

۱۳۹۵/۰۳/۱۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

JUN 05 2016

یکشنبه ۱۶
خرداد

اذان صبح ۴:۰۴

طلوع آفتاب ۵:۴۹

اذان ظهر ۱۳:۰۳

اذان مغرب ۲۰:۴۸

قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)

-	۷۰۴۷۹	دلار
-	۳۴۱۰۵	یورو
-	۴۳۹,۶+	پوند
-	۲۷۹,۵+	صد بین
-	۸۳۹,۸	درهم امارات
-	۷۰۸۶۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۴۷۵	دلار
۳۹۴۸	یورو
۵۰۵۰	پوند
۳۲۶۵	صد بین
۹۵۲	درهم امارات
۱۲۱۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱+۱۷۸+
تمام سکه (طرح جدید)	۱+۱۵۰++
تمام سکه (طرح قدیم)	۱+۱۳۰++
نیم سکه	۵۱۴۰++
ربع سکه	۲۷۶۰++

فُرست



۱

نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴

ایران

۱۰

۲

تدوین قانون کنترل و ساماندهی بازار بازی های رایانه ای کشور

خبرگزاری ایرنا

۱۱

۳

نخستین بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴ را بشناسید

آسیا

۱۲

روزنامه ایران



۴

حضور یک بازی ایرانی بر روی کنسول پلی استیشن ۴

سحت‌افزار

۱۳

۵

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلайн می کند / خرید روزانه ۵۰۰ میلیون تومان

خبرگزاری فارس

۱۴

۶

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلайн می کند / خرید روزانه ۵۰۰ میلیون تومان «جم»

خبرگزاری فارس

۱۵

۷

هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلайн می کند؟

شتن

۱۶

۸

هر ایرانی روزانه چقدر آنلайн بازی می کند؟

جگواری

۱۷

۹

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلайн می کند

جگواری.سی

۱۸

۱۰

هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلайн می کند؟

عصر اقتصاد

۱۹

۱۱

هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلайн می کند؟

دولت‌همار

۲۰

۱۲

ایرانی ها در روز چقدر آنلайн بازی می کنند؟

شهدای ایران

۲۱

۱۳

هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلайн می کند؟

تلگرام

۲۲

۱۴

عرضه یک بازی ایرانی روی پلی استیشن ۴!

بر سام

۲۳

۱۵

هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلайн می کند؟

جاد آنایت

۲۴

۱۶

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلайн می کند

سازمان اطلاعاتی اسلامی

۲۵

۱۷

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلайн می کند

فطا

۲۶

۱۸

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلайн می کند / خرید روزانه ۵۰۰ میلیون تومان «جم»

کشاورزی‌پژ

۲۷

عصر انتشار

خرید روزانه 500 میلیون تومان «جم»

۱۴



هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلاین می کند

۱۵

جاده آنلاین

خروج روزانه تا 500 میلیون تومان ارز برای یک بازی

۱۶



برگزاری جشنواره بین المللی بازی های بومی محلی در ارومیه

۱۷



جزئیات عرضه اولین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ / امید به استمرار داریم

۱۸



جزئیات عرضه اولین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ - امید به استمرار داریم

۱۹



چمایت از مسابقات بازی های رایانه ای، جزئی از اهداف مان است

۲۰

شبکه خبری فرهنگ و هنر

تخصیص بازی ایرانی پلی استیشن ۴ به بازار آمد؛ جزئیات «شمیر تاریکی؛ آخرین جندگاور»

۱۹



بازی رایانه ای ۱۷۱# & ۱۸۷# & ۲۰۱۶؛ والیبال روگایی شد

۲۱



بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» روگایی شد

۲۰



بلند قامتان والیبال کشورمان شبیه سازی شدند

۲۱



بازی رایانه ای ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» روگایی شد

۲۲



والیبالیست های کشورمان شبیه سازی شدند

۲۲



روگایی از بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶

۲۳



بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» روگایی شد

۲۳



روگایی از «والیبال ۲۰۱۶» / با افتخارآفرینان هم بازی شوید

۲۴



بلند قامتان والیبال کشورمان شبیه سازی شدند

۲۵



روگایی از بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ و شبیه سازی از ملی یوشان ایرانی

۲۶

بانشگاه خبرنگاران

بازی رایانه ای والیبال روگایی شد

۲۷



عرضه بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴

۲۷



از بازی والیبال ۲۰۱۶ با حضور مسئولین روگایی شد

۲۸

ایران
بازاری کالا

بلند قامتنان والیبال کشورمان شبیه سازی شدند

۲۸



بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» با گزارش «کیومرث گردہ» منتشر شد

۲۹



بازی رایانه ای ۱۷۱#&۱۸۷#&۲۰۱۶؛ والیبال ۱۷۱#&۱۸۷#&۲۰۱۶؛ کیومرث گردہ#۱۸۷# منتشر شد

۳۰



بازی ایرانی و شبیه های حضور جهانی

۳۱



بلند قامتنان والیبال کشورمان شبیه سازی شدند

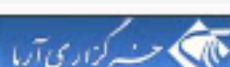
۳۲

تشریف زیارت



از بازی والیبال ۲۰۱۶ با حضور مسئولین روحانی شد

۳۳



بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» روگایی شد

۳۴



روحانی از بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶

۳۵



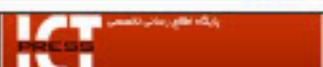
بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» روگایی شد

۳۶



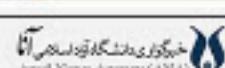
جزئیات عرضه اولین بازی ایرانی پلی استیشن ۴/ امید به استمرار داریم

۳۶



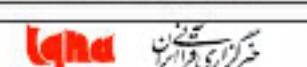
سلجوچی: ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایرانی، اسلامی

۳۷



بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» روگایی شد

۳۸



ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایرانی - اسلامی

۳۸



حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آثار بومی

۳۹

تعداد محتوا : ۵۵



محله

۱

خبرگزاری

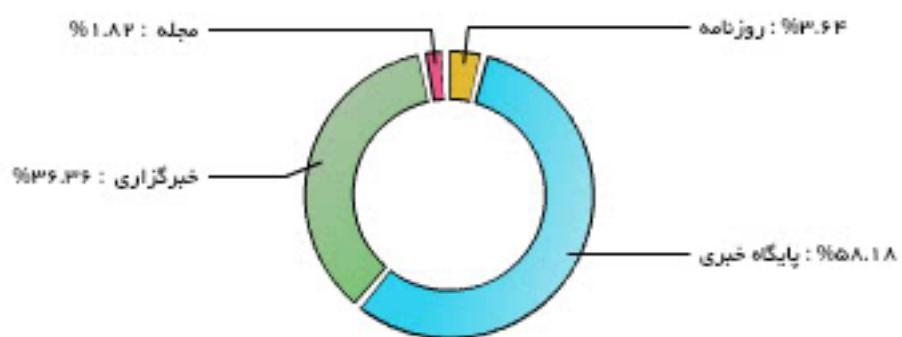
۲۰

پایگاه خبری

۳۲

روزنامه

۲





خبر

نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴

«شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ شد. به گزارش «ایران»، بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور» که در پنجمین چشواره بازی‌های رایانه‌ای تهران موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می‌شود. استودیو فنا فقراء شریف، سازنده این بازی حالا به عنوان نخستین شرکت بازی‌سازی ایرانی شناخته می‌شود که بازی خود را برای یکی از کنسول‌های نسل هشتمی منتشر کرده است. سبک بازی «شمشیر تاریکی: آخرین جنگاور»، اکشن سکویازی و شخصیت اصلی بازی نیز یک نینجاست «آخرین جنگاور» درواقع نسخه تکامل یافته و بزرگ‌تری از بازی «شمشیر تاریکی» است که پیش‌تر تنها برای دستگاه‌های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی‌های جدید در «آخرین جنگاور» می‌توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به گیمرها اجازه می‌دهد خودشان مراحل را برای بازی طراحی کنند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز خواستار شد: تدوین قانون کنترل و ساماندهی بازار بازی‌های رایانه‌ای گشور (۱۳۹۵-۰۵-۰۷)

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز گشور، تدوین قانون و مقررات ساماندهی و کنترل بازار بازی‌های رایانه‌ای گشور را خواستار شد.

به گزارش برنا از شهرکرد: خسرو کردمیهن افزود: از مسوولان مربوطه درخواست می‌شود تا حوزه بازی‌های رایانه‌ای در گشور را بیش از پیش مورد توجه قرار دهند و برای کنترل و ساماندهی آن قوانین لازم را تدوین کنند.

وی، بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز را از قوی ترین ایزارهای دشمن برای آسیب رساندن به جوانان و نوجوانان گشور داشت و گفت: این امر می‌طلبد تا مسوولان گشور با تغاهی عمیق مسائل این حوزه را رصد کنند.

کردمیهن با بیان اینکه بازی‌های رایانه‌ای مخاطب بسیاری در بین کودکان و قشر جوان و نوجوان دارد، تصریح کرد: با پایش بازارها، عرضه بازی‌های رایانه‌ای و آگاه‌سازی خاتمه‌دهنده‌ها نسبت به خطرات و آسیب‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز می‌توان تا حد بسیاری با این بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز مقابله کرد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز گشور در ادامه با مطلب ارزیابی کردن دومن نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال استان چهارمحال و بختیاری، افزود: استقبال خوب مردم استان از این نمایشگاه نشان از مدیریت خوب برگزاری نمایشگاه و انتشاری مردم نسبت به استفاده از بازی‌های ایرانی است.

کردمیهن، ترویج و تمییز استفاده از بازی‌های رایانه‌ای ایرانی و سالم را از مهمترین اهداف برگزاری این نمایشگاه عنوان کرد و گفت: از پیشنهاد هر استانی که درخواست برگزاری نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال بدهد استقبال می‌کنیم.

وی با قدردانی از عوامل برگزاری نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال چهارمحال و بختیاری، خاطرنشان کرد از حضور استاندار، دادستان و سایر مسوولان این استان در نمایشگاه قدردانی کرده و امید است تا با نگاه خوب و روشنی که این مسوولان دارند شاهد کمترین آسیب‌ها در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در این استان باشیم. به گزارش برنا، دومن نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال استان با همکاری شبکه ملی فرهنگ و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از چهارم تا دهم خرداد ماه در محل فرهنگسرای شهرکرد دایر شد که به گفته مسوولان بیش از ۲۵ هزار نفر از این نمایشگاه دیدن کردند.



نخستین بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴ را بشناسید

منابع دیگر : روزنامه ایران

نخستین بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴ را بشناسید

بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، امروز در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه می‌شود. استودیو فن افزار شریف، سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی‌سازی ایرانی شناخته می‌شود که بازی خود را برای یکی از کنسول‌های نسل هشتمی منتشر کرده است. سبک بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکویازی و شخصیت اصلی بازی یک نتیجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه نکامل یافته و بزرگتری از بازی «شمیر تاریکی» است که پیش‌تر تنها برای دستگاه‌های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی‌های جدید در «آخرین جنگاور» می‌توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی‌سازان اجازه می‌دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند.

غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایداری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد.

سنت افلادار

حضور یک بازی ایرانی بر روی کنسول پلی استیشن ۴

اگرچه در طی سال‌های اخیر شاهد انتشار بازی‌های ایرانی متعددی بر روی پلتفرم‌های خانگی و همچنین پلتفرم‌های موبایل بوده ایم اما این قبیل بازی‌ها تا کنون کمتر با به کنسول‌های خانگی گذاشته‌اند و همواره غیبت بازی‌های ایرانی بر روی کنسول‌های خانگی به نوعی یکی از نقاط ضعف اساسی این بازی‌ها محسوب می‌شده است. با این حال به نظر می‌رسد که قرار است به زودی شاهد این سنت شکنی توسط یک بازی جدید ایرانی باشیم و بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور نخستین اثر ایرانی خواهد بود که با محکم کردن جای پای خود بر روی کنسول انحصاری سونی یا همان Play Station ۴ می‌رود تا آغازگر فرآیند حضور بازی‌های کامپیوتوری ایرانی بر روی کنسول‌های خانگی شناخته شده باشد.

پنا بر گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» روز گذشته در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شده است و به این ترتیب علاقه‌مندان به تجربه کردن این بازی می‌توانند به منظور انجام این هدف به فروشگاه آنلاین پلی استیشن مراجعه نمایند. بر اساس توضیح سازندگان این بازی یعنی اعضای استودیو فن افزار شریف، سبک بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور اکشن سکو بازی (پلتفرم)» تعریف شده است و شاهد حضور یک نتیجا در قامت شخصیت اصلی این بازی هستیم. در واقع بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نسخه‌ی تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیر تاریکی» به شمار می‌رود که چندی پیش شاهد انتشار آن برای دستگاه‌های هوشمند بودیم. از جمله ویژگی‌های جدید موجود در بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» (نسبت به نسخه‌ی موبایل این بازی) می‌توان به وجود نوعی ویرایشگر مراحل در این بازی اشاره کرد که به بازی‌سازان این اجازه را می‌دهد تا خودشان به طراحی مراحل دلخواه برای این بازی پیراذند. گفتنی است که بازی ایرانی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور»، سال گذشته در پنجمین جشنواره ای بازی‌های رایانه‌ای تهران موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به کسب غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایداری، غزال زرین بهترین دستاوردهای هنری، غزال زرین بهترین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال اشاره کرد به هر حال (ادامه دارد...).

سحت افزار

(ادامه خبر ...) این بازی علاوه بر کسب جوازی پاد شده اکنون موفق شده است تا نام خود را به عنوان نخستین بازی ایرانی حاضر بر کنسول پلی استیشن ۴ هم بخواهد. البته هیچ جزیئاتی در رابطه با قیمت و سایر نکات مربوط به نوع تعبیه کردن بازی شمشیر تاریکی؛ اخرين جنگاور از فروشگاه آنلاین پلی استیشن، از سوی سازندگان این بازی و همچنین روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام نشده است و به منظور آگاهی یافتن از این نکات بازی‌سازان علاقه مند باید خود شخصاً به بازار دیجیتال کنسول پلی استیشن ۴ مراجعه نمایند. در هر صورت امیدواریم که بازی شمشیر تاریکی؛ اخرين جنگاور بتواند علاوه بر موقفيت بر روی مقصد جدید خود یعنی کنسول اتحضاری سونی، شروع کننده‌ی فرآیند حضور بازی های ایرانی پیشتری بر روی کنسول های خالقی شناخته شده در دنیا بازی های کامپیوتری باشد و به این ترتیب بازی سازان ایرانی بتوانند نسبت به گذشته بر روی پلتفرم های گسترده‌تری حضور داشته باشند.



هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلاین می کند / خرید روزانه ۵۰۰ میلیون تومان & # جم & # ۱۷۱؛ & # ۱۸۷

(۱۳۹۶-۰۸-۱۵)

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کنند.

به گزارش خبرنگار گروه جامعه خبرگزاری فارس، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلنز» بیشترین سهم را دارد. مونم نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم های پیشتر شد، سرعت ایستادت و کاربران آن افزایش یافته و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع چنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردند. این روزها بازی کلش آف کلنز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونث و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقته که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفت سریع «اقدام به فروش جم» به کاربران می کند کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفت کرده و قبile خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گفایت کارت های گوگل برای بسته اوردن «جم» موجب می شود که ارز فرابوی از کشور خارج شود و جالیتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلش آو کلنز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آو کلنز با کارت های شتاب ممکن شده است. پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد پیش از این خرید جم در بازی «بیلد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد. کلاهبرداری از طرقداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است. این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی بر طرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است. تجربه مشابه بازی کلش ۳ سال پیش در جریان بازی تراویین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید. در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای معتبر شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی طی پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است. اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ایهامات خروج بی ضایعه ارز از کشور بر طرف شده است؟

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلاین می کند / خرید روزانه ۵۰۰ میلیون تومان «جم»

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

به گزارش خبرنگار گروه جامعه خبرگزاری فارس، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلتز» بیشترین سهم را دارد.

مouن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم ها بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلش آف کلتز تبدیل به بازی محظوظ در میان مونت و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریبا همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتي که از مخاطبان خود می گيرد، با ترفندهای پیشرفته سریع اقدام به فروش «جم» به کاربران می کند. کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفته کرده و قبile خود را به یک اپرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزانه حداقل ۵۰ و حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدست آوردن «جم» موجب می شود که ارز فرماونی از کشور خارج شود و جالیتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلش آف کلتز با کارت شتاب تسهیل شد. برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آف کلتز با کارت های شتاب ممکن شده است. پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد. پیش از این خرید جم در بازی «ببرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد. کلاهبرداری از طرقداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است.

اکنون هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است. اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است. تجربه مشابه بازی کلش ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید. در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای معتبرن شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی طی پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ایهامات خروج ارز از کشور برطرف شده است؟

هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلاین می کند؟

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

به گزارش مشرق، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلتز» بیشترین سهم را دارد. مouن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم ها بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلش آف کلتز تبدیل به بازی محظوظ در میان مونت و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریبا همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند (آدامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می‌گیرد با ترفندهای پیشرفته سریع «اقدام به فروش جم» به کاربران می‌کند کاربرانی که می‌خواهند به سرعت پیشرفته کرده و قبیله خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه‌ای، اقدام به خرید «جم» می‌کنند به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می‌رسد و همه این پول‌های مجازی، سرمایه‌ای هستند که غربی‌ها از ایران خارج می‌کنند. خرید گفت کارت‌های گوگل برای بسته‌آوردن «جم» موجب می‌شود که ارز فرابوی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی‌ها از کلش آف کلتز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش‌های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی‌هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آف کلتز با کارت‌های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «ببرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می‌شد.

کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است.

این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه‌های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده‌های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلش ۳ سال پیش در جریان بازی تراویح در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراویح اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقاییر هنگفتی ارز از مملکت خارج می‌شود، پولی که در ایران به آن مالیات و

عواصری تعلق نمی‌گیرد

در آن زمان سازندگان بازی‌های رایانه‌ای معتقد شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی‌های آنلاین خارجی طی پنج

سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی‌سازی‌های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ابهامات خروج بی‌ضایطه ارز از کشور برطرف شده است؟



هر ایرانی روزانه چقدر آنلاین بازی می‌کند؟ (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی‌های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می‌گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می‌کند.

به گزارش جهان به نقل از فارس، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی‌های آنلاین می‌کند و در این میان بازی «کلش آف کلتز» بیشترین سهم را دارد.

مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می‌گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی‌های آنلاین می‌کنند وی معتقد است که هر چقدر تحریم‌ها بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافته و واردات گوشی‌های هوشمند نیز اسانته شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می‌گردد. این روزها بازی کلش آف کلتز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونث و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده‌اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می‌گیرد، با ترفندهای پیشرفته سریع «اقدام به فروش جم» به کاربران می‌کند کاربرانی که می‌خواهند به سرعت پیشرفته کرده و قبیله خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه‌ای، اقدام به خرید «جم» می‌کنند به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می‌رسد و همه این پول‌های مجازی، سرمایه‌ای هستند که غربی‌ها از ایران خارج می‌کنند. خرید گفت کارت‌های گوگل برای بسته‌آوردن «جم» موجب می‌شود که ارز فرابوی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی‌ها از کلش آف کلتز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش‌های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی‌هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آف کلتز با کارت‌های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «ببرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می‌شد.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است. این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلشن ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقایر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای مفترض شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی می پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ابهامات خروج ای ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟

جزئیات... آنلاین

کارشناس فضای مجازی: هر ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه صرف بازی آنلاین می کند (۱۴۶-۵۰۰/۰۷/۱۸)

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۶ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

به گزارش خبرگزاری سیم، هر ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلشن آف کلتز» بیشترین سهم را دارد است.

مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند وی معتقد است که هر چقدر تحریم های بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلشن آف کلتز تبدیل به بازی محبوبی در میان زن و مرد، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک تسلیه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفتهای سریع «جیم» به کاربران می کند کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفتهای سریع خود را به یک اپرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جیم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جیم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدست اوردن «جیم» موجب می شود که ارز فراوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلشن آوکلتز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید رایالی در بازی کلشن ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید رایالی در بازی کلشن آوکلتز با کارت های شتاب ممکن شده است. پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «نبرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد. کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است. این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلشن ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید. در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقایر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای مفترض شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی می پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ابهامات خروج ای ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟



هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلاین می کند؟

(۰۷/۰۳/۱۵-۰۸/۰۳/۱۵)

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

به گزارش عصر امروز، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلنز» بیشترین سهم را دارد است. مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم ها پیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلش آف کلنز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونت و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفت سریع «اقدام به فروش «جم» به کاربران می کند. کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفت کرده و قبیله خود را به یک اپرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدمست آوردن «جم» موجب می شود که ارز فراوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلش آو کلنز با کارت شتاب تسهیل شد. برای سهولت کاربران ایرانی، خرید رایالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خردمندانه ای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید رایالی در بازی کلش آو کلنز با کارت های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «نبرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد.

کلاهبرداری از طرق فاران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خردمندانه ای درون برنامه ای این بازی بوده است.

این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار قروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلش ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل تبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای معتبر شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی علی پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ایجاد مات خروج بی ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟



هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلاین می کند؟

(۰۷/۰۳/۱۵-۰۸/۰۳/۱۵)

دولت بهار: به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

به گزارش دولت بهار به نقل از مشرق، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلنز» بیشترین سهم را دارد است.

مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم ها پیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلش آف کلنز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونت و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند (آدامه دارد ...).

(دامنه خبر ...) این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می‌گیرد با ترفندهای پیشرفته سریع «اقدام به فروش جم» به کاربران می‌کند کاربرانی که می‌خواهند به سرعت پیشرفته کرده و قبیله خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه‌ای، اقدام به خرید «جم» می‌کنند به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می‌رسد و همه این پول‌های مجازی، سرمایه‌ای هستند که غربی‌ها از ایران خارج می‌کنند. خرید گفت کارت‌های گوگل برای بسته‌آوردن «جم» موجب می‌شود که ارز فرابوی از کشور خارج شود و جالتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی‌ها از کلش آوکلنز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش‌های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی‌هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آوکلنز با کارت‌های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «تبرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می‌شد.

کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است.

این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه‌های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده‌های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلش ۳ سال پیش در جریان بازی تراویح در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراویح اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می‌شود، پولی که در ایران به آن مالیات و

عواصری تعلق نمی‌گیرد

در آن زمان سازندگان بازی‌های رایانه‌ای معتقد شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی‌های آنلاین خارجی طی پنج

سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی‌سازی‌های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ابهامات خروج بی‌ضایطه ارز از کشور برطرف شده است؟

شدای ایران

ایرانی‌ها در روز چقدر آنلاین بازی می‌کنند؟ (۱۴۰۰-۱۳۹۸/۱۲/۱۲)

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی‌های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می‌گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می‌کند.

به گزارش شهداي ایران به نقل از فارس، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی‌های آنلاین می‌کند و در این میان بازی «کلش آف کلنز» بیشترین سهم را دارد.

مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می‌گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی‌های آنلاین می‌کنند وی معتقد است که هر چقدر تحریم‌ها بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتند و واردات گوشی‌های هوشمند نیز اسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می‌گردد.

این روزها بازی کلش آف کلنز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونث و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده‌اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می‌گیرد، با ترفندهای پیشرفته سریع «اقدام به فروش جم» به کاربران می‌کند کاربرانی که می‌خواهند به سرعت پیشرفته کرده و قبیله خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه‌ای، اقدام به خرید «جم» می‌کنند به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می‌رسد و همه این پول‌های مجازی، سرمایه‌ای هستند که غربی‌ها از ایران خارج می‌کنند.

خرید گفت کارت‌های گوگل برای بسته‌آوردن «جم» موجب می‌شود که ارز فرابوی از کشور خارج شود و جالتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی‌ها از کلش آوکلنز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش‌های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی‌هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آوکلنز با کارت‌های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «تبرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می‌شد.(دامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است. این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلشن ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای مفترض شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تمددا اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی می پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران می ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ابهامات خروج این ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟



هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلاین می کند؟ (۱۴۴/۰۷/۱۵)

توازا به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند. زی

به گزارش تواز، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلشن آف کلنز» بیشترین سهم را دارد. مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم های بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع چنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلشن آف کلنز تبدیل به بازی محبوبی در میان هنود و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریبا همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفت سریع «جیم» به کاربران می کند. کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفت کرده و قبile خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جیم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان «جیم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدست اوردن «جیم» موجب می شود که ارز فراوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلشن آوکلنز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید رایالی در بازی کلشن آوکلنز ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید رایالی در بازی کلشن آوکلنز با کارت های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «برید قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شود.

کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است.

این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلشن ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای مفترض شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تمددا اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی می پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران می ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ابهامات خروج این ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟



عرضه یک بازی ایرانی روی پلی استیشن ۴!

به گزارش پایگاه خبری فناوری اطلاعات برسام و به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استودیو فن افزار شریف «سازنده این بازی، حالا به عنوان اولین شرکت بازی سازی ایرانی شناخته می شود که بازی خود را برای یکی از تکسول های نسل هشتمی منتشر کرده است. سپك بازی «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» اکشن سکوی بازی و شخصیت اصلی بازی یک تینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیشیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای غزال زرین امروز لقب تحسین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد. جوازی است که این بازی کسب کرده است و حالا امروز لقب تحسین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود خواهد کرد. بروز ترین اخبار دنیای تکنولوژی را در کاتالوگ رسمی برسام دنبال کنید.

جهان آنلاین

هر ایرانی روزانه چقدر زمان صرف بازی آنلاین می کند؟

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلتز» بیشترین سهم را دارد. مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم های پیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافته و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع چنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلش آف کلتز تبدیل به بازی محظوظ در میان مونث و مذکور، پسر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با تردد «پیشرفت سریع» اقدام به فروش «جم» به کاربران می کند. کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفت کرده و قبile خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدست آوردن «جم» موجب می شود که ارز فرآوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلش آو کلتز با کارت شتاب تسهیل شد. برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آو کلتز با کارت های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «بند قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد.

کلاهبرداری از طرقهای این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است.

این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلش ۲ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی تجویی.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و

عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای معتبر شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی طی پنج

سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ایجاد می خروج بین ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟



کارشناس فضای مجازی: هر ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه صرف بازی آنلاین می کند (۱۴۰۸-۱۴۰۷/۱۵)

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۶ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

به گزارش سراج ۲۴، هر ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلتز» بیشترین سهم را دارد است. مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم ها بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلش آف کلتز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونت و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفته سریع اقدام به فروش «جم» به کاربران می کند. کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفته کرده و قبیله خود را به یک اپرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدمست آوردن «جم» موجب می شود که ارز فراوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلش آوکلتز با کارت شتاب تسهیل شد. برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خردمندانه ای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آوکلتز با کارت های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «نبرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد.

کلاهبرداری از طرق فاران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خردمندانه ای درون برنامه ای این بازی بوده است.

این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برترانه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلش ۳ سال پیش در جریان بازی تراویح در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراویح اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای معتبر شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی علی پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ایهامات خروج بی ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟

هر ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه صرف بازی آنلاین می کند (۱۴۰۸-۱۴۰۷/۱۵)

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۶ دقیقه از وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

باشگاه خبرنگاران: هر ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلتز» بیشترین سهم را دارد است. مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم ها بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلش آف کلتز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونت و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفته سریع اقدام به فروش «جم» به کاربران می کند (آدامه دارد ...).

(ادامه خبر ...) کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفت کرده و قبیله خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدمت آوردن «جم» موجب می شود که ارز فراوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلش آف کلتز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است. برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آف کلتز با کارت های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «تبرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد. کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است. این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلش ۲ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی تجلیمید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظرات مقاییر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای مفترض شدند که میلارداها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انکش شماری از بازی های آنلاین خارجی می پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ایده امانت خروج بی ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟

کشاورزی

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلайн می کند / خرید روزانه ۵۰۰ میلیون تومان «جم»

به گزارش کشاورزی‌بوز؛ هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلتز» بیشترین سهم را دارد. مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند وی معتقد است که هر چقدر تحریم های بیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردند.

این روزها بازی کلش آف کلتز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونث و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفت سریع اقدام به فروش «جم» به کاربران می کند کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفت کرده و قبیله خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جم» می کنند.

به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند.

خرید گیفت کارت های گوگل برای بدمت آوردن «جم» موجب می شود که ارز فراوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلش آف کلتز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آف کلتز با کارت های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «تبرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد.(ادامه دارد ...)

کشاورزی

(ادامه خبر ...) کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است. این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلشن ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای مفترض شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی می پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ابهامات خروج این ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟

منبع: فارس

انتهای پیام /

منبع : تاموجود

نویسنده : تاموجود

عصر اعتبار

خرید روزانه ۵۰۰ میلیون تومان «جم»

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از فارس، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلشن اف کلنز» پیشترین سهم را دارد است.

مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند وی معتقد است که هر چند تجربه های پیشتر شد، سرعت اینترنت و کاربران آن افزایش یافتد و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلشن اف کلنز تبدیل به بازی محبوبی در میان مونث و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفتهای سریع اقدام به فروش «جم» به کاربران می کند کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفتهای سریع این روزهای روزانه حداقل ۵۰ و حداقل ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدمت اوردن «جم» موجب می شود که ارز فراوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلشن آوکلنز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلشن ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلشن آوکلنز با کارت های شتاب ممکن شده است.

پس از آمریکا و هند، ایران پیشترین بازدید از سایت این بازی و پیشترین گیمرها در این بازی را دارد.

پیش از این خرید جم در بازی «بند قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد.

کلاهبرداری از طرفداران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خریدهای درون برنامه ای این بازی بوده است.

این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است.

تجربه مشابه بازی کلشن ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید.

در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل نبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد.

در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای مفترض شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی می پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

جهت دریافت آخرین اخبار از طریق تلگرام به کanal اختصاصی عصراعتبار (<http://telegram.me/asretebar>) بیرونید. برای دریافت آخرین نسخه از نرم افزار تلگرام اینجا را کلیک کنید.

هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه صرف بازی آنلاین می کند

به گفته یک کارشناس فضای مجازی، بازی های آنلاین روزانه ۱۴۴ دقیقه لز وقت کاربران ایرانی را می گیرد و هر روز ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج می کند.

به گزارش فارس، هر ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه زمان خود را صرف بازی های آنلاین می کند و در این میان بازی «کلش آف کلتز» بیشترین سهم را دارد است. مومن نسب کارشناس فضای مجازی در این ارتباط می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. وی معتقد است که هر چقدر تحریم ها بیشتر شد، سرعت ایستادت و کاربران آن افزایش یافتدند و واردات گوشی های هوشمند نیز آسانتر شد و همه این موارد به موضوع جنگ نرم و تغییر فرهنگ باز می گردد. این روزها بازی کلش آف کلتز تبدیل به بازی محظوظ در میان مونث و مذکور، پیر و جوان شده است و تقریباً همه یک نسخه از این بازی آنلاین را در گوشی خود نصب کرده اند.

این بازی علاوه بر وقتی که از مخاطبان خود می گیرد، با ترفندهای پیشرفت سریع «اقدام به فروش «جم» به کاربران می کند. کاربرانی که می خواهند به سرعت پیشرفت کرده و قبیله خود را به یک ابرقدرت تبدیل کنند، با پرداخت هزینه ای، اقدام به خرید «جم» می کنند. به گفته این کارشناس فضای مجازی این روزها روزانه حداقل ۵۰ و حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان «جم» به فروش می رسد و همه این پول های مجازی، سرمایه ای هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند. خرید گیفت کارت های گوگل برای بدست اوردن «جم» موجب می شود که ارز فراوانی از کشور خارج شود و جالبتر اینکه اکنون این اقدام در این تسهیل نیز شده است.

خرید ایرانی ها از کلش آو کلتز با کارت شتاب تسهیل شد برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش ممکن شد. کلاهبرداری از گیمرها، جریان خرید و فروش های این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خردیهای درون برنامه ای چنین بازی هایی است.

برای سهولت کاربران ایرانی، خرید ریالی در بازی کلش آو کلتز با کارت های شتاب ممکن شده است. پس از آمریکا و هند، ایران بیشترین بازدید از سایت این بازی و بیشترین گیمرها در این بازی را دارد. پیش از این خرید جم در بازی «نبرد قبایل» (Clash of Clans) با واسطه و به صورت ارزی انجام می شد.

کلاهبرداری از طرقناران این بازی و خروج ارز از کشور از جمله مشکلات خردیهای درون برنامه ای این بازی بوده است. این امکان هم اکنون تنها از طریق بازار فروشگاه برنامه های اندرویدی کافه بازار فراهم است.

اکنون که مشکلات سوء استفاده های احتمالی برطرف شده، مشکل خروج ارز همچنان به قوت خود باقی است. تجربه مشابه بازی کلش ۳ سال پیش در جریان بازی تراوین در ایران رخ داد که به مسدود شدن این بازی انجامید. در جریان مسدود شدن بازی آنلاین تراوین اعلام شد که در دلیل تبود نظارت مقادیر هنگفتی ارز از مملکت خارج می شود، پولی که در ایران به آن مالیات و عوارضی تعلق نمی گیرد. در آن زمان سازندگان بازی های رایانه ای معتبر شدند که میلیاردها تومان پولی که تنها تعداد اندک و انگشت شماری از بازی های آنلاین خارجی طی پنج سال گذشته از ایران خارج کرده اند چندین برابر بودجه ای است که به بازی سازی های ایران طی ۱۰ سال گذشته تخصیص یافته است.

اکنون این سوال مطرح است که از طریق همکاری سازندگان این بازی با یک مارکت ایرانی، آیا ابهامات خروج بی ضایعه ارز از کشور برطرف شده است؟

جدول آنلاین

بازی استراتژیک «کلش» برای اقلaf وقت و انرژی ۲۵ میلیون جوان ایرانی خروج روزانه نا ۵۰۰ میلیون نوعان ارز برای یک بازی

ظاهرش یک بازی است اما باطنش خیلی بیشتر از یک بازی در دل خود جای داده است. کلش آف کلتز بازی آنلاینی است که میلیون ها کاربر در سراسر جهان را سر کار گذاشته و آنطور که روح الله مؤمن نسب، کارشناس فضای مجازی خبر می دهد ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند که یکی از اصلی ترین این بازی ها همین بازی آنلاین کلش آف کلتز است؛ بازی استراتژیکی که هر چند برای ورود به آن نیازی به پرداخت پول نیست اما با طن مراحل مختلف و رسیدن به سطح بالاتر و برای بقا در بازی ناگزیر می شود هزینه کنید. اگرچه قبل از این گیمرها برای ایرانی خرید الماس مشکل داشتند و باید از طریق واسطه هایی این کار را انجام می دادند اما هم اکنون ادامه بازی هم به بازار آمد و شما می توانید از طریق درگاه های پرداخت الکترونیکی بازی کنید. همین مسئله موجب شده به گفته این کارشناس فضای مجازی (ادامه دارد ...)

ظاهرش یک بازی است اما باطنش خیلی بیشتر از یک بازی در دل خود جای داده است. کلش آف کلتز بازی آنلاینی است که میلیون ها کاربر در سراسر جهان را سر کار گذاشته و آنطور که روح الله مؤمن نسب، کارشناس فضای مجازی خبر می دهد ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند که یکی از اصلی ترین این بازی ها همین بازی آنلاین کلش آف کلتز است؛ بازی استراتژیکی که هر چند برای ورود به آن نیازی به پرداخت پول نیست اما با طن مراحل مختلف و رسیدن به سطح بالاتر و برای بقا در بازی ناگزیر می شود هزینه کنید. اگرچه قبل از این گیمرها برای ایرانی خرید الماس مشکل داشتند و باید از طریق واسطه هایی این کار را انجام می دادند اما هم اکنون ادامه بازی هم به بازار آمد و شما می توانید از طریق درگاه های پرداخت الکترونیکی بازی کنید. همین مسئله موجب شده به گفته این کارشناس فضای مجازی (ادامه دارد ...)

جذب آنلاین

(ادامه خبر ...) روزانه ۵۰۰ تا ۵۰۰ میلیون تومان ارز از کشور خارج شود.

فضای مجازی اگرچه توائمه فرست های بی بدبی را در اختیار کاربران خود قرار دهد اما شبکه های اجتماعی و بازی های آنلاین و آفلاین عرضه شده در بازار کشورهای مختلف جهان هایی جدی را در بین داشته است. اعتقاد مرگ زمان و پیشبرد سپاری از اهداف استراتژیک در قالب این بازی ها و ارتباطات مجازی نگرانی هایی جدی است که سپاری از کشورهای دنیا را به فکر مدیریت در شبکه های اجتماعی و بازی های آنلاین و آفلاین انداخته است. بر این اساس کشور ما هم با چالش های متعدد فرهنگی و اجتماعی و نفوذ اطلاعاتی از طریق شبکه های اجتماعی و بازی های آنلاین مواجه شده است.

باخت ۴۰ میلیون ساعت عمر

طبق آمار رسمی ارائه شده توسط شورای عالی فضای مجازی، امروزه ۲۵ میلیون ایرانی به انجام بازی های ویدئویی می پردازند. به گفته سعید عاملی، یکی از اعضای شورای عالی فضای مجازی، این ۲۵ میلیون گیمر، به طور متوسط روزانه یک ساعت و نیم به بازی کردن با استگاه های الکترونیکی می پردازند. مؤمن نسب کارشناس فضای مجازی نیز می گوید: ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۶ دقیقه وقت خود را صرف بازی های آنلاین می کنند. با یک دو تا چهار تا می دست مان می آید ایرانی ها روزانه ۳۰ الی ۴۰ میلیون ساعت به انجام بازی های ویدئویی می پردازند در این میان با عنایت به آمار بیش از ۴۰ میلیونی کاربران تلفن همراه ووشمند در کشورمان بازی های آنلاین بیشترین طرفدار را در بین گیمرهای ایرانی دارند. ۲۰ تا ۲۵ میلیون گیمر حرفه ای در کشور به این معناست که خود یک سوم تا یک چهارم جمعیت کشورمان پای تابت بازی های رایانه ای هستند؛ جمعیتی که طبقعاً شامل گروه های خردسال یا کهنسال نمی شود بلکه جمعیت جوان و فعال جامه هستند که روزانه ۴۰ میلیون ساعت خود را پای چین بازی های هدر می دهند.

این بازی اعتیاد اور

یک بازی چند نفره آنلاین در سیک استراتژیک است که علی آن شما باید به یک اجتماع و به قول بازیکنان Clash of Clans وارد یک Clan بشوید. بخش عده این بازی مبارزات بین همین Clan ها می باشد. شما باید در نقش یکی از اعضای کلن خود، به دیگر اعضای گروه وفادار بوده و در ساخت و جشن ها کنار آنها باشید.

شرکت Supercell با عرضه سه بازی محبوب و جهانی خود یعنی Clash of Clans, Hay Day, Boom Beach در حال حاضر تقریباً یک سوم

یا حتی نصف سهم بازار بازی های آنلاین موبایلی را در اختیار دارد. اگرچه این بازی ها همگی رایگان هستند اما دارای قابلیت پرداخت درون برنامه ای برای خرید محصولات می باشند. عمق موفقیت Supercell زمانی مشخص می شود که طبق آمار و ارقام رسمی، این شرکت در تنها یکی از روزهای سال ۲۰۱۳ و از دو بازی Clash of Clans و Hay Day توائمه است ۲/۵ میلیون دلار کسب درآمد داشته باشند این در حالی است که درآمد سالانه این شرکت در سال ۲۰۱۲ ۵۱۹ میلیون یورو بوده است. در سال ۲۰۱۴ درآمد این شرکت سه برابر سال پیش بود و Supercell توائمه تا پایان سال ۲۰۱۴ میلادی درآمدی بالغ بر هزار و ۵۴۰ میلیون یورو داشته باشند تابع نشان می دهد که درآمد این شرکت در سال ۲۰۱۵ نیز با سیر صعودی همراه است و تا نیمه لول سال ۲۰۱۵ بیش از هزار و ۲۰۰ میلیون یورو به حساب های این شرکت واگز شده است. شرکت Clash of Clans حداقل ۶۰ درصد این درآمد ای را می دهد.

در بازی Clash of Clans صلحی وجود ندارد و قانون ناید تا تابود نشود حکمفرمایست. برای ارتقای سطح یا خود باید به طور پیوسته به قبیله های نزدیک خودتان حمله کنید تا نه تنها جم و طلا به دست بیاورید، بلکه آنها را تضمیف کنید تا به خودتان حمله نشود؛ درست شبیه همان استراتژی که در دنیای پیرامون خود و از طریق برشی دولت های قدرتمند اعمال می شود.

خروج ۵۰۰ تا ۵۰۰ میلیون تومان پول شاید شما هم جزو آنها باشید که روزانه ساعتی از وقت خود را پای بازی آنلاین کلش می گذراند اما اگر شما جزو این گروه نیستید، کافی است به سراغ چند تن از گیمرهای بازی کلش بروید، واقعیت های جالی درباره این بازی دست تان می آید علی جوان ۲۷ ساله ای است که به قول خودش به طور متوسط روزی ده بار آنلاین می شود تا بازی کند و هر بار هم چیزی حدود پنج تا ۱۰ دقیقه بازی می کند به گفته وی، وقی آنلاین باشید امکان حمله به شما وجود ندارد و حملات به ساخته های شما در بازی زمانی صورت می گیرد که آفلاین هستید و همین مسئله هم کاربران را مجبای می کند تا بیشتر و بیشتر آنلاین بمانند. علی می گوید هم اکنون شش ماه است که بازی می کند اما تاکنون برای خرید الماس یا همان جم پولی پرداخت نکرده اما خوب سپاری از دوستاش را می شناسد که برای ارتقای سریعتر در بازی این کار را می کنند.

بیوای هم یکی دیگر از کاربران پر و با قرص کلش است که بیش از یک سال است به قول خودش به این بازی معتاد شده است. وی تاکنون چندین بار برای خرید جم اقدام کرده حتی قبل ترها که امکان خرید مستقیم برای گیمرهای ایرانی وجود نداشت با گیفت کارهای گوگل و به دلار جم خریداری کرده است. به گفته این گیمرها حالا بدمتی است که نسخه فارسی این بازی هم از طریق مارکت های ایرانی مانند بازار اندک و حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان «جم» یا همان شتاب و درگاه های خرید اینترنتی جم یا الماس بخرید.

تسهیل شرایط برای خرید الماس بازی آنلاین کلش در حالی است که بنا به تأکید مؤمن تسب روزانه حداقل ۵۰ و حداکثر ۵۰۰ میلیون تومان «جم» یا همان الماس هایی که در بازی کلش کاربرد دارد به فروش می رسد و همه این بول های مجازی، سرمایه ای واقعی هستند که غربی ها از ایران خارج می کنند.

پرگزاری جشنواره بین‌المللی بازی‌های بومی محلی در ارومیه (۱۴۰۰-۱۴۰۱/۷/۱۲)

رئیس کمیته چشواره ها و بازی های بومی محلی آذربایجان غربی گفت: مردادمه امسال چشواره بین المللی بازی های بومی محلی در ارومیه برگزار خواهد شد.

راهنمایی این باره از خبرنگار فارس در گفت و گو با خبرنگار افغانستان مراجعت شد. این مراجعت اینجا مذکور نمی‌شود.

کمیته جشنواره ها و بازی های بومی محلی آذربایجان غربی گفت: با توجه به هم مرز بودن استان آذربایجان غربی با سه کشور ترکیه، عراق و آذربایجان برای شناساندن طریقت های بالای استان و ترویج فرهنگ ایرانی معمی داریم جشنواره بین المللی بازی های بومی محلی را در شهرستان ارومیه برگزار کنیم. یکی از اهداف اصلی این جشنواره بین المللی نشان دادن امنیت بالای استان آذربایجان غربی به سایر کشورها است که با وجود هم مرز بودن با عراق و حضور داعش در این کشور، استان آذربایجان غربی بدون هیچ تهدید امنیتی در آرامش کامل به سر می برد.

با اراده ای از خود در حال حاضر کشورهای ترکیه، عراق و آذربایجان را برای حضور در این جشنواره درنظر گرفته ایم و حدود ۲ هزار نفر در این جشنواره حضور خواهند داشت.

این مسؤول با بیان اینکه آذربایجان غربی دارای فرهنگ های مختلف است، ادامه داد: آذربایجان غربی رنگین کمان اقوام است که هر کدام سنت و فرهنگ خاص خود را دارند که با برگزاری چنین جشنواره هایی می توانیم مردم را با این فرهنگ ها بیشتر آشنا کنیم.

امید باراندوزی اذعان داشت: در حال حاضر ۶۸ بازی یومی محلی در استان آذربایجان غربی شناسایی شده است که در شهرهای مختلف اجرا می‌شود. وی گفت: در شرایط فعلی، بازی‌های رایانه‌ای آفی برای تحرک کودکان و نوجوانان است که باید آنها را به سمت بازی‌های گروهی و یومی محلی سوق دهیم. این مسؤول ادامه داد: بازی‌های یومی محلی ریشه در فرهنگ و آموزه‌های اجتماعی دارد به طوری که انجام این بازی‌ها کودکان را برای پذیرش مسئولیت در اینده، از لحاظ ذهنی و جسمی آماده می‌کند.

رئیس کمیته چشمواره ها و بازی های یومی محلی آذربایجان غربی خاطرنشان کرد: برای ترویج بازی های یومی محلی باید تمام دستگاه های اجرایی کمک کنند تا بتوانیم به صورت همگانی این بازی ها را در سطح شهر و روستاهای به اجرا در آوردهیم و از تابودی فرهنگ و سنت گذشتگانمان جلوگیری کنیم.

خبرگزاری فars

جزئیات عرضه اولین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ / امید به استمرار داریم (۱۰:۵۷ - ۱۰:۵۸) / ۱۰

به گزارش خبرنگار مهر، «شمیر تاریکی؛ آخرین چنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجاهین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب بین جمال زرین شده بود، و به تازگی، در بخش فروشگاه دیجیتال، کسبول بل، استثنای ۴ عرضه شده است.

این بازی که نخستین بازی ایرانی عرضه شده در حوزه کنسول های بازی محسوب می شود را استودیو فن افزار شریف تولید و عرضه کرده است. امیرحسین فضیحی مدیر پروژه طراحی این بازی در گفتگو با مهر دریاه و پیزگی های فنی «شمیری تاریکی؛ آخرین چندگاور» می گوید: بازی سازان ایرانی تاکنون قصیحی در تشریح فرازیند کسب استانداردهای لازم برای عرضه جهانی این بازی ایرانی ادامه دادند بعد از اتمام مرحل طراحی و آماده سازی بازی «شمیری تاریکی» نزدیک به ۹ ماه در انتظار حل شدن مرحل تست و تأیید رسمی از سوی کمپانی سونی بودیم. استانداردهای بسیاری در یک بازی باید رعایت شود تا از سوی کمپانی سونی قابلیت عرضه رسمی را داشته باشد.

وی افزود: بازی «شمیر تاریکی» پیشتر یک بازی موبایل بود که طراحی و ساخت آن نسخه اولیه نزدیک به ۱۸ ماه زمان برده بود، برای ارتقای این نسخه و عرضه نسخه رایانه‌ای و کنسولی هم نزدیک به ۱۸ ماه زمان صرف کردیم، نسخه اولیه هم پیش تر در سایت رسمی استیم به عنوان یک بازار استاندارد جهانی عرضه شده بود و ما برای تبلیغ این بازی برناهه ریزی رسانه‌ای بسیاری کردیم و همین خلوفیت را امروز برای تبلیغ نسخه کنسولی بازی هم به کار گذاشیم گرفت. مدیر پروژه «شمیر تاریکی: آخرین چنگاور» که پیشتر نیز عرضه جهانی بازی «گرشاسب» را تجوییه کرده است درباره ظرفیت موجود در عرصه بازی سازی ایرانی برای استمرار حضور در بازارهای جهانی هم تصریح کرد: امروز پتانسیل بالایی در بازار بازی سازی داخلی وجود دارد و تمام امید ما این است که این مسیر کدامه پیدا کند و در یک بازی متوقف نماند. همانطور که بازی سازان ایرانی پیش تر توانستند خود را در زمینه بازی سازی برای موبایل و رایانه نشان داده بودند.

سبک بازی «شمشیر تاریکی» اکشن سکو بازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمشیر تاریکی» است که پیشتر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر

مراحل انتاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند.
غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا لقب نخستین بازی ایرانی پایی استیشن^۴ را نیز از آن خود کرده است.



جزئیات عرضه اولین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ - امید به استمرار دارایم

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی بک: بخش مهمترین عنوانی:

مدیر پژوهه طراحی بازی «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» به عنوان نخستین بازی ایرانی عرضه شده برای کنسول پلی استیشن ۴ این بازی را نقطه شروع یک مسیر تازه توصیف کرد به گزارش خبرنگاری بی بک، «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، و به تازگی در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شده است.

این بازی که نخستین بازی ایرانی عرضه شده در حوزه کنسول های بازی محسوب می شود را استودیو فن افزار شریف تولید و عرضه کرده است.

امیرحسین فضیحی مدیر پژوهه طراحی این بازی در گفتگو با مهر درباره ویژگی های فنی «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» می گوید: بازی سازان ایرانی تاکنون بازی هایی را برای رایانه های شخصی و مبایل طراحی و تولید کرده بودند اما این برای نخستین بار است که برای کنسول بازی ایرانی طراحی و تولید می شود فضیحی در تشریح فرآیند کسب استانداردهای لازم برای عرضه جهانی این بازی ایرانی ادامه داد بعد از اتمام مرحله طراحی و آماده سازی بازی «شمیشیر تاریکی» تزدیک به ۹ ماه در انتظار طی شدن مراحل تست و تأیید رسمی از سوی کمیاتی سوئی بودیم. استانداردهای بسیاری در یک بازی باید رعایت شود تا از سوی کمیاتی سوئی قابلیت عرضه رسمی را داشته باشد.

وی افزود: بازی «شمیشیر تاریکی» پیشتر یک بازی موبایلی بود که طراحی و ساخت آن نسخه اولیه تزدیک به ۱۸ ماه زمان برده بود، برای ارتقای این نسخه و عرضه نسخه رایانه ای و کنسولی هم تزدیک به ۱۸ ماه زمان صرف کردیم. نسخه اولیه هم پیش تر در سایت رسمی استیشن به عنوان یک بازی استاندارد جهانی عرضه شده بود و ما برای تبلیغ این بازی برنامه ریزی رسانه ای بسیاری کردیم و همین ظرفیت را امروز برای تبلیغ نسخه کنسولی بازی هم به کار خواهیم گرفت.

مدیر پژوهه «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» که پیشتر نیز عرضه جهانی بازی «گرگشاسب» را تجربه کرده است درباره ظرفیت موجود در عرضه بازی سازی ایرانی برای استمرار حضور در بازارهای جهانی هم تصريح کرد: امروز پیش از این اتفاق رسانه ای در بازار بازی سازی داخلی وجود دارد و تمام امید ما این است که این مسیر ادامه پیدا کند و در یک بازی متوقف نماند. همانطور که بازی سازان ایرانی پیش تر توانمندی خود را در زمینه بازی سازی بسیاری مبایل و رایانه نشان داده بودند و امید داریم در عرضه کنسول های بازی هم شاهد ادامه این مسیر باشیم.

سپک بازی «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» اکشن سکوپ بازی و شخصیت اصلی بازی یک نیز است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیشیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند.

غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایکاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوابی است که این بازی کسب کرده است و حالا لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرده حمایت از مسابقات بازی های رایانه ای، جزئی از اهداف

مان است (۰۰۰۸-۰۳/۰۶)

اغلب مسابقات بازی های رایانه ای در کشور توسط شرکت های یا مجموعه های مستقل برگزار می شود که عموماً بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز از برگزارکننده مسابقات حمایت کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اهمیت مسابقات در صنعت بازی های رایانه ای گفت: امروز در صنعت جهانی، ورزش های الکترونیک (esports) گردش مالی بسیار بالایی را به خود اختصاص داده اند و چند صد میلیون نفر مخاطب و بیننده این مسابقات هستند.

حسن کریمی قدوسی از اینکه شایه ایجاد می کنند که بنیاد از مسابقات حمایت نمی کند تعجب کرد و افزود: بنیاد همیشه طی سال های گذشته از مسابقات بازی های رایانه ای و هر آنکه قصد برگزاری آن را داشته حمایت مادی و معنوی کرده است.

کریمی قوسی حمایت از مسابقات بازی های رایانه ای را جزو اهداف و سیاست های خود دانست و گفت: تشویق و حمایت بنیاد از برگزارکنندگان مسابقات و ایجاد شرایطی برای تسهیل در برگزاری مسابقات از جمله مواردیست که همیشه مورد نظر بنیاد بوده است تا شرایط برای برگزاری جدی تر مسابقات فراهم شود به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، علاقه مندان می توانند با استفاده از سامانه اینترنتی ebazi.org نسبت به دریافت مجوز برگزاری مسابقات اقدام نمایند یا مستقیماً به معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد مراجعت نمایند.

منبع: خبرگزاری فارس

نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ به بازار آمد؛ نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ به بازار آمد؛ جزئیات «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور»

مدیر پروژه طراحی بازی «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» به عنوان نخستین بازی ایرانی عرضه شده برای کنسول پلی استیشن ۴ این بازی را تعلیم شروع یک مسیر تازه توصیف کرد.

«شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، و به تازگی در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شده است.

به گزارش فرهنگ و هنر؛ این بازی که نخستین بازی ایرانی عرضه شده در حوزه کنسول های بازی محسوب می شود را استودیو فن افزار شریف تولید و عرضه کرده است.

امیرحسین فضیحی مدیر پروژه طراحی این بازی درباره ویژگی های فنی «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» می گوید؛ بازی سازان ایرانی تاکنون بازی های را برای رایانه های شخصی و مبایل طراحی و تولید کرده بودند اما این برای نخستین بار است که برای کنسول بازی ایرانی طراحی و تولید می شود. فضیحی در تشرییح فرآیند کسب استانداردهای لازم برای عرضه چهارمین ایام رایانی ادامه داد بعد از اتمام مرحله طراحی و آماده سازی بازی «شمشیر تاریکی» تزدیک به ۹ ماه در انتظار حلی شدن مراحل تست و تأیید رسمی از سوی کمپانی سونی بودیم. استانداردهای بسیاری در یک بازی باید رعایت شود تا از سوی کمپانی سونی قابلیت عرضه رسمی را داشته باشد.

وی افزود؛ بازی «شمشیر تاریکی» پیشتر یک بازی موبایلی بود که طراحی و ساخت آن نسخه اولیه نزدیک به ۱۸ ماه زمان برده بود، برای ارتقای این نسخه و عرضه نسخه رایانه ای و کنسولی هم نزدیک به ۱۸ ماه زمان صرف کردیم. نسخه اولیه هم پیش تر در سایت رسمی استیشن به عنوان یک بازار استاندارد چهارمی عرضه شده بود و ما برای تبلیغ این بازی برنامه ریزی رسانه ای بسیاری کردیم و همین طرفیت را امروز برای تبلیغ نسخه کنسولی بازی هم به کار خواهیم گرفت. مدیر پروژه «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» که پیشتر نیز عرضه چهارمین بازی «گرشناسب» را تحریمه کرده است درباره ظرفیت موجود در عرضه بازی سازی ایرانی برای استمرار حضور در بازارهای چهارمی هم تصریح کرد؛ امروز پیش از این در بازار بازی سازی داخلی وجود دارد و تمام امید ما این است که این مسیر ادامه پیدا کند و در یک بازی موقوف نماند. همانطور که بازی سازان ایرانی پیش تر توانمندی خود را در زمینه بازی سازی برای مبایل و رایانه نشان داده بودند و امید داریم در عرضه کنسول های بازی هم شاهد ادامه این مسیر باشیم.

سپك بازی «شمشیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوی بازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمشیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مرحله اشاره کرد که به بازی بازن اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاورد فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوازی است که این بازی کسب کرده است و حالا لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود کرده است.

خبرگزاری افکار

بازی رایانه ای «والیال ۲۰۱۶» و «والیال ۱۷۱» رونمایی شد

مراسم رونمایی از بازی ایرانی «والیال ۲۰۱۶» به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش خبرنگار ورزش خبرگزاری فارس، این رونمایی از بازی ایرانی «والیال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد. کرده، مجری این برنامه ضمن خوش امدمگویی به حضار، همزمانی این مراسم رونمایی با صمود مقندرانه تیم ملی والیال ایران به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

دانیال طبیعی، مدیر پروژه بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ به لاره ویژگی های این بازی پرداخت و گفت؛ بازی والیال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شریبه سازی کرده ایم.

وی افزود؛ در بازی والیال ۲۰۱۶ تمامی قوانین و تکنیک های ورزش والیال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گیرفته و نسبت به ورزش والیال آشنایی پیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود؛ مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه هایی بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

همچنین حسن کریمی قبوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود؛ قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد لاره دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم. حسن کریمی قدوسی اقبال گیمراهی ایرانی به بازی های ورزشی راسپار بالا داشت و گفت: بازی های فوتبال در کشور ما فروش بسیار بالایی دارد و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدویی ورزش کشته ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکو سیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکو سیستم صنعت به اندازی یخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نیض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد. مهیار استغبیور، مدیرعامل شرکت «های وی بو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال استقبال خوبی می کند بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد باید آن را بسازد. حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد باید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد: خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار بخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز نتش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین روش برای بازی های اینی هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد باید آن را خریداری کند. مدیرعامل شرکت های وی بو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهیج دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا خد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عنوانی می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپا داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد (۱۳۹۵-۰۷-۲۱)

مراسم رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش خبرنگار ورزش خبرگزاری فارس، آینین رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و مقامات صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد. گردد، مجری این برنامه ضمن خوش امدگویی به حضار، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدرانه تیم ملی والیبال ایران به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

ذایال طبیعی، مدیر پژوهه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شنبه سازی کرده ایم. وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی پیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایل این بازی اشاره کرد و افزود: همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم. همچنین حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمراهی ایرانی به بازی های ورزشی راسپار بالا داشت و گفت: بازی های فوتبال در کشور ما فروش بسیار بالایی دارد و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدویی ورزش کشته ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکو سیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکو سیستم صنعت به اندازی یخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نیض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد. مهیار استغبیور، مدیرعامل شرکت «های وی بو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال استقبال خوبی می کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بسازد حتی یک ناشر و توزيع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین روش برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیر عامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عنوانین می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپا داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.



تصویر

رونمایی از بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ بلند قامتان والیبال کشور عان شبیه سازی شدند (۱۳۹۵-۰۸-۰۷)

آین رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری تسنیم، «کیامرت گرده» گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز برعهده داشته، ضمن خوش آمدگوینی به حضور، هم‌مانی این مراسم رونمایی با صعود مقندرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

کیامرت گرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالش بود و مجبور بودیم تام بازیکنان را بالحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

در ادامه مراسم، دنیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی پیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

کریمی قدوسی اقبال گجراتی ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتیالی در کشور ما فروش بسیار بالای دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشش ساخته شده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکوسیستم مناسب صفت بازی های اشاره و تاکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صفت به اندازه ای پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم تپش بازار را پشتاسند و برای مثال بدانند که آن ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

مهدیار اسپریور مدیر عامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را برعهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز این مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال استقبال خوبی می کند.

وی خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین روش برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیر عامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عنوانین می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپا داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.



بازی رایانه ای ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد (۱۵/۰۹/۰۴)

این رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فضای مجازی صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش ایسنا، «کیامرت کرده» گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش آمدگوینی به حضار، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

وی به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند. اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به این که تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان را با لحن های مختلف چندین بار ضبط کنیم.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به لراه ویزگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را بیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را بادگرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدوارم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی شود و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

والیبالیست های کشورمان شبیه سازی شدند (۱۵/۰۹/۰۴)

این رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» برگزار شد. به گزارش خبرگزاری موج، «کیامرت کرده» گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش آمدگوینی به حضار، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

کیامرت کرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند. اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان را با لحن های مختلف چندین بار ضبط کنیم.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به لراه ویزگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را بیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را بادگرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدوارم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

حسن کربیمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

کربیمی قدوسی اقبال گیرمهای ایرانی به بازی های ورزشی را سیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتیالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشش ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی

چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکوسیستم مناسب صفت بازی های رایانه ای اشاره و تاکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که

اکوسیستم صفت به اندازه ای پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن

به این مهم باید بازی سازان ما هم تپش بازی را بتناسب دوست بفرماییم و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

مدیر امور اسنایپر مدیرعامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستثنیه فروش و اقبال مخاطب دقت کند. فکر می کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامه از ورزش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) والیال استقبال خوبی می کند

وی خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی این نمی فروشد تباید آن را بسازد حتی یک ناشر و توزيع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خردباری کند.

نشر بازی والیال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالم که همه جیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین روش برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیر عامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را سیار مهیج دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انتقامی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عنوانین می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بها داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.



شنبه

روزنایی از بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ (۱۴۰۵-۱۸/۰۷/۱۵)

همزمان با صعود تیم ملی والیال کشورمان به مسابقات المپیک ریو از اولین بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ در فرهنگسرای سرو رونمایی شد

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی شبکه خبر، چشم صعود تیم والیال و رونمایی از بازی رایانه ای ۲۰۱۶ به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. بازی برای پلت فرم رایانه های شخصی در بخش های مختلف از جمله لیگ آسیایی، لیگ جهانی و المپیک های مختلف در حدود ۲۰۰ مسابقه طراحی و با صدای آقای کرده گزارشگر معروف والیال صنایعی شده است.

گروه هفت نفره سازنده این بازی تصمیم دارند در صورت حمایت هر سال نسخه جدیدی از آن را منتشر کنند.



شنبه

بازی رایانه ای «والیال ۲۰۱۶» رونمایی شد (۱۴۰۵-۱۸/۰۷/۱۵)

این رونمایی از بازی ایرانی «والیال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش مشرق، «کیامرت کرده» گزارشگر نام اشتای والیال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش آمدگوینی به حضار، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدرانه تیم ملی والیال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست. کیامرت کرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیال در تلویزیون، کار سیار ساده تر است چرا که تصویر را من بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند. اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم تام بازیکنان را با لحن های مختلف چندین بار ضبط کنیم.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تویلید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شیوه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیال اشتایی پیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایل این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

حسن کریمی قدوسی: هر ماه یک بازی رونمایی می کنیم مدیر عامل بنیاد ملی بازی رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمز های ایرانی به بازی های ورزشی را سیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتیالی در کشور ما فروشن سیار بالایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) – دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزش در کشور بالاست، برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشش ساخته شده است، با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشکیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازی پخته باشد که نشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نیض بازار را بشناسند و برای مثال بداند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

هدف تهابی بازی ساز باید فروش باشد

مهیار استغپور مدیرعامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال استقبال خوبی می کند. اصغرپور خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بازارزد، حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد: خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است، یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همنین روش برای بازی های آنی هم استفاده کرد.

مدیرعامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهیج دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مدلوم به این عنوانی های پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بدها داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

روزنایی از «والیبال ۲۰۱۶» / با افتخار آفرینان هم بازی شوید (۱۴۰۵-۰۷-۱۵)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «کیامرت گرده» گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضور، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

کیامرت گرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را من بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالش بود و مجبور بودیم نام بازیکنان را با لحن های مختلف چندین بار ضبط کنیم.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولیدشده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شیوه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را بیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و تسبیت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

حسن کریمی قدوسی: هر ماه یک بازی روزنایی می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی روزنایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیرهای ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشش ساخته شده است، با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشکیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازی پخته باشد که نشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نیض بازار را بشناسند و برای مثال بداند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

هدف تهابی بازی ساز باید فروش باشد

مهیار استغپور مدیرعامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی را دارد باید به مستله فروش و اقبال مخاطب دقت کند

وی افزود: فکر می کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال استقبال خوبی می کند. اصغریور خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بسازد، حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالی که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایتش خود را با گرفتن این مراسم اینجا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین روش برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیرعامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خدمت ایرانی یا خدمت اقلایی می سازند و رسانه های ما به صورت مدلوم به این عنوانی می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپاها داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

شن

بلند قامتان والیبال کشورمان شبیه سازی شدند (۱۴۰۹-۰۸-۱۵)

این رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو بروگزار شد.

به گزارش مشرق، «کیومرث کرده» گزارشگر تام انسای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز پر عهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضور هم زمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدراته تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

کیومرث کرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالش بود و مجبور بودیم تام بازیکنان را با لحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

در ادامه مراسم، دنیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولیدشده در کشور است و ما در این بازی ۲۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال انسانی بیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایل این بازی اشاره کرد و افزود: همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم. حسن کریمی قدوسی: هر ماه یک بازی رونمایی می کنیم

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف شدن هرچه بیش تر بازی ها در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمرهای ایرانی به بازی های ورزشی را پیش از دنیال شلغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنیال شلغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمرهای ایرانی به بازی های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالا است. برای مثال در دنیا تاکنون بازی های فوتبالی در داخل کشور ما ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشکیل اکو سیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که

اکو سیستم صنعت به اندازی یخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد برای رسیدن به

این مهم باید بازی سازان ما هم بپس بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد

هدف نهایی بازی ساز باید فروش باشد

مهیار اصغریور مدیرعامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال استقبال خوبی می کند. اصغریور خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بسازد، حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالی که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایتش خود را با گرفتن این مراسم اینجا کرده تا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) به فروش این بازی کمک شود. من توان از همین روش برای بازی های آتی هم استفاده کرد. مدیرعامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خد ایرانی یا خد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مذکور به این عنوانین می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بها داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



رونمایی از بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ و شبیه سازی از ملی پوشان ایرانی

این رونمایی از بازی ایرانی "والیال ۲۰۱۶" برگزار شد.

سرویس والیال اسپورت تی وی - "کیومرت گرده" گزارشگر نام آشنای والیال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش آمدگوینی به حضور، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدرانه تیم ملی والیال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

کیومرت گرده، به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور

بودیم تام بازیکنان را با لحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم. در ادامه مراسم، دنیال طبیعی مدیر پژوهه بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ به لراه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی

تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد

گرفته و نسبت به ورزش والیال آشنایی پیشتری پیدا کند. دنیال طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای ترددیک

این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

حسن کربیعی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی پیگیریم و بازی

سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو

و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

کربیعی قدوسی اقبال گیمرهای ایرانی به بازی های ورزشی را سپری بالا دانست و گفت: بازی های فوتیالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی

مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کششی ساخته شده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی

چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکوسیستم مناسب صفت بازی های ای اشاره و تاکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که

اکوسیستم صفت به اندازه ای پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن

به این مهم باید بازی سازان ما هم تپش بازار را پشتانسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

مهیار استپور مدیرعامل شرکت "های وی یو" که انشتار بازی والیال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید

به مسئله فروش و اقبال مخاطب دقت کند. فکر من کنم بازی والیال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیال استقبال

خوبی می کند.

وی خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این

بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی

کمک شود می توان از همین روش برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیرعامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خد ایرانی یا خد انقلابی

می سازند و رسانه های ما به صورت مذکور به این عنوانین می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بها داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

بازی رایانه‌ای والیال رونمایی شد

با برگزاری مراسمی در فرهنگسرای سرو تهران از بازی ایرانی «والیال ۲۰۱۶» رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار حوزه توب و تور گروه ورزش پاشگاه خبرنگاران جوان، فرهنگسرای سرو تهران امروز میزبان برگزاری مراسم رونمایی از اولین بازی رایانه‌ای والیال ایرانی که بزرگترین بازی رایانه‌ای تیمی در کشورمان محسوب می‌شود بود. این بازی رایانه‌ای «والیال ۲۰۱۶» نام دارد و در آن ۳۰ تیم ملی والیال جهان شریه سازی شده است. در این بازی تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک‌های ورزش والیال پیاده سازی شده است و مخاطب می‌تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و تسبیت به ورزش والیال آشنایی بیشتری پیدا کند. گفتنی است نسخه اندرویدی این بازی تا چند ماه آینده آماده خواهد شد. مستolan و طراحان این بازی رایانه‌ای قصد دارند نسخه‌های بعدی این بازی را نیز به بازار عرضه کنند.

ITAnalyze.ir

عرضه بازی ایرانی برای پلی استیشن ۴

مدیر پروژه طراحی بازی «شمیشی تاریکی؛ آخرین جنگاور» به عنوان نخستین بازی ایرانی عرضه شده برای کنسول پلی استیشن ۴ این بازی را نقطه شروع یک سییر تازه توصیف کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، «شمیشی تاریکی؛ آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، و به تازگی در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شده است. این بازی که نخستین بازی ایرانی عرضه شده در حوزه کنسول‌های بازی محسوب می‌شود را استودیو فن‌الفارس شریف تولید و عرضه کرده است. امیرحسین فضیحی مدیر پروژه طراحی این بازی در گفتگو با مهر درباره ویژگی‌های فنی «شمیشی تاریکی؛ آخرین جنگاور» من گویند: بازی سازان ایرانی تاکنون بازی‌های را برای رایانه‌های شخصی و مبایل طراحی و تولید کرده بودند اما این بازی نخستین باز است که برای کنسول بازی ایرانی طراحی و تولید می‌شود. فضیحی در تشرییع فرآیند کسب استانداردهای لازم برای عرضه جهانی این بازی ایرانی ادامه داد بد از اتمام مرحل طراحی و آماده سازی بازی «شمیشی تاریکی» تزدیک به ۹ ماه در انتظار طی شدن مراحل تست و تأیید رسمی از سوی کمپانی سونی بودیم. استانداردهای بسیاری در یک بازی باید رعایت شود تا از سوی کمپانی سونی قابلیت عرضه رسمی را داشته باشد.

وی افزود: بازی «شمیشی تاریکی» پیشتر یک بازی موبایلی بود که طراحی و ساخت آن نسخه اولیه نزدیک به ۱۸ ماه زمان برده بود، برای ارتقای این نسخه و عرضه نسخه رایانه‌ای و کنسولی هم نزدیک به ۱۸ ماه زمان صرف کردیم. نسخه اولیه هم پیش تر در سایت رسمی استیشن به عنوان یک بازار استاندارد جهانی عرضه شده بود و ما برای تبلیغ این بازی برنامه ریزی رسانه‌ای بسیاری کردیم و همین خلوفیت را امروز برای تبلیغ نسخه کنسولی بازی هم به کار خواهیم گرفت. مدیر پروژه «شمیشی تاریکی؛ آخرین جنگاور» که پیشتر نیز عرضه جهانی بازی «گریشاسب» را تجربه کرده است درباره ظرفیت موجود در عرضه بازی سازی ایرانی برای استمرار حضور در بازارهای جهانی هم تصريح کرد: امروز بپوشیل بالایی در بازار بازی سازی داخلی وجود دارد و تمام امید ما این است که این سییر ادامه پیدا کند و در یک بازی متوقف نماند. همانطور که بازی سازان ایرانی پیش تر توانمندی خود را در زمینه بازی سازی برای مبایل و رایانه نشان داده بودند و امید داریم در عرضه کنسول‌های بازی هم شاهد ادامه این سییر باشیم.

سیک بازی «شمیشی تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوی بازی و شخصیت اصلی بازی یک نینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیشی تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه‌های هوشمند عرضه شده بود. از ویژگی‌های جدید در «آخرین جنگاور» می‌توان به ویرایشگر مرحله اشاره کرد که به بازی بازن اجازه می‌دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین بهترین صدایگذاری، غزال زرین دستاوردهای هنری، غزال زرین دستاوردهای فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود کرده است.



از بازی والیبال ۲۰۱۶ با حضور مسئولین رونمایی شد (۱۴۰۵-۱۴۰۴/۰۲)

همزمان با راه یابی تیم ملی والیبال به المپیک یورو از بازی والیبال ۲۰۱۶ رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی پاشگاه خبرنگاران جوان؛ همزمان با راه یابی تیم ملی والیبال ایران به المپیک ۲۰۱۶ ریو پس از ۵۲ سال از بازی رایانه ای "والیبال ۲۰۱۶" به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و حضور اهالی رسانه و فعالان در این صنعت؛ در فرهنگسرای سرو رو نمایی شد بازی حقیقی والیبال در میدان نبرد این بار به همت طراحان جوان و خوش ذوق کشور برای پلکنم های رایانه ای و اندروید طراحی شده است.

دانیال طبیعی مدیر پروژه این بازی در گفتگو با خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی پاشگاه خبرنگاران جوان با ارائه توضیحاتی درخصوص "والیبال ۲۰۱۶" گفت: از آنجایی که مردم به بازی های ورزشی علاقه دارند همین امر سبب شد تا جرقه ایده طراحی بازی والیبال در ذهن گروه زده شود. طراحی "والیبال ۲۰۱۶" حدود ۱۴ ماه به طول انجامید در این حین ما با مشکلات مالی فراوانی رو به رو بودیم. هزینه های تولید بازی چیزی در حدود ۱۲۰ میلیون نومان خرج برداشت که همه کاملاً خصوصی بودند و ما هیچگونه حمایت را از سمت ارگان های دولتی را نداشیم.

کرامت لو طراح دیگر این بازی در خصوص دغدغه مهم این گروه بازی بدون آموزش ها و پیشیانی های لازم به سرتاجام می رسد اما زمانی که مسئولین باید توجه های ویژه را داشته باشند تدارند. اگر از پله اول شروع طراحی بازی حمایت آن ها را داشته باشیم تیجه بهتری دارد و چه بسا با کیفیت بالاتری بازی را ارائه خواهیم داد.

در پایان؛ تلاشی زیبا راه یابی تیم ملی به المپیک و رونمایی از بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ بازی های داخلی و بازی سازهای داخل پها داده شود.

گفتگو از نوروزیگی

بلند قامتان والیبال کشورمان شبیه سازی شدند (۱۴۰۵-۱۴۰۴/۰۲)

این رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» برگزار شد.

به گزارش ایننا، کیومرث گرده گزارشگر نام اشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضور همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدارانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

کیومرث گرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را من بیشین و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم تام بازیکنان را با لحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی پیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

حسن کربیمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که مدعی از رونمایی ها شلغوگ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلغوگ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

کربیمی قوسی اقبال گیمراهی ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتیالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشش ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چند عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشکیل اکوسیستم مناسب ساخت بازی های رایانه ای اشاره و تاکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازه ای پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خردباری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم تپن بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

مهریار اسفیپور مدیرعامل شرکت های وی بو که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستله فروش و اقبال مخاطب دقت کند. فکر می کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پستی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) والیال استقبال خوبی می کند وی خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد تباید آن را بسازد حتی یک ناشر و توزيع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خردباری کند.

نشری بازی والیال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالیم که همه جیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین روش برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیر عامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عنوانین می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپا داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.



بازی رایانه ای «والیال ۲۰۱۶» با گزارش «کیوورت گرده» منتشر شد (۰۷۰۵-۹۸-۰۷۰۵)

آینین رونمایی از بازی ایرانی «والیال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، «کیوورت گرده» گزارشگر نام آشنای والیال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش امدادگویی به حضار، همزمانی این مراسم با صعود مقترنه تیم ملی والیال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست.

هر ماه یک بازی رونمایی می کنیم

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کویی قدوسی اقبال گیمراهی ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتbalی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالا است. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشش ساخته شده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکو میستم مناسب صنعت بازی رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکو میستم صنعت به اندیزی پخته باشد که ناشر خودشان بروند و بازی های ایرانی را خردباری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نیض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

کیوورت گرده به چالش گزارشگری برای این بازی تأثیر کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیچان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن های مختلف چندین بار ضبط کنیم.

هدف نهایی بازی ساز باید فروش باشد

مهریار اصفهانی مدیر عامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می کنم بازی والیال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیال به خوبی استقبال می کند اصفهانی خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بسازد. حتی یک ناشر و توزيع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خردباری کند.

نشری بازی والیال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالیم که همه جیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین الگو برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیر عامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عنوانین می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپا داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ به لرائه ویزگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را تسبیه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تکنیک های ورزش والیال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را (ادامه

(ادامه خبر ...) یاد گرفته و تسبیت به ورزش والیال اثنايی بیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزوده مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم. بازی والیال ۲۰۱۶ هم اکنون در مسابقات کشور توزیع شده و علاقه مندان به بازی های رایانه ای و به خصوص ورزش والیال می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام نمایند.

بازی رایانه ای #۱۷۱ والیال #۲۰۱۶؛ گیومرت گردد & #۱۸۷؛ با گزارش & #۲۰۱۶ منتشر شد

(۱۴۰۳-۰۳-۱۵)

آینین رونمایی از بازی ایرانی «والیال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، «گیومرت گردد» گزارشگر نام اثنايی والیال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش امدگوین به حضار، همزمانی این مراسم با صعود مقترنه تیم ملی والیال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک داشت.

هر ماه یک بازی رونمایی می کنیم مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با حضور در این مراسم افزود: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

حسن کریمی قدوسی اقبال گیمه رهای ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا دانست و گفت: بازی های فوتbal در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالا است. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشنی ساخته شده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با گفایت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکو سیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که

اکو سیستم صنعت به اندیزی پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد برای رسیدن به

این مهم باید بازی سازان ما هم نیض بازار را شناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

گیومرت گردد به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می

بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند. اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور

بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن های متفاوت چندین بار ضبط کنیم.

هدف نهایی بازی ساز باید فروش باشد.

مهریار استفپور مدیر عامل شرکت «های وی بو» که انتشار بازی والیال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: فکر می کنم بازی والیال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیال به خوبی استقبال می کند.

اصفرپور خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد تباید آن را بازارزد. حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباشد آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالیم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این

بازی را خریده و آن را در بازار بخش کرده است. بنیاد ملی بازی رایانه ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی

کمک شود. من توان از همین الگو برای بازی های آنی هم استفاده کرد.

مدیر عامل شرکت های وی یو بحث تبلیفات و اطلاع رسانی را بسیار مهمن دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انقلابی

می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عناوین می پردازند، انتظار می رود تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپاده و به اطلاع رسانی آن ها

کمک کنند.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ به لرنه ویزگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی

تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شیوه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد

گرفته و تسبیت به ورزش والیال اثنايی بیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این

نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) بازی والیبال ۲۰۱۶ هم اکنون در سراسر کشور توزیع شده و علاقه مندان به بازی های رایانه ای و به خصوص ورزش والیبال می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام نمایند.

جدب

بررسی بازی های فرازمنی به مناسبت عرضه در شبکه جهانی استیم بازی ایرانی و شیوه های حضور جهانی

استودیوی راسپینا سال گذشته بازی «ارتشر های فرازمنی» را برای بازار داخلی عرضه کرد و اکنون پس از گذشت کمتر از ۱۲ ماه شاهد عرضه نسخه جهانی آن هستیم، عرضه این بازی در بازار جهانی خبر خوشحال کننده ای است اما سوال این جاست که «ارتشر های فرازمنی» تا چه اندازه توانسته است نظر مخاطبان خارجی را به خود جلب کند.

به گزارش خبرگزاری صباپارسی های ایرانی روزیه روز بزرگ تر می شوند و طی چند سال اخیر شاهد پیشرفت توسعه دهنده‌گان کشورمان بوده ایم، پیشرفت های توسعه دهنده‌گان داخلی، اعتباری جهانی را برای صنعت بازی های ایرانی به ارمغان آورده است که باید به خاطر وجود هر یک از این دستاوردها، قدردان این تیم های خوش ذوق باشیم، بازسازان کشورمان همچون استودیوی راسپینا با وجود تمامی مشکلات و کمبودهایی پیش رو می کنند قدمی رو به جلو بردارند و بازار کوچک بازی‌سازی ایران را به دنیا معرفی کنند این استودیو سال گذشته بازی «ارتشر های فرازمنی» را برای بازار داخلی عرضه کرد و اکنون پس از گذشت کمتر از ۱۲ ماه شاهد عرضه نسخه جهانی آن هستیم، عرضه این بازی در بازار جهانی خبر خوشحال کننده ای است اما سوال این جاست که «ارتشر های فرازمنی» تا چه اندازه توانسته است نظر مخاطبان خارجی را به خود جلب کند.

بازی‌زی که هنوز برای ما ناگفته است شرکت ولو (Valve) و استیم (فروشگاه دیجیتالی این شرکت) در چند سال اخیر به عنوان یکی از قطب های بزرگ دنیای بازی های ویدئویی شناخته شده اند، سیاست های ولو برای استیم سبب شد تا گیمزرا پس از گذر سالیان دراز دویار با رایانه های شخصی اشتبک کنند شاید این تجدید دیدار سبب شد که بسیاری از آنها کنسول های خانگی را کنار گذاشته و به پلتفرم استیم به عنوان خانه جدید خود در دنیای بازی های ویدئویی نقل مکان کنند.

سیاست های ولو آنقدر گسترده و قوی اعمال شد که در چند سال اخیر شاهد هجموم میلیون ها کاربر به سوی این شبکه اجتماعی مخصوص بازی باشیم طوری که در حال حاضر این شبکه بیش از ۱۲۰ میلیون کاربر ثبت شده دارد، تمامی این عوامل سبب شد تا استیم بتواند برای سه دوره پیاپی در مراسم Golden Joystick Awards، جایزه بهترین پلتفرم اختصاصی بازی را از آن خود کند.

تمامی موارد گفته شده در فوق، تنها به یک دلیل مورد اشاره قرار گرفت و آن ارزش و اهمیت بالای استیم در دوران فعلی صنعت گیم است، تمامی بازی هایی که مجوز عرضه روی فروشگاه دیجیتالی استیم را به دست می اورند از ارزش ویژه ای برخوردارند.

رقابت دشوار خوبی‌بخانه توسعه دهنده‌گان ایرانی نیز از این قالفله عقب نمانده و با تمامی مشکلات پیش رو می‌دارند تا آثار خود را روی استیم عرضه کنند، باید از این موضوع به مادگی گذشت چراکه آثار عرضه شده روی این پلتفرم در نقش نماینده ایران ظاهر می شوند.

«ارتشر های فرازمنی» که توسط استودیوی راسپینا توسعه یافته، یکی از محدود بازی های ایرانی بود که توانست مجوز حضور در این فروشگاه را به دست آورد، این مساله در ظاهر بسیار خوشایند و لذت‌بخش است اما از این که می خواهد به دنیا معرفی شود باید مطابق با استانداردهای جهانی پیش برود تا بتواند نظر کاربران غربی را نیز به خود جلب کند.

شاید بازی‌سازی در ایران صنعتی نو باشد اما تیم های توسعه دهنده در حال حاضر قادر به برداشتن قدم هایی کوچکی در مسیر پیشرفت باشند ولی حضور در عرضه جهانی باید کاملاً پرقدرت صورت گیرد مسلمان توسعه دهنده‌گان غربی از تکنولوژی های پیشرفته تری در بازی های خود بهره می برند اما جلوه های بصری تنها ویزگی مهم بازی های ویدئویی به حساب نمی آید و باید با توجه به این مورد مهم، در بخش های دیگر بازی «ها نیز پیشرفت های انسانی صورت گیرد».

«ارتشر های فرازمنی» مانند چند بازی دیگر ایرانی توانست مجوز حضور در شبکه استیم را به دست آورد و با وجود این که از منظر بصری بسیار بهتر از دیگر تمونه های داخلی است اما متأسفانه تا به امروز توانسته در بازار جهانی آن طور که باید و شاید موفق عمل کند.

مشکل کجاست؟ در کنار وبسایت های بزرگی همچون متاکریتیک، استیم نیز به تازگی ویزگی ای به فروشگاه خود اضافه کرده که باعث می شود علاوه بر نظر منتقلان از رضایتمندی مردم نسبت به عملکرد یک اثر مطلع شویم، در صفحه مربوط به فروش هر بازی، قسمتی مربوط به نظر و بررسی مردم قرار داده شده که می توانید با استفاده اینها از مایل و نقاط قوت آثار متفاوت با خبر شوید و پس از آن تصمیم به خرید بگیرید اما «ارتشر های فرازمنی» متأسفانه از تقدّهای خوبی از سوی مردم برخوردار نشده است و در حال حاضر تنها تقریباً سی درصد از کاربرانی که بازی را انجام داده اند از آن راضی بوده اند، همین عامل باعث شده که بخش اثلاین بازی در حال حاضر خالی از کاربر پاشد و به گورستانی متوجه تبدیل شود.

در کنار این موضوع کاربران از کنترل بخش تیر اندازی، گیم بلن نه چندان درگیر کننده و هوش مصنوعی بازی نیز انتقاد کرده اند، این مسئله بی شک برای صنعت نویای گیم ایران خوشایند نیست، با این حال حضور در میان چنین جوامی جنبه های متین نیز با خود به همراه می آورد، با حضور آثار ایرانی در فروشگاه های خارج از ایران، توسعه دهنده‌گان می توانند از ارزش هایی که برای کاربران غربی از اهمیت خاصی برخوردار است با خبر شوند و برای توسعه بازی هایی با کیفیت بیشتر تلاش کنند، فراموش نکنیم که «ارتشر های فرازمنی» بهترین شوتر اول شخصی است که تا به امروز در ایران تولید شده ولی (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) حتی این سطح از کیفیت هم باعث نشده تا مخاطبان خارجی از آن راضی باشند گرافیک دوای همه دردهای نیست

«ارتش های فرا زمینی» نسبت به دیگر بازی های ایرانی خصوصا در بخش گرافیک و جلوه های بصری پیشرفت قابل توجهی داشته است اما این بازی همان طور که بالاتر اشاره کردیم از نقاط ضعیفی که در دیگر بازی های ایرانی هم مشهود است، رفع می برد در واقع استودیوی راسپینا تمامی تمرکز خود را برای به وجود آوردن جلوه های بصری چشم نواز سرمایه گذاری کرده است. این استودیو برای توسعه «ارتش های فرا زمینی» از موتور گرافیکی UDK (Unreal Development Kit) استفاده کرده و به لطف آن، بازی از بافت و نورپردازی خوبی بهره مند شده است اما همین گرافیک خوش نقص از فیزیک و افکت های مختلف بی بهره بوده و تنها نگاه کردن به محیط های بازی از جذابیت خاصی برخوردار است.

حال اگر از چنین شکل‌گذاری چشم پوشی کنیم، نمی توان از مشکلات ریز و درشت گیم پلی و صدایگناری بازی به راحتی گذشت. گیم پلی بازی بسیار کوتاه است و بجز کشتن دشمنان و رسیدن به نقاط مختلف تقریبا هیچ ماموریت دیگری در اختیار شما قرار نمی گیرد در کنار این مشکلات، هوش مصنوعی دشمنان عملکرد پسیار ضعیفی از خود نشان می دهد و گیم پلی اکشن بازی را با چالش های بسیار سختی رویه رو می سازد. به فهرست مشکلات بازی، صدایگناری ضعیف را نیز اضافه کنید. صدایگناری اسلحه ها، دشمنان و حتی کاراکتر های اصلی چنگی به دل نمی زند و امید های شما را نامید می کند. با نگاه به تمامی مشکلات ذکر شده شاید راسپینا باید کمی انتشار بازی روی استیم را به تمویق می انداخت و به مشکلاتی که این اثر با آن رویه رو بود، رسیدگی می کرد تا بتواند در عرصه جهانی نیز عملکرد بهتری از خود نشان دهد.

توجه جهانیان به سازندگان ایرانی

با وجود عملکرد نسبتاً ضعیف بازی در بازار جهانی، اتفاقات خوبی هم برای تیم توسعه دهنده هنگام عرضه «ارتش های فرا زمینی» روی استیم رخ داد. یکی از این اتفاقات خوشایند مطالبی بود که از سوی سایت های متعدد تخصصی بازی در ارتباط با «ارتش های فرا زمینی» به انتشار درآمد. این مطالب که بیشتر شامل مصاحبه با تیم توسعه دهنده و برسی بازی می شد، نشان دهنده آن بود که راسپینا توانسته در جامعه گیمرهای غربی نظر رسانه های مختلف را نیز به خود جلب کند و آنها را با ساختار بازی‌سازی ایرانی آشنا سازد.

سایت های مشهوری همچون VG247 و PC Gamer از جمله این رسانه ها بودند. وجود استودیوهایی همچون راسپینا برای صنعت بازی‌سازی ایران امری ضروری است، هرچند امید داریم این تیم و دیگر بازی‌سازان شایسته کشور از امکانات بیشتری برخوردار شوند تا به مانند سینما بتوانیم خودی در بازار بین الملل نشان دهیم.

گزارش: نیما فرشین
انتهایی: پیام /

سالانه مقاله‌های سراج

رونمایی از بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ بلند قامستان والیبال کشورمان شبیه سازی شدند (۱۵۰۰۰۰۰)

این رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» برگزار شد.

به گزارش سراج، «کیامرت گرده» گزارشگر تمام انسانی والیبال کشورمان که گزارشگر این بازی رایانه‌ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضور، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک دانست. کیامرت گرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار پسیوار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه‌ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم تام بازیکنان را با لحن های متفاوت چندین بار خبط کنیم.

در ادامه مراسم، داییال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ به لراه ویزیگی های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شبیه سازی کرده‌ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال انسانی بیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایل این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل مبادله ای رایانه‌ای نیز با حضور در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیشتر تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

کریمی اقبال گیمرهای ایرانی به بازی های ورزشی را سپری بالا دانست و گفت: بازی های فوتبالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش گشته ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره و تأکید کرد آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازه ای پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نیش بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

مهیار استریپور مدیر عامل شرکت «های وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستله فروش و اقبال مخاطب دقت کند فکر می کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامه از ورزش والیبال استقبال خوبی می کند.

وی خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد باید آن را بسازد حتی یک ناشر و توزيع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد باید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالیم که همه چیز سر جای خودش است، یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز نقش حمایتی خود را با گرفتن این مراسم اینجا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین روش برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیر عامل شرکت های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مدلوم به این عنوانی می پردازند، انتظار می روند تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپاوه و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

کشاورزی

از بازی والیبال ۲۰۱۶ با حضور مسئولین رونمایی شد

به گزارش کشاورزی: همزمان با راه یابی تیم ملی والیبال به المپیک یورو از بازی والیبال ۲۰۱۶ رونمایی شد. همزمان با راه یابی تیم ملی والیبال ایران به المپیک ۲۰۱۶ ریو پس از ۵۴ سال از بازی رایانه ای "والیبال ۲۰۱۶" به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان در این صنعت در فرهنگسرای سرو رو نمایی شد. بازی حقیقی والیبال در میدان نبرد این بار به همت طراح و خوش ذوق کشور برای پلتفرم های رایانه ای و اندروید طراحی شده است.

همزمان با راه یابی تیم ملی والیبال به المپیک یورو از بازی والیبال ۲۰۱۶ رونمایی شد.

همزمان با راه یابی تیم ملی والیبال ایران به المپیک ۲۰۱۶ ریو پس از ۵۴ سال از بازی رایانه ای "والیبال ۲۰۱۶" به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان در این صنعت در فرهنگسرای سرو رو نمایی شد. بازی حقیقی والیبال در میدان نبرد این بار به همت طراح و خوش ذوق کشور برای پلتفرم های رایانه ای و اندروید طراحی شده است.

دانیال طبیعی مدیر پژوهه این بازی در گفتگو با اخباردادغ با ارائه توضیحاتی در خصوص "والیبال ۲۰۱۶" گفت: از آنجایی که مردم به بازی های ورزشی علاقه دارند همین امر سبب شد تا جرقه ایده طراحی بازی والیبال در ذهن گروه زده شود. طراحی "والیبال ۲۰۱۶" حدود ۱۴ ماه به طول انجامید در این حین ما با مشکلات مالی فراوانی رو به رو بودیم. هزینه های تولید بازی چیزی در حدود ۱۲۰ میلیون تومان خرچ برداشت که همه کاملاً خصوصی بودند و ما هیچگونه حمایت را از سمت ارگان های دولتی را نداشتیم.

کرامت لو طراح دیگر این بازی در خصوص دغدغه مهم این گروه بازی ساز گفت: ساخت بازی بدون آموزش ها و پشتیبانی های لازم به سرتاجام می رسد اما زمانی که مسئولین باید توجه های ویژه را داشته باشند ندارند. اگر از پله اول شروع طراحی بازی حمایت آن ها را داشته باشیم نتیجه بهتری دارد و چه بسا با کیفیت بالاتری بازی را ارائه خواهیم داد.

در پایان تلاقي زیبا راه یابی تیم ملی به المپیک و رونمایی از بازی را به قال نیک گرفته تا به همین منظور کمی هم به بازی های داخلی و بازی سازهای داخلی پها داده شود.

گفتگو از نوروزیگی

انتهای پیام /

منبع: باشگاه خبرنگاران جوان

منبع: ناموجود

نویسنده: ناموجود



بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد

(۱۳۹۴-۰۸-۲۵)

تهران - ایرنا - آین رونمایی از بازی رایانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

به گزارش روز یکشنبه گروه فرهنگی ایرانا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کیومرث کرده گزارشگر تام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش آمدگوینی به حضار، هم‌زمانی این مراسم با صعود مقدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک داشت.

** هر ماه رونمایی از یک بازی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

حسن کریمی قدوسی، هدف از این رونمایی ها را شلوغ کاری ندانست و اظهار کرد: با چنین مراسمی دنیال شلoug کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیشتر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

وی اقبال گیمهای ایرانی به بازی های ورزشی را بسیار بالا خواند و گفت: بازی های فوتیالی در کشور ما فروش بسیار بالای دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشش ساخته شده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی جالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و افزود: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازی پخته باشد که ناشر خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم نیض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد.

کیومرث کرده نیز به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند. اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و جالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن های مختلف چندین بار ضبط کنیم.

** هدف نهایی بازی ساز باید فروش باشد مهیا اصریح‌تر مدیر عامل شرکت «های‌وی‌پو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستهله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامه از ورزش والیبال به خوبی استقبال می کند اصریح‌تر خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را بازاریز. حتی یک ناشر و توزیع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشند باید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشحالیم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود. می توان از همین الگو برای بازی های آنی هم استفاده کرد.

مدیر عامل شرکت های وی پو، موضوع تبلیغات و اطلاع رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خدایانه یا خدایانه ای می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عناوین می پردازند، انتظار می رود تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپردازند و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پژوهه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شیوه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمام قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به این قوانین را یاد گرفته و

نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند. طبیعی، به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم.

بازی والیبال ۲۰۱۶ هم اکنون در سراسر کشور توزیع شده و علاقه مندان به بازی های رایانه ای و به خصوص ورزش والیبال می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام نمایند.

رونمایی از بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶

خبرگزاری آریا- همزمان با صعود تیم ملی والیبال کشورمان به مسابقات المپیک ریو از اولین بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ در فرهنگسرای سرو رونمایی شد. به گزارش خبرگزاری آریا، جشن صعود تیم والیبال و رونمایی از بازی رایانه‌ای ۲۰۱۶ به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. رونمایی از بازی رایانه‌ای والیبال بازی برای پلت فرم رایانه‌های شخصی در بخش‌های مختلف از جمله لیگ آسیا، لیگ جهانی و المپیک‌های مختلف در حدود ۲۰۰ مسابقه طراحی و با صدای آقای کرده گزارشگر معروف والیبال صداگذاری شده است.

گروه هفت نفره سازنده این بازی تصمیم دارند در صورت حمایت هر سال نسخه جدیدی از آن را منتشر کنند.



مراسم رونمایی از بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ برگزار شد + عکس

این رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» برگزار شد.

به گزارش «تسیم آتلاین»، «کیومرث گرده» گزارشگری این بازی رایانه‌ای را نیز بر عهده داشته، ضمن خوش‌امدگوینی به حضار، همزمانی این مراسم رونمایی با صعود مقندرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک داشت. کیومرث گرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار بسیار ساده‌تر است چرا که تصویر را می‌بینیم و هیجان بازی به ما کمک می‌کند اما برای گزارشگری بازی رایانه‌ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم تام بازیکنان را با لحن‌های مختلف چندین بار ضبط کنیم. در ادامه مراسم، دنیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه‌ای والیبال ۲۰۱۶ به لزانه ویژگی‌های این بازی پرداخت و گفت: بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شیوه سازی گرده ایم. وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک‌های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می‌تواند به سرعت این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال اشتغالی بیشتری پیدا کند.

طبیعی به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: مدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می‌کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه‌های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم. حسن کربیعی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز با حضور در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می‌توانند در خواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند. وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیستیم، گفت: با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می‌خواهیم با حضور فعال رسانه‌ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیشتر بازی‌ها و در نتیجه فروش آنها کمک کنیم.

کربیعی قوسی اقبال گیمرهای ایرانی به بازی‌های ورزشی را سیار بالا دانست و گفت: بازی‌های فوتیالی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی‌های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشش ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش‌های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می‌کند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به تشكیل اکوسیستم مناسب صفت بازی‌های رایانه‌ای اشاره و تاکید کرد: آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازه ای پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی‌های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم تپص بازار را پشتانند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می‌تواند مورد استقبال قرار گیرد. مهیار اسفیپور مدیرعامل شرکت «هایی وی یو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را بر عهده دارد گفت: از همان اینجا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستثنی فروش و اقبال مخاطب دقت کند. فکر می‌کنم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اینکنون که جامعه از ورزش والیبال استقبال خوبی می‌کند.

وی خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می‌کند بازی اش نمی‌فروشد نباید آن را خریداری کند. ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد: خوشحالم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز نقش حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می‌توان از همین روش برای بازی‌های آتی هم استفاده کرد. مدیرعامل شرکت‌های وی یو بحث تبلیغات و اطلاع‌رسانی را بسیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خرد ایرانی یا خد افلاطی می‌سازند و رسانه‌های ما به صورت مدلوم به این عنوانی می‌پردازند، انتظار می‌روند تا همین رسانه‌ها به بازی‌های ایرانی نیز بدها داده و به اطلاع‌رسانی آن‌ها کمک کنند.



بازی رایانه‌ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد

آین رونمایی از بازی ایرانی «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگ سرای سرو برگزار شد.

در این مراسم کیومرث گزارشگر نام اشتای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را نیز برعهده داشته، ضمن خوش آمدگویی به حضور، همراهانی این مراسم با صعود مقیدانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک داشت.

* هر ماه رونمایی از یک بازی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این مراسم گفت: قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند.

حسن کریمی قدوسی، هدف از این رونمایی ها را شلوغ کاری ندانست و اظهار کرد: با چنین مراسmi دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیش تر بازی ها و در نتیجه فروش آن ها کمک کنیم.

وی اقبال گیمرهای ایرانی به بازی های ورزشی را سیار بالا خواند و گفت: بازی های فوتیال در کشور ما فروش سیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشنی ساخته شده است، با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی دارد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با کیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشکیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و افزود: آن روزی ما خوشنحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به اندازی یخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم بپوش بازی را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد. کیومرث گرده نیز به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار سیار ساده تر است چرا که تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالشی بود و مجبور بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن های متفاوت چندین بار خسته کنیم.

* هدف نهایی بازی ساز باید فروش باشد مهیار اصفهانی مدیرعامل شرکت «های وی بو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را برعهده دارد گفت: از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مستله فروش و اقبال مخاطب دقت کند.

وی افزود: بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پسندی است، به خصوص اکنون که جامعه از ورزش والیبال به خوبی استقبال می کند اصفهانی خطاب به بازی سازان گفت: بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد نباید آن را خریداری کند. تواند از یک بازی ایرانی بفروشد نباید آن را خریداری کند.

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد خوشنحالیم که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را در بازار پخش کرده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز نقش حمایتی خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین الگو برای بازی های آتی هم استفاده کرد.

مدیرعامل شرکت های وی بو، موضوع تبلیغات و اطلاع رسانی را سیار مهم دانست و افزود: همانطور که در کشورهای بیگانه یک بازی خدایرانی یا خدائلایی می سازند و رسانه های ما به صورت مذاوم به این عناوین می پردازند، انتظار می رود تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی نیز بپا داده و به اطلاع رسانی آن ها کمک کنند.

در ادامه مراسم، دانیال طبیعی مدیر پروژه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶ به ارائه ویزگی های این بازی پرداخت و گفت: والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و ما در این بازی ۳۰ تیم ملی دنیا را شیوه سازی کرده ایم.

وی افزود: در بازی والیبال ۲۰۱۶ تماشی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند.

طبیعی، به ساخت نسخه موبایلی این بازی اشاره کرد و افزود: همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم. نسخه از بازی را نیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در علاقه مندان به بازی های رایانه ای و به خصوص ورزش والیبال می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام نمایند.

منبع: ایرنا



جزئیات عرضه اولین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ / امید به استمرار داریم

به گزارش خبرنگار مهر، «شمیر تاریکی: آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران، موفق به کسب پنج غزال زرین شده بود، و به تازگی در بخش فروشگاه دیجیتالی کنسول پلی استیشن ۴ عرضه شده است.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این بازی که نخستین بازی ایرانی عرضه شده در حوزه کنسول های بازی محسوب می شود را استودیو فن افراز شریف تولید و عرضه کرده است. امیرحسین فضیحی مدیر پروژه طراحی این بازی در گفتگو با مهر درباره ویزگی های فنی «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» می گوید: بازی سازان ایرانی تاکنون بازی های را برای رایانه های شخصی و مبایل طراحی و تولید کرده بودند اما این برای نخستین بار است که برای کنسول بازی ایرانی طراحی و تولید می شود فضیحی در تشرییع فرآیند کسب استانداردهای لازم برای عرضه جهانی این بازی ایرانی ادامه داد بد از اتمام مرحل طراحی و آماده سازی بازی «شمیشیر تاریکی» تزدیک به ۹ ماه در انتظار طی شدن مراحل تست و تأیید رسمی از سوی کمپانی سونی بودیم. استانداردهای بسیاری در یک بازی باید رعایت شود تا از سوی کمپانی سونی قابلیت عرضه رسمی را داشته باشد.

وی افزود: بازی «شمیشیر تاریکی» پیشتر یک بازی موبایلی بود که طراحی و ساخت آن نسخه اولیه تزدیک به ۱۸ ماه زمان بوده بود، برای ارتقای این نسخه و عرضه نسخه رایانه ای و کنسولی هم تزدیک به ۱۸ ماه زمان صرف کردیم. نسخه اولیه هم پیش تر در سایت رسمی استیم به عنوان یک بازار استاندارد جهانی عرضه شده بود و ما برای تبلیغ این بازی برنامه ریزی رسانه ای بسیاری کردیم و همین ظرفیت را امروز برای تبلیغ نسخه کنسولی بازی هم به کار خواهیم گرفت. مدیر پروژه «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» که پیشتر نیز عرضه جهانی بازی «گر شاسب» را تجربه کرده است درباره ظرفیت موجود در عرضه بازی سازی ایرانی برای استمرار حضور در بازارهای جهانی هم تصریح کرد: امروز پتانسیل بالایی در بازار بازی سازی داخلی وجود دارد و تمام امید ما این است که این مسیر ادامه پیدا کند و در یک بازی موقوف نماند. همانطور که بازی سازن ایرانی پیش تر توانمندی خود را در زمینه بازی سازی برای مبایل و رایانه نشان داده بودند و امید داریم در عرضه کنسول های بازی هم شاهد ادامه این مسیر باشیم.

سبک بازی «شمیشیر تاریکی: آخرین جنگاور» اکشن سکوپازی و شخصیت اصلی بازی یک نیز است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیشیر تاریکی» است که پیش تر تنها برای دستگاه های هوشمند عرضه شده بود. از ویزگی های جدید در «آخرین جنگاور» می توان به ویرایشگر مراحل اشاره کرد که به بازی بازان اجازه می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند. غزال زرین بهترین بازی اکشن، غزال زرین پهلوان صداگذاری، غزال زرین دستاورد هنری، غزال زرین دستاورد فنی و غزال زرین بهترین بازی سال از جمله جوایزی است که این بازی کسب کرده است و حالا لقب نخستین بازی ایرانی پلی استیشن ۴ را نیز از آن خود کرده است.



سلجوقی: ورود بازی های رایانه ای به بازار جهانی فرصتی برای انتقال فرهنگ ایرانی، اسلامی

- عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست های اقتصادی مقاومتی در وزارت ارتباطات اظهار کرد: سیاست بروتگرایی بهترین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS مهندس خسرو سلجوقی، عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در ارتباط با تغییر رویکر بازی های رایانه ای در کشور بیان کرد: در گذشته تکنیکی مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به اوقات فراغت است وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه میشویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ، بهداشت و آموزش میتوان از آن استفاده کرد.

وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای پتانسیل چشمگیری در کشور وجود دارد اظهار کرد: برای تحقق شعار امسال باید از این ظرفیت ها استفاده کرد لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی در نظر گرفته که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، بروز گرانی است، که تمرکز آن روی صادرات محصولات داخلی است. سلجوقی در ادامه افزود: این سیاست بهترین فرصت است تا بتوانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده است را در عرضه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها پیربدازیم.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات خاطرنشان ساخت: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد.

وی در پایان ضمن بیان اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندی اتفاق بیافتد بدون شک میتوانیم فرهنگ ایران اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک پتانسیل مضاعفی در حوزه بازی های رایانه ای است.

همزمان با صعود غرور آفرین تیم ملی والیبال به المپیک بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» رونمایی شد

آنین رونمایی از بازی رایانه ای «والیبال ۲۰۱۶» صبح امروز به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با حضور اهالی رسانه و فعالان صنعت بازی در فرهنگسرای سرو برگزار شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آتا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «کیومرث گرده»، گزارشگر نام آشنای والیبال کشورمان که گزارشگری این بازی رایانه ای را تیز برعهده داشته است، ضمن خوش امدهایی به حضور هم زمانی این مراسم با صعود مقدرانه تیم ملی والیبال کشورمان به المپیک پس از ۵۲ سال را اتفاقی مبارک داشت.

حسن کریمی قدوسی؛ هر ماه یک بازی رونمایی می کنیم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز با حضور در این مراسم افزود: «قرار است هر ماه برای یک بازی ایرانی رونمایی بگیریم و بازی سازان می توانند درخواست خود را از طریق وب سایت بنیاد ارائه دهند».

وی با اشاره به این که هدف از رونمایی ها شلوغ کاری نیست، گفت: «با چنین مراسمی دنبال شلوغ کاری نیستیم، بلکه می خواهیم با حضور فعال رسانه ها و رادیو و تلویزیون به دیده شدن هرچه بیشتر بازی ها و در نتیجه فروش آنها کمک کنیم». حسن کریمی قدوسی اقبال گیمراهی ایرانی به بازی های ورزشی را سیار بالا دانست و گفت: «بازی های قوتی در کشور ما فروش بسیار بالایی دارند و به طور کلی مخاطب بازی های ورزشی در کشور بالاست. برای مثال در دنیا تاکنون بازی ویدئویی ورزش کشتی ساخته نشده است. با اینکه ساخت این بازی از لحاظ فنی چالش های زیادی بازداد اما مطمئناً اگر چنین عنوانی با گیفیت خوب در داخل کشور ساخته شود، مخاطب ایرانی از آن استقبال می کند».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تشكیل اکوسیستم مناسب صنعت بازی های رایانه ای اشاره کرد و تأکید کرد: «آن روزی ما خوشحال خواهیم شد که اکوسیستم صنعت به انتزاع پخته باشد که ناشران خودشان بروند و بازی های ایرانی را خریداری کنند و نقش بنیاد در این وسط کم رنگ باشد. برای رسیدن به این مهم باید بازی سازان ما هم تیض بازار را بشناسند و برای مثال بدانند که الان ساخت یک بازی والیبال می تواند مورد استقبال قرار گیرد».

کیومرث گرده به چالش گزارشگری برای این بازی اشاره کرد و گفت: «هنگام گزارش یک بازی والیبال در تلویزیون، کار سیار ساده تر است چراکه تصویر را می بینیم و هیجان بازی به ما کمک می کند اما برای گزارشگری بازی رایانه ای والیبال، با توجه به اینکه تصویری وجود نداشت کار سخت و چالش بود و محصور بودیم نام بازیکنان و اصلاحات گزارشگری را با لحن های مختلف چندین بار ضبط کنیم».

هدف تهابی بازی ساز باید فروش باشد مهیا اصنفیور، مدیرعامل شرکت «های وی بو» که انتشار بازی والیبال ۲۰۱۶ را برعهده دارد، گفت: «از همان ابتدا که بازی ساز قصد ساخت یک بازی را دارد باید به مساله فروش و اقبال مخاطب دقت کند».

وی افزود: «فکر می کنیم بازی والیبال ۲۰۱۶ بازی مخاطب پستدی است، به خصوص اکتون که جامده از ورزش والیبال به خوبی استقبال می کند». اصنفیور خطاب به بازی سازان گفت: «بازی ساز اگر فکر می کند بازی اش نمی فروشد باید آن را سازد. حتی یک ناشر و توزع کننده هم اگر فکر می کند نمی تواند از یک بازی ایرانی بفروشد باید آن را خریداری کند».

ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ ادامه داد: «خوشحال که همه چیز سر جای خودش است. یک شرکت خصوصی بازی تولید کرده است، شرکت خصوصی دیگری حق امتیاز این بازی را خریده و آن را بازار پخش کرده است، بنیاد ملی بازی های رایانه ای تیز نشان حمایت خود را با گرفتن این مراسم ایفا کرده است تا به فروش این بازی کمک شود می توان از همین الگو برای بازی های آتی هم استفاده کرد».

مدیرعامل شرکت های وی بو بحث تبلیفات و اطلاع رسانی را سیار مهمن دانست و افزود: «همانطور که در کشورهای بیکانه یک بازی خرد ایرانی یا ضد انقلابی می سازند و رسانه های ما به صورت مداوم به این عناوین می پردازند، انتظار می رود تا همین رسانه ها به بازی های ایرانی تیز بیهوده و به اطلاع رسانی آنها کمک کنند».

در ادامه مراسم، دنیال طبیعی، مدیر پژوهه بازی رایانه ای والیبال ۲۰۱۶، به ارائه ویژگی های این بازی پرداخت و گفت: «بازی والیبال ۲۰۱۶ بزرگ ترین بازی تیمی تولید شده در کشور است و می تواند ۳۰ تیم ملی دنیا را شیشه سازی کرده ایم».

وی افزود: «در بازی والیبال ۲۰۱۶ تمامی قواعد، قوانین و تاکتیک های ورزش والیبال را پیاده سازی کرده ایم و مخاطب می تواند به این قوانین را یاد گرفته و نسبت به ورزش والیبال آشنایی بیشتری پیدا کند».

طبیعی به ساخت نسخه موبایل این بازی اشاره کرد و افزود: «هدتی است که روی نسخه اندرویدی این بازی کار می کنیم و امیدواریم در آینده ای نزدیک این نسخه از بازی را تیز منتشر کنیم. همچنین قصد داریم در صورت فراهم بودن شرایط، نسخه های بعدی این بازی را هر سال تولید و عرضه کنیم». بازی والیبال ۲۰۱۶ هم اکتون در سراسر کشور توزیع شده است و علاقه مندان به بازی های رایانه ای و به خصوص ورزش والیبال می توانند نسبت به خرید این عنوان اقدام کنند.

(الدامه خبر ...) کرد: سیاست برون گرایی پیشین فرصت برای حضور بازی های رایانه ای در بازار جهانی است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، خسرو سلیمانی، عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در ارتباط با تغییر رویکرد بازی های رایانه ای در کشور بیان کرد: در گذشته تفکری مبنی بر اینکه بازی های رایانه ای متعلق به قشر خاص و محدود به اوقات فراغت است، وجود داشت که امروز با گسترش این حوزه در جامعه جهانی متوجه می شویم این بازی ها نه تنها مربوط به رده سنی خاصی نیست بلکه در زمینه های مختلف از جمله گسترش فرهنگ پهداشت و آموزش می توان از آن استفاده کرد. وی با بیان اینکه در زمینه بازی های رایانه ای پتانسیل چشمگیری در کشور وجود دارد، اظهار کرد: برای تحقق شمار امسال باید از این ظرفیت ها استفاده کرد. لذا در همین زمینه وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نیز برنامه ریزی های مدونی در نظر گرفته که از این ظرفیت ها برای تولید بیشتر در این حوزه استفاده شود.

عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران ضمن اشاره به سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: یکی از سیاست های اقتصاد مقاومتی در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات برون گرایی است، که تمرکز آن بر روی صادرات محصولات داخلی است. سلیمانی اظهار کرد: این سیاست پیشین فرست است تا توانیم بازی های رایانه ای که توسط نخبگان داخلی طراحی شده است را در عرصه های بین المللی معرفی کنیم و در کنار آن نیز به صادرات این بازی ها پردازیم. عضو هیئت عامل سازمان فناوری اطلاعات خاطرنشان کرد: تولید بازی های رایانه ای بومی بین المللی علاوه بر حضور در جوامع جهانی دیگر موجب ایجاد اشتغال و رونق بازی های رایانه ای در داخل کشور نیز خواهد شد. وی در پایان ضمن یک اهمیت جایگاه تبادل فرهنگ در جوامع بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: ورود به بازار جهانی در بازی های رایانه ای اگر به صورت هوشمندی اتفاق بیافتد بدون شک می توانیم فرهنگ ایران اسلامی را به کشورهای جهان معرفی کنیم و این خود یک پتانسیل مضاعف در حوزه بازی های رایانه ای است.

صبا

حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آثار بومی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از مزیت های خوب طراحی و ساخت بازیهای بومی، حمایت در حین تولید آن است.

حسن کریمی قدوسی در مراسم رونمایی از بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ با اشاره به اهمیت مسابقات ورزشی در صنعت بازی های رایانه ای اظهار داشت: امروز در صنعت جهانی بازی، بازی های ورزشی از گردن مالی بسیار بالایی برخوردارند و تولید کنندگان آن نیز بازار را در دست داشته زیرا مخاطبان و طرفداران زیادی دارند.

وی گفت: از این پس در هر ماه از یک بازی رایانه ای رونمایی می کنیم و از این طریق قصد حمایت مادی و معنوی از آن را داریم و امروز هم رونمایی بازی والیال ۲۰۱۶ را که همزمان با صعود تیم والیال ایران به المپیک شده است به قال نیک می کریم و این اتفاق را رویداد خوبی در این زمینه من دانیم. کریمی قیوسی افزود: هدف بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از برپایی مراسم رونمایی، تبریک صعود تیم والیال به المپیک، اطلاع رسانی و انتشار خبر این اتفاق خوب در صنعت بازی سازی کشور است.

وی گفت: در تظر داریم برای رشته های دیگر از جمله کشتی که تا کنون هیچ کشوری برای آن بازی نساخته اندام کنیم، بازی رایانه ای والیال ۲۰۱۶ که برای پلت فرم رایانه های شخصی طراحی شده است شامل ۳۲ تیم برتر والیال جهان است که تغییر سطح سختی بازی، قابلیت تمرین و آموزش، مسابقات دوستانه، لیگ جهانی، جام جهانی، قهرمانی جهان، آسیایی و -، تغییر توانایی فنی و روحی بازیکنان، صدای گزارشگر معروف والیال (کیوهرث کرده) همچنین مدیریت کامل یک تیم در طول فصل از جمله ویژگی های این بازی است.

در شبیه سازی گزارش این بازی اسامی تمام بازیکنان حاضر در این بازی که شامل ۳۲ تیم ملی و تقریباً ۴۰۰ بازیکن که هر بازیکن با حالت های مختلف بیان شده است.

نسخه اندروید این بازی برای استفاده در گوشی های تلفن همراه هم در دست تهیه است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش

مقاله



اطلاعیه

فراخوان



گفتگو

پیام مردمی



تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فرآونی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۳/۱۶

