

۱۳۹۵/۰۳/۰۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۱۶	۳۰۴۶۵	دلار
▼ ۱۹۸	۳۳۸۵۶	یورو
▼ ۲۶۱	۴۴۵۴۵	پوند
▼ ۱۳۳	۲۷۶۲۶	سدین
▲ ۳	۸۲۹۵	درهم امارات
▼ ۱۷۱	۳۰۶۲۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۹۵	دلار
۳۹۰۵	یورو
۵۱۱۰	پوند
۳۱۶۰	سدین
۹۵۵	درهم امارات
۱۲۱۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۱۹۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۰۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۱۲۰۰۰	نیم سکه
۲۷۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازیسازان در رقابتی ناعادلانه شرکت کرده اند	صدیقا
۵	اپل «لیلا» را به «اپ استور» راه داد	ایران
روزنامه مناقصه مزایده		
۶	«شتاب در شهر 2: سرعت شکنان» منتشر می شود	صدیقا
۷	بازی های ویدئویی بودار می شوند	جام جم
۸	مقابله با بازی های ضد اسلامی نیازمند فرهنگسازی	حمایت
۸	روغمایی از بازی فتح خرمشهر در نخستین نمایشگاه فرهنگ و هنر	خبرگزاری.سج
۹	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	خبرگزاری واثقیان ایران ISNA
۹	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	شرق
۱۰	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	دانشگاه خوارزمی
۱۱	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	دولت بهار
۱۱	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	فردا Fardanews
۱۲	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	neconews
۱۲	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	خبر
۱۳	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	شمس و آفتاب
۱۳	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	9/9
۱۴	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	پنجره
۱۵	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	اقتصاد امروز ecotoday.ir
۱۵	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	نگارنگار

۱۶	اپل - لیلا - را به اپ استور راه داد	خبرگزاری ایروان ایران، جهان، سر و فصلی، سفری، کجور
۱۶	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	بولتن سایت خبری تعلیمات
۱۷	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	ایزو
۱۷	اپل بالاخره "لیلا" را پذیرفت!	تدبیر و امید شبکه اطلاع چتر
۱۸	اپل 171#& لیلا#187; را به اپ استور راه داد	اقتصاد نیوز سایت مجله اقتصاد ایران
۱۹	آغاز صنعت انیمیشن سازی در ایران با جواهردان	مهرگان www.mehregan.com
۲۰	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	اکو فارس
۲۰	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	جالبین انجمن رسانه‌های بیرون مرزها
۲۱	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	پاگاه خبری الکترونیک ebnews
۲۱	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	ایمکس نیوز wimax news
۲۲	اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد	ایکتون
۲۲	بازی والیبال مدرن منتشر شد	گیم‌سای وبسایت تخصصی اخبار بازی‌های رایانه‌ای
۲۳	بازی شاهزاده ایرانی	خبرگزاری آریا
۲۴	بازی شاهزاده ایرانی (برای کامپیوتر)	خبرگزاری آریا
۲۴	دانشجویان انستیتو ملی بازی سازی در استانبول بازی می سازند	مهر خبرگزاری مهر

تعداد محتوا : ۳۶



خبرگزاری

۵

پایگاه خبری

۲۳

روزنامه

۸





۱

۱۵



بازیسازان در رقابتی ناعادلانه شرکت کرده‌اند

گفت‌وگو با حسن مهدی اصل، کارگردان
بازی‌های «سیاوش» و «جنگل لرزان»

«جنگل لرزان» نخستین بازی ایرانی است که
برای پلی‌استیشن ۴ عرضه می‌شود. همین
خبر کافی بود تا توجه‌مان به استودیو سورنا

گزارش

کبری کریمی‌نژاد

پر دناش آرنج جلب شود. مجموعه‌ای که در سال ۱۳۹۱ بازی «سیاوش»
را که اقتباسی آزاد از شاهنامه فردوسی بود رفته بازار کرد. بازی
مذکور نخستین عنوان اکشن-تک‌ش آفرینی یادآورین ایزد و مریک
بود که در ایران تولید می‌شد و سازندگان سعی داشتند آن را به کلون

قابل احترامی از «دایبلو» تبدیل کنند. چهار سال بعد این استودیو بازی «جنگل لرزان»
(Wobbly Jungle) را معرفی کرد که جندی پیش در شبکه اسپیم منتشر شد و قرار است
بعضی از مهمان کنسول نتایج باشد.

استودیو سورنا در حالی دست به چنین ریسکی زده که اکثر سازندگان ایرانی این روزها تمرکز
خود را روی بازی‌های موبایل و عرضه داخلی آن قرار داده‌اند. همین بهانه‌ای شد تا گفت‌وگو با
رایا حسن مهدی اصل مدیر این استودیو و یکی از چهار نماینده انجمن صنعتی بازی‌سازان ایران
ترتیب دهیم او در این گفت‌وگو به نکاتی حالب در مورد صنعت بازی‌سازان اشاره کرده که
مناسبتاً تا به امروز کمتر کسی در مورد آنها سخن گفته است.





همه ما دوست داریم بازی‌هایی با داستان ایرانی تهیه کرده و آن را به مخاطبان خارجی چه غربی و چه شرقی عرضه کنیم ولی واقعیت این است که چنین کاری با بودجه‌های صد، دو صد یا حتی سیصد میلیون امکان‌پذیر نیست

را نداریم که بازی‌های درجه یک را در این ژانر درست کنیم. «جنگل لرزان» یک بازی پلتفرمر دو بعدی سخت است، چیزی شبیه به «سوپر میت بوی» که در آن شخصیت اصلی یک موجود بامزه است اما در بطن ماجرا با انتری سخت سر و کار داریم. هدف ما از ساخت این بازی بازار خارجی بود و روی ژانری دست گذاشتیم که هم طرفدار داشته باشد و هم امکان ساختش برای ما مقدور باشد.

«سوپر میت بوی» بازی نسبتاً پرطرفداری بین کاربران داخلی است. به نظر شما بازی که ساخته‌اید، می‌تواند مورد تایید گیمرهای داخلی باشد؟

قطعاً می‌تواند مورد تایید دوستداران پلتفرمر باشد ولی بازار داخلی داستان جداگانهای دارد. مشکلات بازار داخلی چیزی بود که در «سیاوش» آن را تجربه کردیم. داستان‌های ایرانی بسیار جذابند، با این حال بازی‌هایی با این مضمون باید روایتی درست و میان پرده‌های برهنه داشته باشند و از منظر تبلیغاتی هم مورد حمایت قرار گیرند.

همه ما دوست داریم بازی‌هایی با داستان ایرانی تهیه کرده و آن را به مخاطبان خارجی چه غربی و چه شرقی عرضه کنیم ولی واقعیت این است که چنین کاری با بودجه‌های صد، دو صد یا حتی سیصد میلیون امکان‌پذیر نیست.

چرا نمی‌توانیم؟

ما در مورد مقولای فرهنگی حرف می‌زنیم، مثلاً به سینما نگاه کنید؛ در مورد قطب‌های سینمایی مانند فیلم‌های هالیوودی، فیلم‌های هنگ کنگی یا فیلم‌های ژاپنی سال‌ها طول کشید تا هر کدام از این قطب‌ها فرهنگ خود را به کشورهای دیگر صادر کنند. آن وقت ما نمی‌توانیم بدون بودجه مناسب و حمایت معنوی این کار را انجام دهیم. نه فقط ما بلکه هیچ کدام از کشورهای خاور میانه هم

در چه سالی وارد صنعت بازی شدید؟

در سال ۱۳۸۶ به صورت رسمی وارد صنعت بازی شدم و دو سال بعد پروژه «سیاوش» آغاز شد. عنوانی که به واسطه آن موتور گرافیکی خودمان را درست کردیم؛ کاری که بسیار پرهزینه بود و بدقولی‌های فراوانی را تحمل کردیم؛ حتی در برهه‌ای روی پروژه دیگری مشغول به کار شدیم، هر چند در نهایت برگشتیم و «سیاوش» را منتشر کردیم.

در حال حاضر روی ساخت چه بازی‌هایی مشغول هستید؟

بازی «جنگل لرزان» و پروژه دیگری با نام «UNSIGHT» که هر کدام از آنها با موتوری جداگانه ساخته شده‌اند. پروژه اول روی استیم منتشر شده و منتظر عرضه آن روی کنسول پلی‌استیشن ۴ هستیم. بازی دوم را هم هنوز به صورت رسمی معرفی نکرده‌ایم و به زودی نخستین اطلاعات را درباره آن منتشر می‌کنیم. «سیاوش» اثری نقش آفرینی با دوربین ایزومتریک است اما «جنگل لرزان» یک پلتفرمر دو بعدی، چه اتفاقی افتاد که تصمیم به تغییر ژانر گرفتید؛ ریسکی که حتی بازسازان مشهور دنیا هم کمتر دست به آن می‌زنند؟

دلیل اصلی این تغییر، جنبه بیزنس کار بود. ما باید بازار درست را شناسایی می‌کردیم. بعضی ژانرها به شدت شلوغند مثل شوترها، اکشن، ماجراجویی یا حتی MOBA. ساخت عناوین این چنینی نه تنها بسیار سخت است بلکه قدرت این

بارها تست شده است. این اکوسیستم خیلی وسیع است و تا وقتی چیزی از این سیستم نباشیم، یعنی بازی‌ها را دنبال نکنیم و اخبار را نخوانیم، موفق نخواهیم شد. هنوز خیلی از بازیسازان ایده‌ای در مورد VR واقعیت مجازی نمی‌دانند و حتی اهمیتی نمی‌دهند که این پدیده بلند مدت خواهد بود یا کوتاه مدت. این یک ضعف بسیار بزرگ است مخصوصاً وقتی خولدن تمامی خبرهای گیم در طول روز بیشتر از نیم ساعت هم وقت کسی را نمی‌گیرد.

شما و تعدادی از همکارانتان چند سال پیش پروژه Gameup را شروع کردید که در حقیقت نمونه داخلی استیم و GOG بود. این پروژه در چه وضعیتی قرار دارد؟

پروژه Gameup را خیلی دوست دارم چون ما راه سطح جهانی نزدیک‌تر می‌کنیم. ما تحقیقات فراوانی در این رابطه داشتیم و حتی نسخه بتا را عرضه کردیم. فیدبک‌ها مثبت بودند و سعی کردیم تغییراتی در آن ایجاد کنیم با بخش دیجیتالی بسیار از مشکلاتمان همچون پیدا کردن تاجر و پروسه سخت آن حذف می‌شود. بازیکنان لیدر بورد دارند و همین لگج‌های می‌شود تا آنها بیشتر از سرویس استفاده کنند. این پروژه بسیار بزرگ است. ما حتی یک سال گذشته به شدت دنبال سرمایه‌گذار بودیم چون این پروژه نیاز به بودجه تبلیغاتی فراوان دارد برای همین تصمیم گرفتیم خودمان پروژه را هر چند با بودجه کم جلو ببریم. تا آنجایی که شنیدیم دام شرکت مدرک هم از آن استقبال کرده است این موضوع بسیار عجیب‌الاست مخصوصاً این که بسیاری از اعضای رده بالا بنیاد در مدرک مشغول به کار هستند. وقتی معاون حمایت‌بنیاد یا مدیر بخش فرهنگی خودش سازنده مدرک است، شناسی برای خود می‌بیند؟

راستش نمی‌دانم چه بگویم. فقط می‌توانم بگویم متأسفانه بعضی چیزها بسیار نامعادلانه است و اصلاً چیزی به نام رقابت وجود ندارد. چرا ما باید از یک خط شروع کنیم و افراد دیگر جلوتر از ما باشند. مخصوصاً این که ما از صفر شروع کردیم و به قولی خاک کار را خوردیم. نمی‌گویم به ما امتیازی دهند. اگر قرار است امتیازی داده شود حالا حمایتی یا مالی، باید به همه یک امتیاز داده شود. ما ریسک کردیم، بودجه گذاشتیم ولی سازمان دیگری بهر تلاش را می‌برد.

گیم‌های ما بسیار جست‌وجوگر هستند. به قولی کار بر داخلی خیلی بیشتر از بازیساز اطلاعات دارد. متأسفانه خیلی از بازیسازان ما تنها آثار آثاری همچون «Call of Duty» یا «آنچارت» سر در می‌آورند اما مخاطبان به هر ژانر و سبکی سر می‌زنند. شما در این مورد چه نظر دارید؟

حرف‌ها را قبول دارم. خودم خیلی از بازیسازان را می‌شناسم که کم‌بازی می‌کنند. این مشکل جدیدی نیست و مربوط به گذشته است. چون ما به صورت آکادمیک بازیسازی را یاد نگرفتیم. اتفاق دیدمان بسیار محدود است. وقتی ما بازی می‌کنیم، با فیدبک مخاطبان روبه‌رو می‌شویم و بسیاری از باورهای غلطمان

خود به خود اصلاح می‌شود. متأسفانه در ایران نه به مارکت، نه به مخاطب و نه به بازار جهانی اهمیت می‌دهیم. بازیساز رانس هم بازی است و مخاطب در درجه‌ای پایین‌تر قرار دارد اما در اینجا همه چیز برعکس است. وقتی مخاطب اطلاعاتش چندین برابر بازیساز است، اختلافی فراوانی هم بین آنها شکل می‌گیرد و در نهایت بازی‌های داخلی شکست می‌خورند. بعضی از



سازندگان ما مدام از بازی‌های شوتر صحبت می‌کنند ولی حتی «کوکت» را نمی‌شناسند. چرا در این مورد هیچ فرهنگسازی نمی‌شود یا موسسات آموزشی گیم فکری برای این موضوع نمی‌کنند؟

اگر بازیساز خودش را یک جزیره تصور کند، لزوماً نمی‌تواند شاهکار خلق کند. تعداد سازندگان و بازی‌ها آن قدر افزایش یافته که می‌بینید ایده اصلی بازی شما پیش از این بارها و

نواخته شده بازی‌ای با فرهنگ خاص خود تولید و آن را با موفقیت به دیگر کشورها صادر کنند. این کار نیاز به طرح و نقشه کامل و چندساله دارد.

طی سال‌هایی که صنعت بازی در کشور شکل گرفته است، تقریباً همه سازندگان از مشکلات داخلی سخن می‌گویند. از کمبود بودجه گرفته تا مشکلات حمایتی. شما بعد از این همه سال مشکل را از کجا می‌بینید؟ منظورم مشکل بازیسازان است نه این که مثلاً چرا بنیاد بودجه نمی‌دهد یا چرا اسرار تاپی فکر نمی‌کنیم؟

مشکل اصلی بازار داخلی طرز تفکر بازیسازان خودمان است. این چیزی است که خودم به شصت تجربه‌اش کردم. مادر ابتدا بسیار رویارو با بودیم و به جای واقعیت، رویای‌های خودمان را دنبال می‌کردیم. دوست داشتیم عنوان‌مان یا بازی‌های بزرگ جهانی رقابت کنند اما حقیقت این بود که باید با توجه به محدودیت‌ها و منابعمان بازی می‌ساختیم. وقتی زیاد از حد رویا بردار می‌شویم، عنوانی می‌سازیم که ریسک زیادی می‌طلبند و در نهایت چیزی جز شکست غافل‌مان نمی‌شود.

مشکل دیگری که از آن می‌دهد تمرکز بازیسازان ما روی اندروید و مارکت بازار است. فکر می‌کنند تنها مارکت قابل اعتنا همین است. در صورتی که حقیقت این گونه نیست. بیژنس بازی فقط پلتفرم اندروید و مارکت نیست. بازار ایران بازار بسیار کوچکی است. مخصوصاً در مقیاس با بازار جهانی و صنعتی که تعداد مخاطبان آن بیش از یک میلیارد نفر است. خط دید بازیسازان بسیار صاف و مستقیم است و به هیچ وجه فکر نمی‌کنند که می‌توان بازی جهانی تولید کند. برای من خیلی عجیب است که سازندگان ما پنج سال است به یک شکل بازی می‌سازند و حتی حاضر نیستند بیشتر در مورد پروژه‌های جدیدشان تحقیق کنند. فقط چند لحظه فکر کن که گوگل پلی آزاد شود یا بازار اشباع شود. آن وقت چه اتفاقی بر سر سازندگان ما می‌آید؟ نباید همه نخچیرهای خود را در یک سبد بگذاریم.

طی این چند سال به عنوان منتقد گیم یک مساله را به خوبی احساسی کردم، آن هم عقب بودن بازیسازان ما نسبت به گیم‌هاست. بازیسازان داخلی اطلاعات کمی از بازار جهانی و اخبارش دارند، در حالی که

از نوع
دیگر

اپل «لیلا» را به «اپاستور» راه داد

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه‌های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

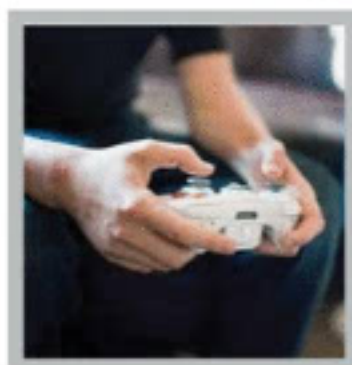
به گزارش ورج، «لیلا و سایه‌های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید درباره زندگی یک دختر فلسطینی است که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می‌کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن‌های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی دانست که مناسب گروه بازی نیست. رشید ابوعیده، توسعه‌دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین‌شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته‌بندی بازی‌ها نمی‌دانیم، لطفاً در دسته‌بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته‌بندی بازی‌ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد. اما در نهایت ابوعیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه‌های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد. این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در اپاستور و گوگل پلی وجود دارد.

«شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان» منتشر می شود



نسخه اول بازی ایرانی «شتاب در شهر» در سبک اتومبیل رانی، عنوان یکی از عناوین بازی های سطح بالای ایرانی بود. سازندگان این بازی مدت هاست که روی نسخه جدیدی از آن با نام «سرعت شکنان» کار می کنند و به زودی شاهد عرضه این بازی خواهیم بود. «شتاب در شهر ۲: سرعت شکنان» به دلیل دنیای باز بودن و نقشه های به وسعت هفتاد کیلومتر مربع یکی از بزرگ ترین پروژه های بازی سازی کشورمان به حساب می آید. تولید این بازی بیش از چهار سال و نیم به طول انجامیده و بیش از شصت 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 ATE 2 برای ساخت «بازی شتاب در شهر ۲» استفاده کرده است که همین مورد نیز جزو افتخارات این بازی به حساب می آید.

بازی‌های ویدئویی بودار می‌شوند



بزرودی علاقه‌مندان به بازی‌های ویدئویی نه تنها از هیجان بازی لذت می‌برند بلکه بوهای مرتبط با صحنه‌های مختلف بازی را هم احساس می‌کنند. به گزارش مهر، پروژه‌ای موسوم به نانوسمل (NANOSMELL) در اروپا دنبال می‌شود که هدف اصلی آن طراحی بازی‌های ویدئویی است که کاربر حین بازی نه تنها از صحنه‌های مهیج آن لذت

ببرد، بلکه رایحه‌های مختلف مربوط به صحنه‌های متفاوت بازی را نیز احساس کند. این قابلیت مهم به واسطه رایحه‌های مصنوعی برچسب‌گذاری شده به بازی از طریق نانوذراتی ارائه می‌شود که در معرض میدان الکترومغناطیسی قرار گرفته‌اند. در این نوآوری از ترکیبات شیمیایی معطر مصنوعی بر پایه دی‌ان‌ای استفاده می‌شود که در تلفیق با نانوذرات و قرار گرفتن در میدان الکترومغناطیسی عمل می‌کنند.

مقابله با بازی‌های ضداسلامی نیازمند فرهنگسازی

مدیرعامل نیلامی بازی‌های رایانه‌ای گفت: فیلترینگ راه مقابله با سایت‌های نشر بازی‌های ضداسلامی نیست و باید مسئولان ارشد کشور بیش از پیش برای این موضوع برنامه‌ریزی کنند. حسن کریمی قنوسی، در



گفت‌وگو با ایکنال افزود: مقابله با این بازی‌ها نیازمند کار فرهنگ‌سازی و وجود قانون است. وی با اشاره به این موضوع که در خارج از کشور به ویژه ایالات متحده، زمانی که فرد به انتشار یک محتوای غیراخلاقی در سایت می‌پردازد، بلافاصله بخش امنیتی کشور بر اساس قانون موجود پس از شناسایی آی‌پی، به سراغ فرد می‌روند و او را بازداشت می‌کنند. خاطر نشان کرد: همچنین علاوه بر بازداشت و چندماه زندانی شدن، مجازات نقدی سنگینی برای فرد تعیین می‌شود. وی تصریح کرد: در ایران قانون جدی برای متخلفان انتشار بازی‌های ضداسلامی در سایت‌ها وجود ندارد. متأسفانه فقط سایت‌های دارای محتوای غیراخلاقی فیلتر می‌شود و پس از مدتی فرد با سایت دیگری به فعالیت می‌پردازد. بنابراین فیلترینگ هیچ اثری نمی‌تواند برای متخلفان داشته باشند. کریمی قنوسی بیان کرد: بر اساس فرمایشات مقام معظم رهبری، فضای مجازی در کشور رها شده است و هیچ کس نمی‌تواند آن را کنترل کند. این فضای نوین، موضوعی جدی است که باید هر چه سریع‌تر اصلاح شود.

رونمایی از بازی فتح خرمشهر در نخستین نمایشگاه فرهنگ و هنر (۱۳۹۵/۰۳/۰۵-۱۳۹۵/۰۳/۰۵)

خبرگزاری بسیج: معاون فرهنگی سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران ضمن تمجید از فعالیت‌های موسسه فرهنگی هاتف شهر، رونمایی از بازی فتح خرمشهر را یک خلافت در نخستین نمایشگاه فرهنگ و هنر عنوان کرد.

خبرگزاری بسیج: حجت الاسلام ناصری پور با اشاره به رونمایی از بازی فتح خرمشهر همزمان با سالروز آزادی این شهر، اظهار داشت: بازی‌های رایانه‌ای در طول سال‌های اخیر اصلی‌ترین استراتژی در انتقال فرهنگ از جوامع غربی به جوانان کشور ما بوده است که فراسینماها یا گسترش و اشاعه بازی‌هایی مثل فتح خرمشهر می‌تواند اثر موضعی خوبی برای جلوگیری از تهاجم دشمن داشته باشد. وی افزود: این بازی‌ها حمله به افکار دشمن و ترویج فرهنگ ایثار و شهادت است. ناصری پور با قدردانی از مسئولان موسسه هاتف شهر در اجرای خلافت سینمای هفت‌پدی و بازی فتح خرمشهر تصریح کرد: این محصول باید با قیمت مناسب به شهروندان ارائه شود تا با استقبال بیشتری از سوی جوانان همراه باشد. وی در پایان گفت: قطعاً سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران از چنین برنامه‌هایی حمایت خواهد کرد که امیدوارم این برنامه‌ها با تلاش موسسه هاتف شهر در سطح شهر تهران اشاعه یابد.

Style Definitions /table MsoNormalTable {/table} {/table} mso-style-name: "Table Normal"; mso-
tstyle-rowband-size: 0; mso-tstyle-colband-size: 0; mso-style-noshow: yes; mso-style-priority: 99; mso-
style-qformat: yes; mso-style-parent: ""; mso-padding-alt: 0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin-top: 0cm;
(... ادامه دارد ...) mso-para-margin-right: 0cm; mso-para-margin-bottom: 0.1pt; mso-para-margin-left: 0cm; line

height:۱۱۵%; mso-pagination:widow-orphan; font-size:۱۱.۵pt; font-family:"Calibri","sans-serif"; ...
 mso-ascii-font-family:Calibri; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times
 New Roman"; mso-fareast-theme-font:minor-fareast; mso-hansi-font-family:Calibri; mso-hansi-
 theme-font:minor-latin; mso-bidi-font-family:Arial; mso-bidi-theme-font:minor-bidi; {literal} } {/
 {literal}



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۳۹۴/۰۲/۰۹)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش ایسنا به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین مواضعی پیش از این هم اپل را به دردر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نمزدی برای جواز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۳۹۴/۰۲/۰۹)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش مشرق، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است. در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند، اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد. چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردرس انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد. نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۹۵/۰۱/۲۵)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

صراط: اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش ورچ، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند، اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد. چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردرس انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد. نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۴۰۲-۰۳/۰۴-۰۵)

دولت بهار: اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش دولت بهار به نقل از مشرق، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد. شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند. رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد. بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است. در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند، اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد. چنین مواضعی پیش از این هم اپل را به دردرس انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد. نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست. این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۴۰۲-۰۳/۰۴-۰۵)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

خبرگزاری ایستا: قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد. به گزارش ورج، شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند. رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد. بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است. در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند، اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد. چنین مواضعی پیش از این هم اپل را به دردرس انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لایلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد. نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لایلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لایلا» را به اپ استور راه داد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لایلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لایلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش ایسنا به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لایلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفا در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلا نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند، اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لایلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردسر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لایلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لایلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لایلا» را به اپ استور راه داد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لایلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

عصرخبر به نقل از خبرگزاری ایسنا: قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لایلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

به گزارش ورج، شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفا در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلا نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردمر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نمزدی برای جویز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.

منبع: ایسنا

اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۹/۰۷/۹۵-۱۹/۰۷/۹۵)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

خبرگزاری ایسنا: قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

به گزارش ورچ، شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفا در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلا نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردمر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نمزدی برای جویز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.

اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۹/۰۷/۹۵-۱۹/۰۷/۹۵)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گزارش ایسنا به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفا در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلا نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردمر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.

اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۳۹۵/۰۴/۰۱)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش ایسنا به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفا در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلا نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردمر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۳/۰۳/۹۵-۱۳۸۴)

اقتصاد امروز- اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش ایسنا به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردرس انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نمزدی برای جویز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۳/۰۳/۹۵-۱۳۸۴)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

اتاق خبر: قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردرس انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نمزدی برای جویز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (آپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.
منبع: ایستا



خبرگزاری
دولت اسلامی ایران

اپل - لایلا - را به آپ استور راه داد (۱۳۹۴/۰۴/۰۵ - ۱۳۹۴/۰۴/۰۵)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لایلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش ایستا به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در آپ استور ایجاد می کند. بازی «لایلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل آپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل آپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به آپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لایلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردسر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لایلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشواری قرار داد.

نمزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لایلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (آپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.
انتهای پیام



بیتن
خبرگزاری دولتی ایران

اپل «لایلا» را به آپ استور راه داد (۱۳۹۴/۰۴/۰۵ - ۱۳۹۴/۰۴/۰۵)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لایلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش بیتن نیز، به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در آپ استور ایجاد می کند. بازی «لایلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که این اپلیکیشن اصلاً نمی‌تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن‌ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می‌دانیم. اگر می‌خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند، اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردمر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می‌رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۱/۰۴/۱۴۰۲ - ۱۱/۰۴/۱۴۰۲)

روز نو :

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می‌کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می‌کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می‌گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می‌کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی‌دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی‌تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن‌ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می‌دانیم. اگر می‌خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند، اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردمر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می‌رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



تدبیر و امید

اپل بالاخره «لیلا» را بپذیرفت! (۱۱/۰۴/۱۴۰۲ - ۱۱/۰۴/۱۴۰۲)

اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می‌کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های ایل، مورد پذیرش قرار نگرفت و ایل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت ایل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط ایل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها ایل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت ایل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتواهای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که ایل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم ایل را به دردسر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، ایل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نمزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اقتصادنیوز

ایل & ۱۷۱# لیلا & ۱۸۷# : را به اپ استور راه داد (۱۳۰۱-۰۵/۰۲/۱۳۰۱)

ایل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به نقل از ورج، قوانین ایل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های ایل، مورد پذیرش قرار نگرفت و ایل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت ایل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط ایل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها ایل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت ایل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتواهای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که ایل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم ایل را به دردسر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، ایل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نمزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.
منبع: ایسنا



آغاز صنعت انیمیشن سازی در ایران با جوانمردان (۱۳۵۰-۱۳۷۲/۳)

خبرگزاری میزان - مرکز پویانمایی صبا با تولید انیمیشن "جوانمردان" و نمادهای جانی آن در راه تولید صنعتی انیمیشن قدم گذاشت.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری میزان به نقل از روابط عمومی رسانه ملی، دیروز چهارشنبه شهرداد مراسم رونمایی از نشان انیمیشن "جوانمردان" و تولیدات جانبی آن در سالن رضوان ساختمان بسیج صداوسیما برگزار شد.

انیمیشنی که به طور همزمان در دو قالب فیلم سینمایی و سریال در حال تولید و قرار است فیلم سینمایی آن تا جشنواره فیلم فجر امسال آماده شود. انیمیشن "جوانمردان" اولین انیمیشنی است که همزمان با تولیدش به دیگر وجوه جذب مخاطب و تبلیغات پرداخته و به طور همزمان نمادهای آن نظیر عروسک ها و ابزارشان، نشان های انیمیشن که بر روی لباس ظروف و لوازم تحریر حک می شود نیز به بازار عرضه خواهد شد. کاری که سال هاست در کمپانی های بزرگ انیمیشن سازی دنیا رخ می دهد و شخصیت هایی چون مرد عنکبوتی را به قهرمانی بی نظیر نزد مخاطبان بدل می کنند. مخاطباتی که اتفاقاً اثرگذارترین طبقه مخاطب در شکل گیری نسل آینده هستند و گروه سنی کودک را شامل می شوند.

دکتر پورحسین قائم مقام معاون سیما در این مراسم با تأکید بر اینکه قهرمان سازی لازمه تمدن سازی است گفت: اگر بخواهیم نسلی تمدن ساز را بیروار کنیم باید قهرمان بسازیم، قهرمانی که بتواند با آنها ارتباط عاطفی برقرار کند. وی با بیان اینکه استفاده از محتوای قنوت و جوانمردی در این انیمیشن برای تمدن سازی کار هوشمندانه ایست گفت: مخاطبان این انیمیشن با پسترهایی که برای عرضه آن اندیشیده شده است حتماً ارتباط برقرار می کنند.

وی سپس از بعد معرفتی به تشریح اثرگذاری کارهای نمایشی و رفتارسازی پرداخت و گفت: اگر بخواهیم مفهومی را در ذهن کودک و بعد بزرگسال جاری کنیم نیازمند مفهوم سازی هستیم و برای این منظور ابتدا ادراک حسی لازم است که با حواس پنجگانه حاصل می شود. وی افزود: ادراک خیالی پس از درک حسی در ذهن انسان شکل می گیرد و منجر به مفهوم سازی می شود.

قائم مقام معاون سیما با بیان اینکه برای ایجاد مفاهیمی چون ایثار، آزادی و شجاعت باید از ادراک حسی آغاز کرد گفت: سینما به معنای عام آن با ادراک حسی به ادراک خیالی مستمر منجر می شود و اگر این ادراک خیالی در زمان بسط یابد مفهوم سازی به تحقق می پیوندد.

وی افزود: ادراک بینایی یکبار رخ می دهد و اگر بخواهیم ادراک خیالی را تکرار کنیم نیازمند آن هستیم که ادراک خیالی را در بستر زمان متکثر کنیم و آنچه ادراک خیالی را متکثر می کند تکرار ادراک حسی است که به علت محدودیت تمدن نمایش های یک فیلم باید با تماد و رمزهای فیلم صورت پذیرد.

پورحسین با بیان اینکه یک انیمیشن باید با این نمادها و رموزها به ذهن کودک چنگ بزند گفت: ادراک خیالی این مخاطب با این کار بسط می یابد بطوریکه که او یکبار بادیدن خود فیلم با شخصیت آشنا می شود و سپس با نمادهای آن تخیل می کند و کم کم رگه های رفتاری آن قهرمان در ذهن این مخاطب نقش می بندد و مفهوم ساخته می شود.

وی افزود: ساخت عروسک های این انیمیشن و ابزارشان و دیگر نمادها امکانی فراهم می کند کودک غیر از دیدن فیلم با وسایل دیگری با قهرمان داستان ارتباط برقرار و شخصیت آن را بارها در ذهن مرور کند و مفهوم سازی از آن حاصل می شود.

وی با بیان اینکه طیف نفوذ انیمیشن بالاترین رده را در میان دیگر قالب های نمایشی دارد گفت: قهرمان سازی با انیمیشن حرکتی پرنفوذ و تمدن ساز است و تولید این انیمیشن به همراه بسترهای جانی آن در ساختن نشان که در کالاهای فرهنگی عرضه می شود ادراک خیالی مخاطب را بسط خواهد داد و شخصیت و رفتار قهرمان این انیمیشن می تواند در رفتار مخاطب آن جاری شود.

مرتضی شمسی رئیس مرکز پویانمایی صبا نیز در ابتدای این مراسم درباره علل جذابیت شخصیت های کارتون های خارجی سخن گفت و یادآور شد: وقتی برای کودکان قهرمانان ملی در کارهای نمایشی نمی سازیم آن ها به انیمیشن ها و قهرمان انیمیشن های دیگر توجه می کنند.

وی سپس استفاده درست از بستر رسانه را علت ماندگاری و جذابیت آثاری چون شاهنامه دانست و گفت: رسانه شعر که از فرهنگی دیگر آمده بود و استفاده شاعر بزرگ شاهنامه از این بستر توانست آن را قرن ها ماندگار کند و پیامش را با بهره گیری درست از این قالب و توجه به جذابیت اشعار در هر عصری ارائه دهد.

وی سپس با تأکید بر لزوم وجود قهرمان در ذهن بچه ها گفت: نیاز به قهرمان نیاز عام است و اگر دقیق طراحی شود نسل آینده را با قهرمانان ایرانی آشنا می کند. قهرمانی که می تواند جایگزین مرد عنکبوتی و نظیر آن شود. رئیس مرکز پویانمایی صبا با بیان اینکه در تولید انیمیشن جوانمردان این مرکز به تمام وجوه ارائه انیمیشن صنعتی توجه کرده است گفت: سریال و فیلم سینمایی این انیمیشن در دست ساخت است و به طور همزمان نمادهای جانی آن نظیر عروسک، سایت بازی کامپیوتری، لباس، لوازم تحریر و... نیز تهیه شده و با پخش آن ها به بازار ارائه می شود.

شمسی با بیان اینکه این راهبرد در تولید هفت اثر این مرکز در نظر گرفته شده گفت: انیمیشن جوانمردان اولین انیمیشنی است که در مرکز پویانمایی صبا به صورت صنعتی تولید می شود. وی از اصحاب رسانه و فعالان فضای مجازی کشور خواست تا این مرکز و سازندگان این انیمیشن را برای معرفی و تداوم این صنعت در کشور یاری دهند.

در خلال این مراسم بخش هایی از مراحل ساخت آن و تولید عروسک و نشان این اثر نمایش داده شد. این انیمیشن به تهیه کنندگی الهام ابراهیمی و کارگردانی رضا فصاحت تولید می شود. دعوت کارگردان این انیمیشن از انیماتورهای آن برای عکس یادگاری پایان بخش این مراسم بود.

مراسمی که در آن فقط نامی از تنظیفی به عنوان سرپرست گویندگان برده شد و شاید موبد این موضوع بود که محتوای جذاب همچنان حلقه مفقوده آثار نمایشی ما در تمام حوزه ها است.

مدیران مرکز پویا نمای صبا، مدیران شبکه های نظیر شبکه سحر و الکتور، جمعی از عوامل سازنده این انیمیشن، هنرمندان و اصحاب رسانه نیز در این مراسم حضور داشتند.

انتهای پیام/


اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۳/۰۳/۹۵-۱۳/۰۳/۹۵)

اکوفارس: اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش ایسنا به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتواهای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین مواضعی پیش از این هم اپل را به دردسر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نمزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.


بازی های ویدیویی؛ اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۳/۰۳/۹۵-۱۳/۰۳/۹۵)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش سرویس علمی جام نیوز به نقل از ایسنا، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفاً در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلاً نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتواهای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین مواضعی پیش از این هم اپل را به دردسر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لایلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد. نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لایلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.

۲۰۱۳

نظر



اپل «لایلا» را به اپ استور راه داد (۹۵/۰۳/۰۷-۱۱۱۴۴)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لایلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک از ایسنا به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لایلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد. شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفا در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپل تمایلی به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلا نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند، اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لایلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردمر انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لایلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لایلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



اپل «لایلا» را به اپ استور راه داد (۹۵/۰۳/۰۷-۱۱۱۴۴)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لایلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

وایمکس نیوز- به نقل از ورج، قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لایلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفا در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را از دسته بندی بازی ها خارج کنید بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد. بنابراین نه تنها اپلیکیشن به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلا نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردرس انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.

منبع: ایسا



اپل «لیلا» را به اپ استور راه داد (۱۳۹۴-۰۲/۰۲/۰۷)

اپل که در هفته گذشته از انتشار یک بازی به نام «لیلا و سایه های جنگ» با توجیه مضمون سیاسی این بازی جلوگیری کرده بود، در نهایت تصمیم گرفت آن را به عنوان بازی بپذیرد.

قوانین اپل برای بازی های ویدیویی هنوز هم مشکلاتی را در اپ استور ایجاد می کند. بازی «لیلا و سایه های جنگ» پلتفرمی سیاه و سفید است درباره زندگی یک دختر فلسطینی که در خلال جنگ با رژیم اسرائیل در نوار غزه زندگی می کند. این بازی در طول فرآیند بررسی اپلیکیشن های اپل، مورد پذیرش قرار نگرفت و اپل دلیل آن را محتوایی که مناسب گروه بازی نیست ذکر کرد.

شرکت اپل البته سابقه ای در سانسور بازی های موبایلی دارد که بر روی موضوعات سیاسی و یا فرهنگی دست می گذارند، شامل بازی هایی که شرایط کارخانه های چینی را برجسته می کنند و یا دارای مضامین خشونت علیه کودکان هستند.

رشید ابوعبیده، توسعه دهنده فلسطینی و خالق این بازی، اسکرین شاتی از متن دریافتی توسط اپل را منتشر کرد که در آن علت خودداری این شرکت از انتشار این بازی ذکر شده بود: از آنجایی که ما اپلیکیشن شما را مناسب دسته بندی بازی ها نمی دانیم، لطفا در دسته بندی این اپلیکیشن تجدیدنظر و آن را از دسته بندی بازی ها خارج کنید. بهتر است که این اپلیکیشن در زمره اخبار یا مراجع جای بگیرد.

بنابراین نه تنها اپلیکیشن به دادن اجازه به پیام یک توسعه دهنده بازی درباره یک موضوع بحث برانگیز نشان نداده، بلکه فراتر رفته و گفته است که این اپلیکیشن اصلا نمی تواند به عنوان یک بازی در نظر گرفته شود. در حقیقت دستورالعمل اپ استور شرکت اپل به طور خاص مواضع خود را درباره اینکه چه چیزی در این فروشگاه موبایلی مجاز است و چه چیزی مجاز نیست، تعیین کرده است.

در دستورالعمل اپ استور آمده است: ما اپلیکیشن ها را متفاوت از کتاب و آهنگ می دانیم. اگر می خواهید مذهبی را نقد کنید یا مسائل جنسی را توصیف کنید، کتابی بنویسید یا آهنگی بسازید. ممکن است این موضوع شرایط را پیچیده کند اما ما تصمیم گرفته ایم که به محتوای خاص اجازه ورود به اپ استور را ندهیم. اما در نهایت ابوعبیده اعلام کرد که اپل در تصمیم خود تجدیدنظر کرده است و «لیلا و سایه های جنگ» را به عنوان یک بازی منتشر خواهد کرد.

چنین موضعی پیش از این هم اپل را به دردرس انداخته بود و با این حال این شرکت هنوز هم در بسیاری از تصمیم هایش ثابت قدم مانده است. هرچند این بار به نظر می رسد واکنش طرفداران بازی لیلا و حامیان داستان ابوعبیده، اپل را در موقعیت دشوارتری قرار داد.

نامزدی برای جوایز متعدد در کنفرانس های بازی به ابوعبیده کمک کرد و آشکار ساخت که لیلا یک بازی است که تنها ممکن است دارای عناصر روایتی باشد که خوشایند همه نیست.

این اپلیکیشن در حال حاضر به صورت رایگان در فروشگاه های آنلاین هر دو سیستم عامل iOS (اپ استور) و اندروید (گوگل پلی) وجود دارد.



بازی والیبال مدرن منتشر شد (۱۳۹۴-۰۲/۰۲/۰۷)

بازی ایرانی والیبال ۲۰۱۶ (والیبال مدرن) یکی از جدیدترین بازی های ورزشی ایرانی است که شما را در کوران مسابقات لیگ جهانی والیبال قرار می دهد. این بازی که توسط استودیو بازی سازی کاکتوس طراحی و ساخته شده است در تاریخ سوم خرداد و چهار روز مانده تا مسابقات انتخابی المپیک توسط شرکت پخش «ها وی یو» منتشر شده است. در ادامه با معرفی ویژگی های بازی با ما همراه باشید.

از ویژگی های اصلی این بازی که آن را نسبت به سایر بازی های والیبال ساخته شده در دنیا متمایز می کند، میتوان به ویژگی های زیر اشاره کرد: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) - گزارشگر فارسی با صدای کیومرث کرده

- دارای تیم ملی های برتر جهان

- گیم پلی روان و جذاب با شبیه سازی بازی والیبال

- بخش تمرین و بازی دوستانه

- بخش بازی بی نهایت و پیشرفتی با جام های معتبر لیگ جهانی - جام جهانی - قهرمانی قاره ای - قهرمانی جهان و..

- دوربین داینامیک و استاتیک

- بازی دو نفره با کیبورد و دسته بازی

لازم به ذکر است والیبال ۲۰۱۶ (والیبال مدرن) تنها بازی کامپیوتری والیبال منتشر شده طی ۵ سال اخیر در دنیاست

خواهشمندیم برای حمایت از بازی سازان هم وطن نسخه اورجینال بازی را از فروشگاه های معتبر و یا به صورت سفارسی از سایت hi-vu.ir تهیه فرمایید.



بازی شاهزاده ایرانی (۲۰۰۴-۲۰۰۳)

خبرگزاری آریا- بازی شاهزاده ایرانی (برای کامپیوتر)، Prince of Persia The Forgotten Sands PC Game را دانلود کنید:

دانلود Prince of Persia The Forgotten Sands PC Game (حجم ۵.۵ گیگابایت)

تاریخ انتشار: ۹۴/۱۲/۲۲

سیستم عامل مورد نیاز: ویندوز ۱۰، ۸.۱، ۷، XP

تست شده توسط سرزمین دانلود (اطلاعات بیشتر)

سایر نسخه های این بازی

سایر بازی های جنگی برای کامپیوتر

راهنمای استفاده:

این برنامه به صورت ایمج ISO است که باید آن را در درایو مجازی قرار دهید تا قابل استفاده باشد.

اگر قبلا با نرم افزارهای درایو مجازی کار نکرده اید، از این روش استفاده کنید:

روش قرار دادن فایل ISO در درایو مجازی:

۱. فایل دانلود شده را از حالت فشرده خارج کنید.

۲. نرم افزار Power ISO را نصب کنید و سپس ویندوز را ریستارت کنید تا نصب کامل شود. (در هنگام نصب نرم افزار تنظیمات را تغییر ندهید)

۳. وارد فولدر ISO Image شوید. روی فایل ISO Image کلیک راست کرده و از منوی Power ISO گزینه Mount Image To Drive را بزنید.

۴. یک درایو مجازی در My Computer ایجاد شده و محتویات برنامه در آن قرار خواهد گرفت.

راهنمای نصب:

۱. وارد درایو مجازی شوید.

۲. بازی را نصب کنید.

۳. پس از نصب بازی را اجرا نکنید.

۴. وارد فولدر Cracked File شوید. محتویات این فولدر را در محل نصب برنامه کپی کرده و جایگزین فایل موجود کنید. (Replace)

۵. حال میتوانید بازی را اجرا کنید اما برای اجرای بازی باید همیشه فایل ISO Image را Mount کرده باشید.

محل نصب برنامه: فولدر محل نصب برنامه ها در درایو ویندوز و داخل فولدر Program Files قرار دارد.

همچنین با این روش میتوانید محل نصب برنامه را پیدا کنید:

ویندوز XP: روی Shortcut برنامه در منوی استارت کلیک راست کرده و روی گزینه Properties کلیک کنید. سپس گزینه Find Target را بزنید.

ویندوز ۷: روی Shortcut برنامه در منوی استارت کلیک راست کرده و Open file location را بزنید.

ویندوز ۸: روی کاشی برنامه در صفحه Start Screen کلیک راست کرده و گزینه Open file location را بزنید. در پنجره ای که باز میشود روی

Shortcut برنامه کلیک راست کرده و گزینه Open file location را بزنید.

ویندوز ۱۰: روی Shortcut برنامه در منوی استارت کلیک راست کرده و Open file location را بزنید. در پنجره ای که باز میشود روی Shortcut

برنامه کلیک راست کرده و گزینه Open file location را بزنید.



بازی شاهزاده ایرانی (برای کامپیوتر) (۹۵/۰۳/۰۸-۹۵/۰۳/۰۸)

خبرگزاری آریا- بازی شاهزاده ایرانی (برای کامپیوتر)، Prince of Persia Warrior Within PC Game را دانلود کنید:
دانلود Prince of Persia Warrior Within PC Game (حجم ۳.۹ گیگابایت)

تاریخ انتشار: ۹۴/۱۲/۲۲

سیستم عامل مورد نیاز: ویندوز ۱۰، ۸.۱، ۷، XP

تست شده توسط سرزمین دانلود (اطلاعات بیشتر)

سایر نسخه های این بازی

سایر بازی های جنگی برای کامپیوتر

راهنمای استفاده:

این برنامه به صورت ایمیج ISO است که باید آن را در درایو مجازی قرار دهید تا قابل استفاده باشد.

اگر قبلاً با نرم افزارهای درایو مجازی کار نکرده اید، از این روش استفاده کنید:

روش قرار دادن فایل ISO در درایو مجازی:

۱. فایل دانلود شده را از حالت فشرده خارج کنید.

۲. نرم افزار Power ISO را نصب کنید و سپس ویندوز را ریستارت کنید تا نصب کامل شود. (در هنگام نصب نرم افزار تنظیمات را تغییر ندهید)

۳. وارد فولدر ISO Image شوید. روی فایل ISO Image کلیک راست کرده و از منوی Power ISO گزینه Mount Image To Drive را بزنید.

۴. یک درایو مجازی در My Computer ایجاد شده و محتویات برنامه در آن قرار خواهد گرفت.

راهنمای نصب:

۱. وارد درایو مجازی شوید.

۲. بازی را نصب کنید.

۳. پس از نصب بازی را اجرا نکنید.

۴. وارد فولدر Cracked File شوید. محتویات این فولدر را در محل نصب برنامه کپی کرده و جایگزین فایل موجود کنید. (Replace)

۵. حال میتوانید بازی را اجرا کنید اما برای اجرای بازی باید همیشه فایل ISO Image را Mount کرده باشید.

محل نصب برنامه: فولدر محل نصب برنامه ها در درایو ویندوز و داخل فولدر Program Files قرار دارد.

همچنین با این روش میتوانید محل نصب برنامه را پیدا کنید:

ویندوز XP: روی Shortcut برنامه در منوی استارت کلیک راست کرده و روی گزینه Properties کلیک کنید. سپس گزینه Find Target را بزنید.

ویندوز ۷: روی Shortcut برنامه در منوی استارت کلیک راست کرده و Open file location را بزنید.

ویندوز ۸: روی کاشی برنامه در صفحه Start Screen کلیک راست کرده و گزینه Open file location را بزنید. در پنجره ای که باز میشود روی

Shortcut برنامه کلیک راست کرده و گزینه Open file location را بزنید.

ویندوز ۱۰: روی Shortcut برنامه در منوی استارت کلیک راست کرده و Open file location را بزنید. در پنجره ای که باز میشود روی Shortcut

برنامه کلیک راست کرده و گزینه Open file location را بزنید.



دانشجویان انستیتو ملی بازی سازی در استانبول بازی می سازند (۹۵/۰۳/۰۸-۱۱/۳/۰۸)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بدین منظور ابتدا یک مسابقه مقدماتی در نیمه خرداد توسط انستیتو ملی بازی سازی برگزار خواهد شد و در پایان، تیم های برتر به شرط داشتن کیفیت مناسب بازی و حداکثر سه تیم، در تیر ماه به این مسابقات اعزام خواهند شد.

کلیه دانشجویان فعلی و قدیمی انستیتو که علاقه مند به شرکت در مسابقه مقدماتی هستند حداکثر تا روز سه شنبه مورخ ۱۱ خرداد ماه بایستی این فرم و کپی پاسپورت معتبر خود را به نشانی ایمیل haghighat@irangdi.com ارسال کنند.

لازم به ذکر است در صورت شرکت به صورت تیم همه اعضا می بایست به طور مستقل مدارک خود را ارسال کنند.

دانشگاه باغچه شهر (Bahçeşehir Üniversitesi)، یکی از دانشگاه های معتبر و پیشرفته کشور ترکیه است که در بسیاری از رشته ها به زبان انگلیسی دانشجو می پذیرد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف

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

۱۳۹۵/۰۳/۰۸

