانه های عمومی صحبتی از این موضوع به میان بیاورند یا به عبارتی این اقدام خود را همه جا در بوق و کرنا نمایند (قابل توجه کسانی که سالی یک بار با لباس پلو خوری و همراه با یک دو جین عکاس و خبرنگار، آن هم با اعلام قبلی (و بعدی!) در تمامی اکانت های رسمی خود در شبکه های مجازی، سری به موسسات خبریه می زنند و با این اقدام خود چشم عالم و آدم را کور می کنند!) البته باید به این نکته توجه داشت که این اقدام بیش از آن که اقدامی رسمی از سوی شرکت سونی بوده باشد بیشتر اقدامی شخصی و خیر خواهانه از سوی شخص الکس بوده است. به هر حال اگر چه در بخش پایانی نامه ی Alex Nawabi به پد پد آمده است که شاید او نتواند به تمام کسانی که از مشکل پد پد رنج می برند کمک کند، اما در عین حال نباید از این نکته به راحتی عبور کرد که شاد کردن دل حتی یک نفر که به دلایل مادر زادی از انجام امور مورد علاقه ی خود در زندگی محروم شده است هم خود جای بسی تقدیر و ستایش دارد.

نخستین مارتن تولید محتوای دیجیتال ایران برگزار می شود (۱۳۹۵-۰۱-۱۸)

نخستین مارتن تولید محتوای دیجیتال ایران، اردیبهشت ماه امسال با هدف فرهنگ سازی در راستای تولید محتوای دیجیتال علمی و کاربردی در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود.

در این مارتن تیم های ایده پرداز، طی دو روز باید برای چالش هایی در ۶ موضوع محتوایی در فضای دیجیتال، ایده هایی را پیشنهاد دهند. توانمندی در انجام کار گروهی، سابقه و تجربه کافی یا ارائه ایده های برجسته لازمه ورود به اولین مارتن تولید محتوای دیجیتال ایران است و تنها تیم هایی می توانند در این رقابت فکری شرکت کنند که صلاحیت آن ها ابتدا به تأیید کمیته داوران برسد. باین وجود تیم های دانش آموزی که توانمندی خود را در ایده پردازی نشان دهند نیز می توانند در این رقابت شرکت کنند.

این مارتن که توسط دفتر توسعه فناوری های نرم و صنایع فرهنگی دانشگاه صنعتی شریف برگزار می شود، در ۶ موضوع دین و فرهنگ، پزشکی و سلامت، کارآفرینی و اقتصاد دانش بنیان، علوم فنی و مهندسی، هنر و معماری، بانکداری پرداخت و فناوری مالی چالش هایی که برخی از آن ها برگرفته از مسائل واقعی هستند را پیش پای تیم های شرکت کننده می گذارد تا برای مقابله با آن ها ایده هایی مناسب ارائه کنند.

این ایده ها می توانند در محورهای قابل های متنی و نشریه الکترونیکی، پرتال و وب سایت، محتوای نرم افزارهای تلفن همراه، پوینامایی، عکس، فیلم و صوت تلفن همراه، نرم افزارهای چندرسانه ای، فایل های متنی و عکس، ایده پردازی و سناریوی بازی های رایانه ای، بصری سازی داده ها و کاربری ui/ux ارائه شوند. به تیم های اول تا سوم در هر یک از موضوعات شش گانه از دو تا ۱۰ سکه بهار آزادی تعلق خواهد گرفت. پس از آن تیم های برتر به مدت سه ماه فرصت دارند تا ایده های خود را به محصول کاربردی تبدیل کنند و جوایز ویژه اولین مارتن تولید محتوای دیجیتال ایران را از آن خود کنند.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر در خصوص قوانین مسابقه و شرکت در این مارتن می توانند به وب سایت مسابقه به نشانی www.sharifide.ir مراجعه کنند.

بازی رایانه ای «قوشمه» در کرمانشاه تولید شد (۱۳۹۵/۰۱/۱۸)

امیر محمدی در گفتگو با خبرنگار مهر از تولید یک بازی رایانه ای توسط اعضای مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه خبر داد. وی افزود: این بازی که با عنوان «قوشمه» طی مدت یکسال توسط اعضای این مجتمع تولید شده است به گونه ای طراحی شده که به ترویج سبک زندگی ایرانی-اسلامی بپردازد.

مسئول مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه تصریح کرد: در این بازی سعی شده نشاط، سرگرمی، صرفه جویی و حتی اقتصاد با سبک ایرانی-اسلامی ترویج و پیاده سازی شود.

وی در خصوص چگونگی تولید این بازی رایانه ای و استفاده آن نیز گفت: این بازی در مدت یکسال و در مجتمع دیجیتال آیت الله نجومی، استودیو بازی و انیمیشن «گلا» تهیه و تولید شده و بر روی گوشی های موبایل با سیستم اندروید قابل اجراست.

محمدی در خصوص عوامل تولید این بازی رایانه ای نیز افزود: برنامه نویسی و مدیریت این پروژه را آقایان «سجاد شیرزادی، علی شیرزادی و علیرضا شمسی» به عهده دارند و کار گرافیک و طراحی آن را «روزبه فتاحی» انجام داده است.

وی افزود: هم چنین موسیقی این بازی رایانه ای را «وحید کرمانشاهی» تولید کرده، سناریو و بازینامه آن توسط سهیل بزرگداری به رشته تحریر در آمده است و تهیه کنندگی آن را نیز خود من «امیر محمدی» عهده دار بوده ام.

مسئول مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه از اتمام مراحل تولید این اثر دیجیتالی تا دو هفته آینده خبر داد و گفت: پس از پایان مراحل تولید این بازی آماده عرضه به بازار است.

وی همچنین در خصوص محتوای این بازی نیز گفت: کسانی که این بازی را بر روی گوشی خود نصب می کنند در واقع یک بچه بلوط بامزه و خوشگل را مهمان خانه خود کرده اند که از دست کلاغ های جنگل فرار کرده و به آنها پناه آورده است.

محمدی تصریح کرد: این بچه بلوط خیلی شیطان و بامزه است و همش موسیقی ایرانی گوش می دهد و از غذاهای ایرانی خیلی خوشش می آید.

وی ادامه داد: بچه بلوط بازی ما می خواهد آشپزی ایرانی یاد بگیرد و لباس های ایرانی شیک می پوشد.

مسئول مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه تصریح کرد: کسی که بازی را انجام می دهد باید حواسش به تیر فصل ها باشد، چون با تغییر فصل، فضای جنگل هم عوض خواهد شد.

وی در خصوص محل های فروش این بازی رایانه ای نیز افزود: این بازی پس از عرضه به بازار از طریق فروشگاه های فروش بازی و تولیدات رایانه ای قابل تهیه است.

محمدی از علاقمندانی که توانایی تولید انیمیشن و بازی های رایانه ای را دارند دعوت کرد تا برای همکاری به آدرس میدان غدیر- مجتمع شهید آوینی - بازی سرای شهر مراجعه کرده و در صورت احراز شرایط همکاری کنند.

وی در پایان از حمایت های اداره ارشاد شهرستان کرمانشاه و سازمان بسیج هنرمندان استان به خاطر حمایت در تولید این بازی رایانه ای تقدیر و تشکر کرد.

دبیر اجرایی جشنواره خبر داد: تمدید مهلت ثبت نام اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار (۱۳۹۵/۰۱/۱۸)

دبیر اجرایی اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار از تمدید مهلت ثبت نام این جشنواره تا ۳۱ فروردین ماه خبر داد.

به گزارش خبرگزاری برتا، سیدرسول منفرد، دبیر اجرایی اولین جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار در گفت و گو با خبرنگار عمارفیلم، از تمدید مهلت ثبت نام این جشنواره تا پایان فروردین ماه خبر داد.

منفرد با اشاره به این که جشنواره های دیگری در این حوزه حضور دارند، درباره فلسفه برگزاری جشنواره بازی رایانه ای عمار اظهار داشت: بازی های رایانه ای که در دنیا علاوه بر سرگرمی، ابزار آموزش، تربیت، ورزش و حتی درمان و کارکردهای دیگر شناخته می شوند، تاکنون در ایران نتوانستند با بدنه مردم و افکار عمومی ارتباطی فراتر از سرگرمی برقرار کنند، به همین دلیل جشنواره عمار در وهله اول، به دنبال فرهنگ سازی و برقراری ارتباط بین کارکردهای اصلی و مفید بازی رایانه ای و بدنه مردمی است که تاکنون اتفاق نیفتاده است.

دبیر اجرایی جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار ادامه داد: موضوع دیگر این است که ما هنوز هم در حوزه بازی های رایانه ای خلأ محتوا داریم گر چه از لحاظ ساختاری، فرمی و فنی رشد کردیم و از این جهت وضعیت خوبی داریم اما به لحاظ محتوایی نتوانستیم بازی های متناسب با فرهنگ ایرانی-اسلامی خودمان تولید کنیم و در بهترین حالت تلاش می شود بازی هایی به صورت سلیبی و با رعایت خطوط قرمز تولید شود.

وی با اشاره به تولید برخی بازی های خوب و در تراز جهانی که متناسفانه بدنه مردمی ندانشند، تصریح کرد: متناسفانه سازمان ها و مراجع رسمی کشور نیز که بودجه و امکانات در اختیار دارند، ارتباط خوبی با بازی های رایانه ای برقرار نکردند، به همین دلیل توجه و جلب اعتماد این نهادها برای حمایت از تولید بازی های رایانه ای ایرانی اسلامی هم مسئله مهمی است که جشنواره عمار بدنبال آن است.

منفرد با اشاره به فراخوان این جشنواره بیان کرد: اولین دوره عمار با اولویت محتوا، در موضوعات «استقلال خواهی و استکبارستیزی»، «هیداری اسلامی»، «تحولات منطقه و مسئله فلسطین»، «فن آوری هسته ای»، «انقلاب اسلامی و دفاع مقدس»، «سبک زندگی ایرانی اسلامی» و «بازی های اقیانسی» و در قالبهای «بازینامه نویسی»، «بازی های اندروید»، «بازی های تک مرحله و چند مرحله کوچک PC» و «تقد، پژوهش و مقالات بازی های رایانه ای» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای» برگزار می شود وی با اشاره به انتخاب بهترین بازی PC و آنلاین در بخش جنبی جشنواره تصریح کرد: تمرکز عمار در ادوار اول خود، با هدف شناسایی افراد و حمایت از آنها، روی بازی های کوچک و سهل الوصول و همچنین بازی های اندروید به دلیل فراگیر بودن آنها است. منفرد ادامه داد: همچنین تولید کنندگان و بازی سازانی که به دلیل مشکل تأمین منابع مالی و بودجه برای اثرشان که از مسائل عمده فعالان این حوزه است، نتوانستند اثر خود را به سرانجام برسانند، با توجه به اینکه جشنواره بستری برای دیده شدن و نمایش محصولات است، می توانند با شرکت آثارشان در بخش بازی های کوچک PC، از حمایت برخی سازمان ها و نهادهای فعال این عرصه برخوردار شوند. وی با اشاره به حضور ۱۰۵ اثر در این جشنواره خاطرنشان کرد: با توجه به اضافه شدن بخش «تقد، پژوهش و مقالات بازی های رایانه ای» به قالب های جشنواره، مهلت ثبت نام که تا پیش از این ۱۵ فروردین اعلام شده بود، تا پایان فروردین تمدید شده است و فعالان این عرصه هم می توانند آثارشان را شرکت دهند. دبیر اجرایی جشنواره مردمی بازی های رایانه ای عمار در پایان اظهار داشت: علاقه مندان از طریق تارنمای جشنواره AmmarFilm.ir می توانند در جریان آخرین اخبار و اطلاعات جشنواره قرار گیرند.



بازی رایانه ای «قوشمه» در کرمانشاه تولید شد (۱۳۹۵-۰۱/۱۷)

مسئول مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه از تولید بازی رایانه ای «قوشمه» توسط اعضای این مجتمع در استان خبر داد که به زودی روانه بازار می شود. امیر محمدی در گفتگو با خبرنگار مهر از تولید یک بازی رایانه ای توسط اعضای مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه خبر داد. وی افزود: این بازی که با عنوان «قوشمه» طی مدت یکسال توسط اعضای این مجتمع تولید شده است به گونه ای طراحی شده که به ترویج سبک زندگی ایرانی-اسلامی بپردازد. مسئول مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه تصریح کرد: در این بازی سعی شده نشاط، سرگرمی، صرفه جویی و حتی اقتصاد با سبک ایرانی-اسلامی ترویج و پیاده سازی شود. وی در خصوص چگونگی تولید این بازی رایانه ای و استفاده آن نیز گفت: این بازی در مدت یکسال و در مجتمع دیجیتال آیت الله نجومی، استودیو بازی و انیمیشن «گلا» تهیه و تولید شده و بر روی گوشی های موبایل با سیستم اندروید قابل اجراست. محمدی در خصوص عوامل تولید این بازی رایانه ای نیز افزود: برنامه نویسی و مدیریت این پروژه را آقایان «سجاد شیرزادی، علی شیرزادی و علیرضا شمسی» به عهده دارند و کار گرافیک و طراحی آن را «روزبه فتاحی» انجام داده است. وی افزود: هم چنین موسیقی این بازی رایانه ای را «وحید کرمانشاهی» تولید کرده، سناریو و بازینامه آن توسط سهیل یزگداری به رشته تحریر در آمده است و تهیه کنندگی آن را نیز خود من «امیر محمدی» عهده دار بوده ام. مسئول مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه از اتمام مراحل تولید این اثر دیجیتالی تا دو هفته آینده خبر داد و گفت: پس از پایان مراحل تولید این بازی آماده عرضه به بازار است. وی همچنین در خصوص محتوای این بازی نیز گفت: کسانی که این بازی را بر روی گوشی خود نصب می کنند در واقع یک بچه بلوط بامزه و خوشگل را مهمان خانه خود کرده اند که از دست کلاغ های جنگل فرار کرده و به آنها پناه آورده است. محمدی تصریح کرد: این بچه بلوط خیلی شیطان و بامزه است و همش موسیقی ایرانی گوش می دهد و از غذاهای ایرانی خیلی خوشش می آید. وی ادامه داد: بچه بلوط بازی ما می خواهد آشنیزی ایرانی یاد بگیرد و لباس های ایرانی شیک می پوشد. مسئول مجتمع دیجیتال استان کرمانشاه تصریح کرد: کسی که بازی را انجام می دهد باید حواسش به تغییر فصل ها باشد، چون با تغییر فصل، فضای جنگل هم عوض خواهد شد. وی در خصوص محل فروش این بازی رایانه ای نیز افزود: این بازی پس از عرضه به بازار از طریق فروشگاه های فروش بازی و تولیدات رایانه ای قابل تهیه است. محمدی از علاقمندانی که توانایی تولید انیمیشن و بازی های رایانه ای را دارند دعوت کرد تا برای همکاری به آدرس میدان غدیر-مجتمع شهید آوینی-بازی سرای شهر مراجعه کرده و در صورت احراز شرایط همکاری کنند. وی در پایان از حمایت های اداره ارشاد شهرستان کرمانشاه و سازمان بسیج هنرمندان استان به خاطر حمایت در تولید این بازی رایانه ای تقدیر و تشکر کرد.



آغاز ثبت نام از بازی سازها برای دریافت وام

امکان ثبت نام شرکت های بازی سازی جهت دریافت وام کم بهره بنیاد ملی بازی های رایانه ای فراهم شد. شرایط دریافت این وام، اواخر سال گذشته با توافق کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نهایی شده بود.

فناوران- به گفته هادی جعفری مسوول کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی، شرکت های بازی سازی متقاضی این وام می توانند از امروز اقدام به ثبت نام کنند.

موضوع پرداخت این وام توسط حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف ساماندهی ساختار اداری و مالی و همچنین قدرت گرفتن کارگروه بازی های رایانه ای مطرح و با استقبال کارگروه روبه رو شد.

از شرایط اصلی دریافت این وام عضویت قطعی در سازمان نظام صنفی و سابقه ساخت حداقل یک عنوان بازی در گذشته (یا در دست ساخت داشتن یک عنوان بازی) است.

پس از ثبت نام و ارسال مدارک، کارگروه بازی های رایانه ای مراحل آتی را جهت دریافت وام از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری خواهد کرد. متقاضیان می توانند با مراجعه به این صفحه جهت ثبت نام اقدام کنند.

گفته می شود مبلغ این وام ۳۰ میلیون تومان است که به نظر می رسد چندان مناسب بازی سازان در حوزه PC نباشد اما می تواند کمک شایانی به بازی سازان حوزه

موبایل کند.

به نظر می رسد سیاست های بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز بیشتر حمایت از بازی سازی در حوزه موبایل است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز پیش تر گفته بود بازی سازان این حوزه شانس بیشتری برای رقابت در بازارهای بین المللی دارند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۱/۱۸

