

۱۳۹۵/۰۳/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

MAY 25 2016

چهارشنبه ۵ خرداد

۱۳۹۶

اذان صبح ۴:۱۱ طلوع آفتاب ۵:۵۳ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۳۱



قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۱۹	۳۰۴۳۹	دلار
▼ ۱۵۵	۳۳۹۳۷	یورو
▲ ۴۰۳	۴۴۴۷۳	پوند
▼ ۱۵۲	۲۷۶۵۲	سدین
▲ ۵	۸۲۸۷	درهم امارات
▼ ۲۴	۳۰۶۷۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۴۶۶	دلار
۳۸۸۵	یورو
۵۰۷۵	پوند
۳۱۷۰	سدین
۹۴۸	درهم امارات
۱۲۰۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۰۱۹۰۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۹۹۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۱۸۰۰۰	نیم سکه
۲۷۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی «شتاب در شهر 2: سرعت شکنان» به زودی منتشر می شود	کار و کارگر
روزنامه سیاست روز		
۳	اعتراض یک بازیساز ایرانی به عدم حمایت دولت	صدا
۴	بازی ایرانی والیبال 2016 منتشر شد	صدا
۵	شتاب در شهر 2 در راه بازار بازی	بیتا
۵	فیلترینگ راه مقابله با سایت های نشر بازی های ضداسلامی نیست	خبرگزاری بین المللی قرآن International Quran News Agency
۶	بازی شتاب در شهر 2: سرعت شکنان» به زودی منتشر می شود	ضارا ایرانی
۶	بازیهای ویدئویی بودار می شوند	مرکز خبرگزاری مهر
۷	بازیهای ویدئویی بودار می شوند	اقتصاد
۷	بازیهای ویدئویی بودار می شوند	شرق
۷	بازیهای ویدئویی بودار می شوند	ایمنم اگزوز نیست
۸	ایران به جمع تولیدکنندگان تجهیزات واقعیت مجازی پیوست	ایران خبرگزاری کاران
۸	بازیهای ویدئویی بوسیله نانوذرات بودار میشوند	ICT
۸	پیوستن ایران به جمع تولیدکنندگان تجهیزات واقعیت مجازی	داغ غنوز
۹	فیلترینگ راه مقابله با سایت های نشر بازی های ضداسلامی نیست	مرکز خبرگزاری مهر
۹	زبان فارسی به بازی گلش آف کلنز اضافه شد+آموزش	تلاش

تعداد محتوا : ۱۶



خبرگزاری

۴

پایگاه خبری

۷

روزنامه

۵



ادامه یک بازی پیرطرفدار ایرانی در راه بازار بازی «شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان» به زودی منتشر می شود

نسخه اول بازی ایرانی «شتاب در شهر» در سبک اتومبیل رانی، به عنوان یکی از پیرطرفدارترین و پرفروش ترین بازی های ایرانی شناخته می شود. سازندگان این بازی قریب به ۵ سال است که روی نسخه جدیدی از آن با نام «سرعت شکنان» کار می کنند و به زودی نمره زحمات آن ها را در بازار مشاهده خواهیم کرد.

به گزارش کار و کارگر، بازی «شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان» به دلیل دنیای باز بودن و نقشه ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، یکی از بزرگ ترین پروژه های بازی سازی کشورمان به حساب می آید. مدیر استودیوی آروین تک سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد: در تولید «شتاب در شهر» تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر فرآیند ساخت و تولید بودند و سعی در ساخت اثری متفاوت و زیبا و با کیفیت قابل قبول داشتند. از آنجا که نشر بازی نیز همانند تولید موضوع بسیار پراهمیتی است، تلاش نمودیم با خوش نام ترین و فعال ترین ناشر کشور یعنی شرکت مهندسی پرینان که دارای قدرت مندترین شبکه توزیع بازی و نرم افزار در سراسر کشور است وارد مذاکره شویم. پس از رایزنی و مذاکرات فشرده با شرکت مهندسی پرینان در خصوص توزیع و پخش این بازی به شکلی شایسته و قدرتمند به توافق رسیدیم. تولید این بازی بیش از چهار سال و نیم به طول انجامیده و بیش از ۶۰ نیروی انسانی به صورت مستقیم و غیر مستقیم در ساخت این پروژه دخالت داشته اند. نتیجه تلاش نیم سازنده را می توان در کیفیت بالای بازی و تصاویر آن مشاهده کرد. استودیو آروین تک از موتور بازی سازی اختصاصی خود یعنی ATE ۲ برای ساخت بازی شتاب در شهر ۲ استفاده کرده که همین مورد نیز جزو افتخارات این بازی به حساب می آید. بازی شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان، اوایل تابستان در سراسر کشور منتشر خواهد شد.

اعتراض یک بازیساز ایرانی به عدم حمایت دولت



حجت‌الاسلام حبیب داستانی‌بنیسی؛ طراح بازی «عملیات انهدام ۲» در ارتباط با ضرورت پرداختن به رویدادهای معاصر کشورمان می‌گوید: در تاریخ معاصر ما حوادث و حماسه‌های متعددی در داخل و خارج از کشور روی داده است که قابلیت پرداخت دارند. در میان این حوادث، دفاع مقدس جایگاهی ویژه دارد و در میان عملیات‌های دفاع مقدس هم عملیات بیت‌المقدس که به آزادسازی خرمشهر منتهی شد یکی از بزرگ‌ترین عملیات‌ها بود؛ همه این‌ها نشان می‌دهد حماسه خرمشهر ظرفیت بالایی برای بازیسازی دارد که ما در «عملیات انهدام ۲» به آن پرداخته‌ایم.

او ادامه می‌دهد: در بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای شاهدیم بعد از گذشت بیش از هفتاد سال از جنگ جهانی هنوز بازی‌هایی مانند «فتح برلین» تولید و عرضه می‌شود و این نشان‌دهنده اهمیت زنده نگه داشتن یک رویداد تاریخی در عرصه بازیسازی است.

داستانی‌بنیسی در توضیح سختی‌های کار بازیسازی در ایران توضیح می‌دهد: طبیعی است که من یک طلبه از شهر قم هستم و تنهایی وارد این میدان شده‌ام. دولت پای کار نیست. در همین اندازه هم عملکرد موفق داشته‌ام و بازی «عملیات انهدام ۲» خیلی خوب دیده شده است.

بازی ایرانی والیبال ۲۰۱۶ منتشر شد



مهییار اصغرپور؛ ناشر بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» از انتشار این بازی خبر داد و گفت: این بازی یازدهم تیم ملی والیبال ایران است و نوجوانان را بیشتر از قبل به حمایت تیم ملی ترغیب می‌کند. بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» نخستین بازی ورزشی تیمی ایرانی است که تولید آن از اوایل سال ۱۳۹۳ آغاز شده است. بازی «والیبال ۲۰۱۶» برای پلتفرم رایانه‌های شخصی طراحی و در استودیو بازیسازی کاکنوس تولید شده است. در طراحی بخش گیم پلی بازی «والیبال ۲۰۱۶»، مکانیک‌ها طوری طراحی شده‌اند که امکان پیشرفت در آنها وجود داشته باشد. به عبارت دیگر در این بازی هر فردی که بیشتر تمرین کند، قوی‌تر است. همچنین کاربران با انجام بازی دوستانه می‌توانند توانایی‌های خود را آزمایش کنند.



شتاب در شهر ۲ در راه بازار بازی

نسخه اول بازی ایرانی «شتاب در شهر» در سبک اتومبیل‌رانی، به عنوان یکی از پرفروش‌ترین و پرفروش‌ترین بازی‌های ایرانی شناخته می‌شود. سازندگان این بازی قریب به ۵ سال است که روی نسخه جدیدی از آن با نام «سرعت شکنان» کار می‌کنند. بازی «شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان» به دلیل دنیای باز بودن و نقشه‌ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، یکی از بزرگ‌ترین پروژه‌های بازی‌سازی کشورمان به حساب می‌آید.

مدیر استودیوی آروین تک‌سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد: در تولید «شتاب در شهر» تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر فرایند ساخت و تولید بودند و سعی در ساخت اثری متفاوت و زیبا و با کیفیت قابل قبول داشتند. تولید این بازی بیش از چهار سال و نیم به طول انجامیده و بیش از ۶۰ نیروی انسانی به صورت مستقیم و غیر مستقیم در ساخت این پروژه دخالت داشته‌اند. نتیجه تلاش تیم سازنده را می‌توان در کیفیت بالای بازی و تصاویر آن مشاهده کرد.

استودیو آروین تک از موتور بازی‌سازی اختصاصی خود یعنی ATE ۲ برای ساخت بازی شتاب در شهر ۲ استفاده کرده که همین مورد نیز جز افتخارات این بازی به حساب می‌آید. بازی شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان، اوایل تابستان در سراسر کشور منتشر خواهد شد.



فیلترینگ راه مقابله با سایت های نشر بازی های ضداسلامی نیست (۹۵/۰۲/۰۴)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: فیلترینگ راه مقابله با سایت های نشر بازی های ضداسلامی نیست و باید مسئولان ارشد کشور بیش از پیش برای این موضوع برنامه ریزی کنند.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به فیلترینگ سایت های انتشار بازی های ضداسلامی گفت: امروزه دیگر فیلترینگ سایت های انتشار بازی های ضد اسلامی جواب نمی دهد چراکه مقابله با این بازی ها نیازمند کار فرهنگسازی و وجود قانون است که متأسفانه جامعه امروزی از وجود هر دو محروم است.

وی افزود: در خارج از کشور به ویژه ایالات متحده، زمانی که فرد به انتشار یک محتوای غیراخلاقی در سایت می پردازد، بلافاصله بخش امنیتی کشور بر اساس قانون موجود پس از شناسایی آی پی، به سراغ فرد می روند و او را بازداشت می کنند. همچنین علاوه بر بازداشت و چندماه زندانی شدن، مجازات نقدی سنگینی برای فرد تعیین می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: در هیچ کشوری مثل ایران، به راحتی متخلفان نمی توانند فعالیت کنند و قانون جدی برای متخلفان انتشار بازی های ضداسلامی در سایت ها وجود ندارد. متأسفانه در ایران سایت دارای محتوای غیراخلاقی فیلتر می شود و پس از مدتی فرد با سایت (دامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیگری به فعالیت می پردازد؛ بنابراین فیلترینگ هیچ اثری نمی تواند برای متخلفان داشته باشد. وی بیان کرد: موضوع فیلترینگ در کشور همچون داستان تام و جری است که به دنبال هم هستیم و از هم فرار می کنیم و همه کارهای مان بی فایده است. فیلترینگ سایت هایی با محتوای غیراخلاقی کاری از پیش نمی برد. کریمی قندوسی اظهار کرد: براساس فرمایشات مقام معظم رهبری، فضای مجازی در کشور رها شده است و هیچ کس نمی تواند آن را کنترل کند. این فضای نوین، موضوع جدی است که باید هرچه سریعتر اصلاح شود. وی یادآور شد: راه مقابله با سایت هایی که بازی های غیرمجاز را می گذارند، فیلترینگ نیست و باید مسئولان ارشد کشور راهکار این موضوع را بیاندیشند. به نظر می رسد باید مسئولان برنامه های جدی تری نسبت به این موضوع داشته باشند.



بازی شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان» به زودی منتشر می شود (۱۴۰۳-۱۵/۰۲/۰۵)

فراایران - نسخه اول بازی ایرانی «شتاب در شهر» در سبک اتومبیل رانی، به عنوان یکی از پرفروش ترین و پرفرودترین بازی های ایرانی شناخته می شود. سازندگان این بازی قریب به ۵ سال است که روی نسخه جدیدی از آن با نام «سرعت شکنان» کار می کنند و به زودی ثمره زحمات آن ها را در بازار مشاهده خواهیم کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی «شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان» به دلیل دنیای باز بودن و نقشه ای به وسعت ۷۰ کیلومتر مربع، یکی از بزرگ ترین پروژه های بازی سازی کشورمان به حساب می آید. مدیر استودیوی آروین تک سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد: در تولید «شتاب در شهر» تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر فرآیند ساخت و تولید بودند و سعی در ساخت اثری متفاوت و زیبا و با کیفیت قابل قبول داشتند. از آنجا که نشر بازی نیز همانند تولید موضوع بسیار پراهمیتی است، تلاش نمودیم با خوش نام ترین و فعال ترین ناشر کشور یعنی شرکت مهندسی پرنیان که دارای قدرت مندترین شبکه توزیع بازی و نرم افزار در سراسر کشور است وارد مذاکره شویم. پس از رایزنی و مذاکرات فشرده با شرکت مهندسی پرنیان در خصوص توزیع و پخش این بازی به شکلی شایسته و قدرتمند به توافق رسیدیم. تولید این بازی بیش از چهار سال و نیم به طول انجامیده و بیش از ۶۰ نیروی انسانی به صورت مستقیم و غیر مستقیم در ساخت این پروژه دخالت داشته اند. نتیجه تلاش تیم سازنده را می توان در کیفیت بالای بازی و تصاویر آن مشاهده کرد. استودیو آروین تک از موتور بازی سازی اختصاصی خود یعنی ۲ ATE برای ساخت بازی شتاب در شهر ۲ استفاده کرده که همین مورد نیز جزو افتخارات این بازی به حساب می آید.

بازی شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان، لوایل تابستان در سراسر کشور منتشر خواهد شد.

```
{var switchToxx=false; stLight.options({publisher:'dberevee-e499-493--8c91-8294are8cdda
```



بازیهای ویدئویی بودار می شوند (۱۴۰۳-۱۵/۰۲/۰۵)

به گزارش خبرگزاری مهر، از مدتها پیش ایده جالب توجه تلفیق انواع رایحه ها با بازیهای ویدئویی مطرح شده است. کارشناسان این صنعت معتقدند که اگر چنین ایده ای به واقعیت تبدیل شود آنگاه باید منتظر انقلابی در دنیای بازیهای ویدئویی باشیم. حالا خبر خوشحال کننده این است: بازیهای ویدئویی آینده بودار می شوند! پروژه ای موسوم به NANOSMELL در اروپا دنبال می شود که هدف اصلی آن طراحی بازیهای ویدئویی است که کاربر حین بازی نه تنها از صحنه های مهیج آن لذت ببرد بلکه رایحه های مختلف مربوط به صحنه های متفاوت بازی را نیز احساس کند. این قابلیت مهم به واسطه رایحه های مصنوعی برچسب گذاری شده به بازی از طریق تاتوژراتی ارائه می شود که در معرض میدان الکترومغناطیسی قرار گرفته اند. این نوآوری برای استفاده در نسل بعدی تلویزیونها نیز در نظر گرفته شده است و افراد می توانند به طور کنترل از راه دور عملکرد سیستم انتشار رایحه کنسول بازی یا تلویزیون خود را خاموش و روشن کنند. در این نوآوری از ترکیبات شیمیایی معطر مصنوعی بر پایه DNA استفاده می شود که در تلفیق با تاتوژرات و قرار گرفتن در میدان الکترومغناطیسی عمل می کنند.



تحقیق یک رؤیا؛ بازیهای ویدئویی بودار می شوند (۱۳۹۵-۱۵/۰۳/۹۵)

به زودی علاقمندان به بازیهای ویدئویی نه تنها از هیجان بازی لذت می برند بلکه بوهای مرتبط با صحنه های مختلف بازی را هم احساس می کنند!

به گزارش خبرگزاری مهر، از مدتها پیش ایده جالب توجه تلفیق انواع رایحه ها با بازیهای ویدئویی مطرح شده است. کارشناسان این صنعت معتقدند که اگر چنین ایده ای به واقعیت تبدیل شود آنگاه باید منتظر انقلابی در دنیای بازیهای ویدئویی باشیم. حالا خبر خوشحال کننده این است: بازیهای ویدئویی آینده بودار می شوند!

پروژه ای موسوم به NANOSMELL در اروپا دنبال می شود که هدف اصلی آن طراحی بازیهای ویدئویی است که کاربر حین بازی نه تنها از صحنه های مهیج آن لذت ببرد بلکه رایحه های مختلف مربوط به صحنه های متفاوت بازی را نیز احساس کند.

این قابلیت مهم به واسطه رایحه های مصنوعی برچسب گذاری شده به بازی از طریق تاتوژاتی ارائه می شود که در معرض میدان الکترومغناطیسی قرار گرفته اند.

این نوآوری برای استفاده در نسل بعدی تلویزیونها نیز در نظر گرفته شده است و افراد می توانند به طور کنترل از راه دور عملکرد سیستم انتشار رایحه کنسول بازی یا تلویزیون خود را خاموش و روشن کنند.

در این نوآوری از ترکیبات شیمیایی معطر مصنوعی بر پایه DNA استفاده می شود که در تلفیق با تاتوژات و قرار گرفتن در میدان الکترومغناطیسی عمل می کنند.



بازیهای ویدئویی بودار می شوند (۱۳۹۵-۱۵/۰۳/۹۵)

به زودی علاقمندان به بازیهای ویدئویی نه تنها از هیجان بازی لذت می برند بلکه بوهای مرتبط با صحنه های مختلف بازی را هم احساس می کنند!

به گزارش مشرق، از مدتها پیش ایده جالب توجه تلفیق انواع رایحه ها با بازیهای ویدئویی مطرح شده است. کارشناسان این صنعت معتقدند که اگر چنین ایده ای به واقعیت تبدیل شود آنگاه باید منتظر انقلابی در دنیای بازیهای ویدئویی باشیم. حالا خبر خوشحال کننده این است: بازیهای ویدئویی آینده بودار می شوند!

پروژه ای موسوم به NANOSMELL در اروپا دنبال می شود که هدف اصلی آن طراحی بازیهای ویدئویی است که کاربر حین بازی نه تنها از صحنه های مهیج آن لذت ببرد بلکه رایحه های مختلف مربوط به صحنه های متفاوت بازی را نیز احساس کند.

این قابلیت مهم به واسطه رایحه های مصنوعی برچسب گذاری شده به بازی از طریق تاتوژاتی ارائه می شود که در معرض میدان الکترومغناطیسی قرار گرفته اند.

این نوآوری برای استفاده در نسل بعدی تلویزیونها نیز در نظر گرفته شده است و افراد می توانند به طور کنترل از راه دور عملکرد سیستم انتشار رایحه کنسول بازی یا تلویزیون خود را خاموش و روشن کنند.

در این نوآوری از ترکیبات شیمیایی معطر مصنوعی بر پایه DNA استفاده می شود که در تلفیق با تاتوژات و قرار گرفتن در میدان الکترومغناطیسی عمل می کنند.



تحقیق یک رؤیا؛ بازیهای ویدئویی بودار می شوند (۱۳۹۵-۱۵/۰۳/۹۵)

به زودی علاقمندان به بازیهای ویدئویی نه تنها از هیجان بازی لذت می برند بلکه بوهای مرتبط با صحنه های مختلف بازی را هم احساس می کنند!

ایران اکونومیست - از مدتها پیش ایده جالب توجه تلفیق انواع رایحه ها با بازیهای ویدئویی مطرح شده است. کارشناسان این صنعت معتقدند که اگر چنین ایده ای به واقعیت تبدیل شود آنگاه باید منتظر انقلابی در دنیای بازیهای ویدئویی باشیم. حالا خبر خوشحال کننده این است: بازیهای ویدئویی آینده بودار می شوند!

پروژه ای موسوم به NANOSMELL در اروپا دنبال می شود که هدف اصلی آن طراحی بازیهای ویدئویی است که کاربر حین بازی نه تنها از صحنه های مهیج آن لذت ببرد بلکه رایحه های مختلف مربوط به صحنه های متفاوت بازی را نیز احساس کند.

این قابلیت مهم به واسطه رایحه های مصنوعی برچسب گذاری شده به بازی از طریق تاتوژاتی ارائه می شود که در معرض میدان الکترومغناطیسی قرار گرفته اند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این نوآوری برای استفاده در نسل بعدی تلویزیونها نیز در نظر گرفته شده است و افراد می توانند به طور کنترل از راه دور عملکرد سیستم انتشار رایحه کنسول بازی یا تلویزیون خود را خاموش و روشن کنند.
در این نوآوری از ترکیبات شیمیایی معطر مصنوعی بر پایه DNA استفاده می شود که در تلفیق با تانودرات و قرار گرفتن در میدان الکترومغناطیسی عمل می کنند.



ایران به جمع تولیدکنندگان تجهیزات واقعیت مجازی پیوست (۱۳۹۶-۱۵/۰۲/۰۵)

شرکت «بیلیم گیمز» مستقر در آذربایجان غربی با استفاده از دانش فنی متخصصان داخلی موفق به ساخت صندلی و تردمیل واقعیت مجازی شده است.
به گزارش ایلنا، در سال های اخیر، هدست و تجهیزات واقعیت مجازی پیشرفت های چشمگیری کرده و بسیاری از کارشناسان معتقدند که آینده بازی های ویدئویی و رسانه های تعاملی با واقعیت مجازی گره خورده است.
شرکت «بیلیم گیمز» با همکاری دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارومیه موفق شده تا تردمیل و صندلی واقعیت مجازی را با فن آوری کاملاً بومی تولید کند. این تجهیزات در نمایشگاه دستاوردهای پژوهشی دانشگاه آزاد اسلامی که به مناسبت سی و دومین سالگرد تأسیس دانشگاه برگزار شد، رونمایی شد.
گران بودن تجهیزات و دستگاه های واقعیت مجازی یکی از چالش های اصلی این فن آوری نوین برای گسترش در بازار است. در همین راستا بومی شدن این فن آوری در داخل کشور می تواند به توسعه این فن آوری کمک شایانی کند.
لازم به ذکر است هر دو دستگاه کاملاً با هدست واقعیت مجازی Oculus Rift که به نوعی بهترین هدست بازار است، سازگار هستند.



بازیهای ویدئویی بوسیله نانوذرات بودار میشوند (۱۳۹۶-۱۵/۰۲/۰۵)

ICTPRESS - بزودی علاقمندان به بازیهای ویدئویی نه تنها از هیجان بازی لذت میبرند بلکه بوهای مرتبط با صحنه های مختلف بازی را هم احساس میکنند!
به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، از مدتها پیش ایده جالب توجه تلفیق انواع رایحه ها با بازیهای ویدئویی مطرح شده است. کارشناسان این صنعت معتقدند که اگر چنین ایده ای به واقعیت تبدیل شود آنگاه باید منتظر انقلابی در دنیای بازیهای ویدئویی باشیم.
حالا خبر خوشحال کننده این است: بازیهای ویدئویی آینده بودار میشوند!
پروژه ای موسوم به NANOSMELL در اروپا دنبال میشود که هدف اصلی آن طراحی بازیهای ویدئویی است که کاربر حین بازی نه تنها از صحنه های مهیج آن لذت ببرد بلکه رایحه های مختلف مربوط به صحنه های متفاوت بازی را نیز احساس کند.
این قابلیت مهم بواسطه رایحه های مصنوعی برجسب گذاری شده به بازی از طریق نانوذراتی ارائه میشود که در معرض میدان الکترومغناطیسی قرار گرفتند.
این نوآوری برای استفاده در نسل بعدی تلویزیونها نیز در نظر گرفته شده است و افراد میتوانند به طور کنترل از راه دور عملکرد سیستم انتشار رایحه کنسول بازی یا تلویزیون خود را خاموش و روشن کنند.
در این نوآوری از ترکیبات شیمیایی معطر مصنوعی بر پایه DNA استفاده میشود که در تلفیق با تانودرات و قرار گرفتن در میدان الکترومغناطیسی عمل میکنند.



پیوستن ایران به جمع تولیدکنندگان تجهیزات واقعیت مجازی (۱۳۹۶-۱۵/۰۲/۰۵)

شرکت «بیلیم گیمز» مستقر در آذربایجان غربی با استفاده از دانش فنی متخصصان داخلی موفق به ساخت صندلی و تردمیل واقعیت مجازی شده است.
به گزارش خبرداغ به نقل از ایلنا، در سال های اخیر، هدست و تجهیزات واقعیت مجازی پیشرفت های چشمگیری کرده و بسیاری از کارشناسان معتقدند که آینده بازی های ویدئویی و رسانه های تعاملی با واقعیت مجازی گره خورده است.
شرکت «بیلیم گیمز» با همکاری دانشگاه آزاد اسلامی واحد ارومیه موفق شده تا تردمیل و صندلی واقعیت مجازی را با فن آوری کاملاً بومی تولید کند. (ادامه

(ادامه خبر ...) این تجهیزات در نمایشگاه دستاوردهای پژوهشی دانشگاه آزاد اسلامی که به مناسبت سی و دومین سالگرد تأسیس دانشگاه برگزار شد، رونمایی شد. گران بودن تجهیزات و دستگاه های واقعیت مجازی یکی از چالش های اصلی این فن آوری نوین برای گسترش در بازار است. در همین راستا بومی شدن این فن آوری در داخل کشور می تواند به توسعه این فن آوری کمک شایانی کند. لازم به ذکر است هر دو دستگاه کاملاً با هدست واقعیت مجازی Oculus Rift که به نوعی بهترین هدست بازار است، سازگار هستند.



فیلترینگ راه مقابله با سایت های ناشر بازی های ضداسلامی نیست (۱۴۰۳-۱۵/۰۲/۱۵)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو ایکن، با اشاره به فیلترینگ سایت های انتشار بازی های ضداسلامی گفت: امروزه دیگر فیلترینگ سایت های انتشار بازی های ضد اسلامی جواب نمی دهد، چراکه مقابله با این بازی ها نیازمند کار فرهنگ سازی و وجود قانون است که متأسفانه جامعه امروزی از وجود هر دو محروم است.

وی افزود: در خارج از کشور به ویژه ایالات متحده، زمانی که فرد به انتشار یک محتوای غیراخلاقی در سایت می پردازد، بلافاصله بخش امنیتی کشور بر اساس قانون موجود پس از شناسایی آی پی، به سراغ فرد می روند و او را بازداشت می کنند. همچنین علاوه بر بازداشت و چندماه زندانی شدن، مجازات نقدی سنگینی برای فرد تعیین می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: در هیچ کشوری مثل ایران، به راحتی متخلفان نمی توانند فعالیت کنند و قانون جدی برای متخلفان انتشار بازی های ضداسلامی در سایت ها وجود ندارد. متأسفانه در ایران سایت دارای محتوای غیراخلاقی فیلتر می شود و پس از مدتی فرد با سایت دیگری به فعالیت می پردازد؛ بنابراین فیلترینگ هیچ اثری نمی تواند برای متخلفان داشته باشد.

وی بیان کرد: موضوع فیلترینگ در کشور همچون داستان تام و جری است که به دنبال هم هستیم و از هم فرار می کنیم و همه کارهای مان بی فایده است. فیلترینگ سایت هایی با محتوای غیراخلاقی کاری از پیش نمی برد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: براساس فرمایشات مقام معظم رهبری، فضای مجازی در کشور رها شده است و هیچ کس نمی تواند آن را کنترل کند. این فضای نوین، موضوعی جدی است که باید هر چه سریعتر اصلاح شود.

وی یادآور شد: راه مقابله با سایت هایی که بازی های غیرمجاز را می گذارند، فیلترینگ نیست و باید مسئولان ارشد کشور راهکار این موضوع را بیندیشند. به نظر می رسد باید مسئولان برنامه های جدی تری نسبت به این موضوع داشته باشند.



زبان فارسی به بازی کلتش آف کلنز اضافه شد+آموزش (۱۴۰۳-۱۵/۰۲/۱۵)

تراز:همان طور که مطلع هستید بازی کلتش آف کلنز یکی از محبوب ترین بازی های موبایل بوده و طرفداران زیادی در دنیا و مخصوصاً در ایران دارد؛ اما مشکلی که تاکنون وجود داشته و کاربران ایرانی از آن گلایه می کردند عدم پشتیبانی این بازی از زبان فارسی بود که گویا این مشکل نیز برطرف شده و زبان فارسی نیز به بازی کلتش آف کلنز اضافه شده است.

به گزارش تراز، امروز بازی کلتش آف کلنز آپدیت جدیدی دریافت کرده که امکانات گسترده ای به بازی اضافه می کند و مهم ترین های آن اضافه شدن دو نیروی جدید به نام Baby Dragon یا اژدهای کودک و همچنین Miner یا معدنچی به بازی بوده و همچنین امکان ارتقای سطح بعضی از ساختمان های دفاعی و تله ها نیز به بازی اضافه شده است.

در صورتی که آپدیت جدید را دانلود نکرده اید می توانید از طریق پستی که برای دانلود آپدیت جدید بازی کلتش آف کلنز نسخه ی ۸.۳۳۲.۲ را دریافت کنید؛ اما نکته ی جالبی که بعد از تست بازی مشاهده کردیم اضافه شدن زبان فارسی به بازی بود که نه تنها منوی بازی بلکه تمام امکانات و توضیحات نیز به زبان فارسی تغییر یافته است.

درخواست اضافه شدن زبان فارسی به یکی از مواردی بود که بازی بازان ایرانی برای مدت ها درخواست آن را از سوپرسل داشتند و بالاخره بعد از مدت ها این اقدام صورت گرفت و بازی کلتش آف کلنز در نهایت از زبان فارسی نیز پشتیبانی خواهد کرد. امیدوارم این اتفاق برای بازی های مطرح دنیا نیز صورت گیرد و شاهد پشتیبانی از زبان فارسی در بازی های بزرگ دنیا باشیم.

نحوه فعال سازی زبان فارسی در بازی کلتش آف کلنز

برای فعال سازی زبان فارسی کافی است که به بخش تنظیمات رفته و سپس زبان فارسی را انتخاب کنید تا بازی به زبان فارسی اجرا شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

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

۱۳۹۵/۰۳/۰۵

