

۱۳۹۵/۰۳/۲۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۰۵۰۰	دلار
-	۳۴۳۱۹	یورو
-	۴۳۴۷۹	پوند
-	۲۸۵۱۷	صدین
-	۸۳۰۵	درهم امارات
-	۳۱۶۳۳	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۷۰	دلار
۳۹۲۰	یورو
۴۹۹۰	پوند
۳۲۶۰	صدین
۹۴۷	درهم امارات
۱۲۰۰	لیور ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۴۲۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۳۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۱۵۰۰۰	نیم سکه
۲۷۳۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	کاپیتان تیم ملی والیبال و رفقا در دنیای بازی	جام جام
۲	انتقال فرهنگ اسلامی با بازی های رایانه ای	ایران
۳	اعمال رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت های داخلی	موبایلی
۳	رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود	خبرگزاری دانشگاه تهران Azad News Agency (ADNA)
۳	رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود	بلخبرایرینا
۴	رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود	خبرگزاری فارس
۴	اعمال رده بندی بازی های موبایلی	الف
۴	بازی تمام مارکت های ایرانی رده بندی سنی می شوند	مرکز خبرگزاری مهر
۴	بازی تمام مارکت های ایرانی رده بندی سنی می شوند	بی.بی.ک
۵	اعمال رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها	کافه فود
۵	اعمال رده بندی بازی های موبایلی	پایگاه خبری تحلیل ملیت www.mellat.ir
۵	بازی اینترنتی برای یک بوشهری 46 میلیون ریال آب خورد!	تدبیر نو
۶	رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود	دانشجو
۶	اعمال رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها	فردا Fardanews
۷	رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال میشود	پایگاه اطلاع رسانی ICT
۷	طراحی دست رباتیک با الهام از بازی های رایانه ای	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۷	بازی تمام مارکت های ایرانی رده بندی سنی می شوند	انتخاب www.entekhab.ir

تعداد محتوا : ۱۷



روزنامه

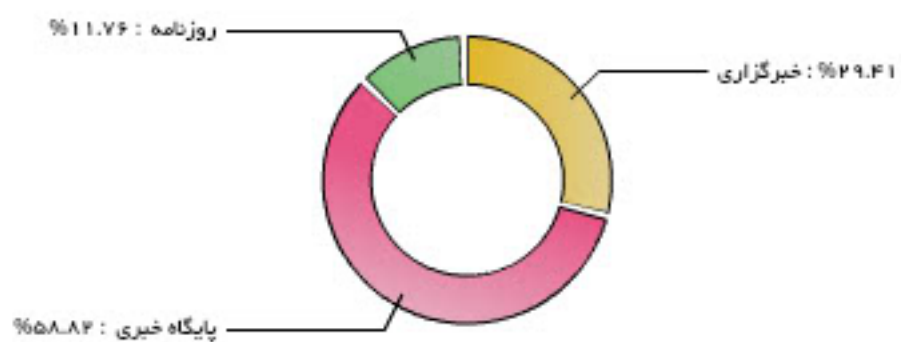
۲

پایگاه خبری

۱۰

خبرگزاری

۵



کاپیتان تیم ملی والیبال و رفقادر دنیای بازی



بیروی می‌کند و این باعث می‌شود کاربران شناخت بهتری نسبت به والیبال داشته باشند. بازی به زبان فارسی گزارش می‌شود که با صدای کیبورد کرده، گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان همراه شده است. در حال حاضر نسخه رایانه‌ای این بازی روانه بازار شده و به گفته سازندگان نسخه اندرویدی نیز برای گوشی‌های همراه در آینده‌ای نزدیک به دست کاربران می‌رسد.

رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» این شرایط را ایجاد کرده تا طرفداران این ورزش، با به پای قهرمانان ملی در دنیای مجازی نیز پیروزی کسب کنند. به گفته دانیال طبعی، مدیر پروژه بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ این بازی بزرگترین بازی تیمی تولید شده در کشور است، زیرا ۳۰ تیم والیبال کشورهای مختلف در آن شمه‌سازی شده‌اند. علاوه بر این والیبال ۲۰۱۶ از تمام قوانین واقعی این ورزش

خوشحال‌کننده‌ترین خبری که این روزها در کشور به گوش می‌رسد شکسته شدن طلسم ۵۲ ساله و راهیابی تیم ملی والیبال ایران به مسابقات المپیک ریو است. همین ساله باعث شده طرفداران این ورزش در ایران با رشد محسوسی مواجه شود. دنیای بازی‌های رایانه‌ای نیز از این موج جدید ورزشی در ایران بی‌نسیب نمانده و رونمایی از بازی

انتقال فرهنگ اسلامی با بازی‌های رایانه‌ای

عضو هیأت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران گفت: ورود بازی‌های رایانه‌ای ایران به بازارهای جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ اسلامی - ایرانی و ایجاد اشتغال است.

به گزارش «ایران»، خسرو سلجوقی افزود: سیاست برونگرایی اقتصاد مقاومتی، بهترین فرصت برای حضور بازی‌های رایانه‌ای در بازار جهانی است تا بتوان بازی‌های رایانه‌ای طراحی شده به دست نخبگان داخلی را در عرصه‌های بین‌المللی معرفی کنیم و به صادرات آن بپردازیم. وی ادامه داد: تفکری در گذشته وجود داشت که بازی‌های رایانه‌ای متعلق به قشر خاص و محدود به اوقات فراغت است اما امروز متوجه می‌شویم این بازی‌ها به رده سنی خاصی منحصر نیست بلکه می‌توان از آن در زمینه‌های مختلف مانند گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش استفاده کرد. براساس آمارها در ایران حدود ۵۰ میلیون کاربر اینترنت وجود دارد که ۲۰ میلیون نفر از رایانه، رایانه تخت (تبلت) یا گوشی همراه برای بازی بهره می‌برند. هر ماه ایرانیان یک هزار و ۴۰۰ میلیارد تا دو هزار میلیارد ریال صرف خرید بازی می‌کنند و به طور متوسط یک ساعت و ۳۰ دقیقه در روز برای آن وقت صرف می‌شود.



اعمال رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت های داخلی (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

فناوری اطلاعات - بازی - مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

به گزارش خبرنگاران و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود. وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۴، ۷٪ رده ۸، ۱۲٪ رده ۲ و ۱۵٪ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند. ۵۶۵۶



رضا احمدی، مدیر رده بندی سنی بازی ها: رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت که تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: «ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود».

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این در حالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷ درصد رده ۳، ۲۲ درصد رده ۴، ۷ درصد رده ۸، ۱۲ درصد رده ۲ و ۱۵ درصد از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانا: مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

به گزارش ایرانا، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۴، ۷٪ رده ۸، ۱۲٪ رده ۲ و ۱۵٪ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود (۹۵/۰۲/۲۳-۹۵/۰۳/۲۴)

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

به گزارش خبرگزاری فارس، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۷، ۸٪ رده ۱۲، ۲٪ رده ۱۵ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



اعمال رده بندی بازی های موبایلی (۹۵/۰۲/۲۳-۹۵/۰۳/۲۴)

به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۷، ۸٪ رده ۱۲، ۲٪ رده ۱۵ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



بازی تمام مارکت های ایرانی رده بندی سنی می شوند (۹۵/۰۲/۲۳-۹۵/۰۳/۲۴)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۷، ۸٪ رده ۱۲، ۲٪ رده ۱۵ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



بازی تمام مارکت های ایرانی رده بندی سنی می شوند (۹۵/۰۲/۲۳-۹۵/۰۳/۲۴)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک: بخش مهمترین عناوین:

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران افس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRa متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۷، ۸٪ رده ۱۲، ۲٪ رده ۱۵ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



کافه بازار

اعمال رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها (۱۳۹۵-۹۵/۰۲/۲۳)

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتال در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRa را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیشتری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت ایران افس و اول مارکت از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRa متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود.

دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر را فراهم کنند، مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۷، ۸٪ رده ۱۲، ۲٪ رده ۱۵ و ۱٪ درصد از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



پلیس فتا

اعمال رده بندی بازی های موبایلی (۱۳۹۵-۹۵/۰۲/۲۳)

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتال در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRa را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران افس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRa متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۷، ۸٪ رده ۱۲، ۲٪ رده ۱۵ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



تبلیغات

بازی اینترنتی برای یک بوشهری ۴۶ میلیون ریال آب خورده! (۱۳۹۵-۹۵/۰۲/۲۳)

: سرپرست پلیس فتا استان بوشهر از شناسایی و دستگیری فردی که اقدام به برداشت غیرمجاز از حساب بانکی یکی از شهروندان بوشهری به مبلغ ۴۶ میلیون ریال کرد.

به گزارش «تدبیرنو»: سرهنگ پاسدار حمیدرضا انصاری گفت: کارشناسان مبارزه با جرائم سایبری پلیس فتا بوشهر در پی شکایت فردی مبنی بر برداشت غیرمجاز به مبلغ ۴۶ میلیون ریال از حساب بانکی اش بلافاصله ضمن تشکیل تیم عملیاتی ویژه وارد عمل شدند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این مقام انتظامی ادامه داد: در تحقیقات و بررسی های فنی مشخص شد، متهم طی دو مرحله با استفاده از هویت جعلی اقدام به خرید اینترنتی نموده است.

سرهنگ انصاری تصریح کرد: کارآگاهان پلیس فتا پس از بررسی های گسترده شبانه روزی یک نفر متهم را در این راستا شناسایی و ضمن هماهنگی های انجام شده با مقام قضایی به پلیس فتا انتقال دادند.

وی افزود: متهم که در یکی از شهرستانهای اطراف مشغول به کار بود در مرحله نخست منکر هر گونه جرمی شد ولی با توجه به شواهد و قرائن موجود اعتراف به برداشت غیرمجاز به مبلغ ۴۶ میلیون ریال طی دو مرحله خرید اینترنتی از حساب فرد شاکی نمود.

رییس پلیس فتا استان بوشهر ادامه داد: متهم در بازرجویی های انجام شده توسط پلیس اظهارداشت: شماره کارت و رمز دوم را به هنگام خرید بازیهای رایانه ای توسط فرزند شاکی بدست آوردم.

سرپرست پلیس فتا استان بوشهر در پایان ارتقاء دانش اینترنتی را در پیشگیری از جرائم رایانه ای بسیار مهم دانست و خاطر نشان ساخت: شهروندان به هنگام خرید اینترنتی دقت کافی داشته باشند و به هیچ عنوان مشخصات حساب بانکی خود را در اختیار دیگران قرار ندهند و سعی کنند رمز دوم حساب بانکی خود را به طور مرتب تغییر دهند.

فرزندان خود را نیز آموزش داده تا به هنگام انجام بازیهای رایانه ای یا هرگونه خرید اینترنتی موارد لازم و نکات امنیتی را رعایت و به هرکاربری اعتماد نکنند.



مدیر رده بندی سنی بازی های رایانه ای عنوان کرد رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال

می شود (۱۵/۰۲/۹۵-۹۵/۰۲/۲۴)

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو: رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳+، ۲۲٪ رده ۷+، ۸٪ رده ۱۲+، ۲٪ رده ۱۵+ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



اعمال رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها (۱۵/۰۲/۹۵-۹۵/۰۲/۲۴)

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

سرویس اجتماعی فردا: مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳+، ۲۲٪ رده ۷+، ۸٪ رده ۱۲+، ۲٪ رده ۱۵+ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.



رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال میشود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

ICTPRESS - مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتال در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال میشود.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شدند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است.

این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷ درصد رده ۳+، ۲۲ درصد رده ۷+، ۸ درصد رده ۱۲+، ۲ درصد رده ۱۵+ و ۱ درصد از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کردند.



طراحی دست رباتیک با الهام از بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سازندگان بازی های رایانه ای بر اساس دنیای بازی ها، یک دست پروتز رباتیک طراحی کرده اند.

به گزارش سرویس علمی ایسنا به نقل از سی نت، شرکت Eidos Montreal با استفاده از تخصص خود در برجسته سازی و طراحی هنر آینده، یک دست رباتیک را بر اساس اندام مورد استفاده توسط قهرمان بازی Deus Ex یعنی آدام یسن طراحی کرده است.

این تیم به عنوان بخشی از پروژه آینده افزوده خود، با شرکت سازنده بازی رایانه ای Razer و همچنین Open Bionics که به ساخت اندام رباتیک چابی سه بعدی ارزان قیمت می پردازد همکاری کرده است.

یک دستگاه کنترل از راه دور به اندازه این پروتز می پردازد که همچنین به یک دوربین وب کم استارگیزر و فناوری RealSense شرکت اینتل برای افزودن تصور برجسته سازی به زندگی با دقت و سرعت بالا مجهز است.

از دیگر جنبه های مهم این فناوری، استفاده آن از چاپ سه بعدی است. ایده اولیه، ارائه نقشه این دست مصنوعی بطور رایگان برای عموم است تا مردم بتوانند آن را بطور دلخواه چاپ کرده و مورد استفاده قرار دهند.

در تیزر نمایشی این فناوری، سازندگان نشان دادند که حرکات دست فرد توسط دوربین ثبت شده و سپس بطور بلادرنگ توسط دست بیونیک بازسازی می شود. هنوز زمانی برای رونمایی از مدل کاربردی این طراحی اعلام نشده است.



بازی تمام مارکت های ایرانی رده بندی سنی می شوند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتال در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

پایگاه خبری تحلیلی انتخاب (Entekhab.ir) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران اپس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و نمایش آرم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد: ۶۷٪ رده ۳، ۲۲٪ رده ۴، ۷٪ رده ۸، ۱۲٪ رده ۲، ۱۵٪ و ۱٪ از بازی ها نیز رده سنی ۱۸+ دریافت کرده اند.

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

۱۳۹۵/۰۳/۲۳

