

۱۳۹۵/۰۴/۱۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

میلاد عالم

رمضان کریم

JUL 02 2016

شنبه

۱۲

تیر

اذان صبح ۴:۰۷

طلوع آفتاب ۵:۵۳

اذان ظهر ۱۳:۰۸

۲۰:۴۵ اذان مغرب

قیمت ارزهای مبلاطه‌ای (ریال)

	▲ ۲۵	۲۱۷۲۵	دلار
▲ ۱۲۲	۲۴۲۲۴	یورو	
▼ ۳۷۸	۴۱۷۷۱	پوند	
▲ ۱۰۲	۲۹۹۶۷	صدین	
▲ ۸	۸۳۶۶	درهم امارات	
▲ ۲۵+	۲۱۵۷۶	فرانک	

قیمت ارز (تومان)

	۳۵۲۸	دلار
	۳۹۳۵	یورو
	۴۸++	پوند
	۳۴۷+	صدین
	۹۶۱	درهم امارات
	۱۲۴۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱۱۲+۳۰
تمام سکه (طرح جدید)	۱۱+۰۰۰+
تمام سکه (طرح قدیم)	۱۱+++++
نیم سکه	۵۵۵۰۰۰
ربع سکه	۲۹۵۰۰۰

فهرست

۱

بازی های رایانه ای؛ هم افزایی بین فرهنگ و ورزش



۲

خبر کوتاه



۳

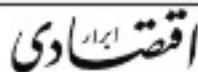
اختصاص اعتبار 8 میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای



روزنامه های ایران، ابرار اقتصادی، عصر رسانه

۴

تزریق اعتبار 8 میلیارد تومانی به صنعت بازی های رایانه ای



۵

بهبود وضعیت بازی سازهای ایرانی



۶

تزریق 8 میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای



۷

حمله تروریستی داعش باعث لغو رویداد بازی سازی مشترک در استانبول شد



۸

اصفهان در عرصه بازی های رایانه ای پیشتاز است



۹

برای بازی سازان ایرانی در استانبول تدبیر امنیتی در نظر گرفته بودیم



۱۰

تزریق 8 میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای



۱۱

لغو رویداد بازی سازی استانبول به دلیل حادثه فرودگاه آتاورک



۱۲

برای بازی سازان ایرانی در استانبول تدبیر امنیتی در نظر گرفته بودیم



روزنامه آسیا

۱۳

اولین رویداد مشترک انسیتو ملی بازی سازی در خارج از کشور پس از انفجار فرودگاه آتاورک لغو شد



۱۴

اصفهان در عرصه بازی های رایانه ای پیشتاز است



۱۵

بازیسازی کشور در مسیر جهانی شدن



۱۶

پیشتازی اصفهان در عرصه بازی های رایانه ای



۱۷

تزریق 8 میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای





۱۴	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۱۴	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۱۵	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۱۶	عرضه دو بازی رایانه ای قرآنی برای نخستین بار در کشور	
۱۶	آشنایی با دو بازی موبایلی "ایرانی" که ارزش تجربه کردن دارند	
۱۷	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۱۷	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۱۸	مصاحبه اثرات روان شناختی بازی های رایانه ای	
۲۱	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۲۱	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۲۲	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۲۳	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۲۳	ساخت دو بازی رایانه ای قرآنی برای نخستین بار در کشور	
۲۴	معرفی بازی ایرانی بازگشت: دیوار اسرار	
۲۴	دو بازی رایانه ای قرآنی ساخته شد	
۲۵	لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان برگزار می شود/ برگزاری جام دیجیتال اصحاب رسانه کشور در اصفهان	
۲۵	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۲۶	بازی «سلحشوران» برای قهرمانی اساطیر ایرانی	
۲۶	بازی های رایانه ای قرآنی برای نخستین بار + تصاویر	
۲۷	تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای	
۲۸	اعزام تیم ملی بازی های رایانه ای به بازی های جهانی + فیلم	

کاهش وزن با بازی موبایل!

۲۸

۲۸

۳۰

۳۰

۳۱

معرفی کتاب | مطالعات دوفضایی شدن بازی های رایانه ای



تأثیر مثبت بازی های ویدئویی روی کودکان مبتلا به اوتیسم



تأثیر بازی های ویدئویی روی تعاملات اجتماعی کودکان مبتلا به اوتیسم



جزییات نخستین بازی ایرانی برای PS4 را بدانید



تعداد محتوا : ۱۴۸



پایگاه خبری

۲۰

خبرگزاری

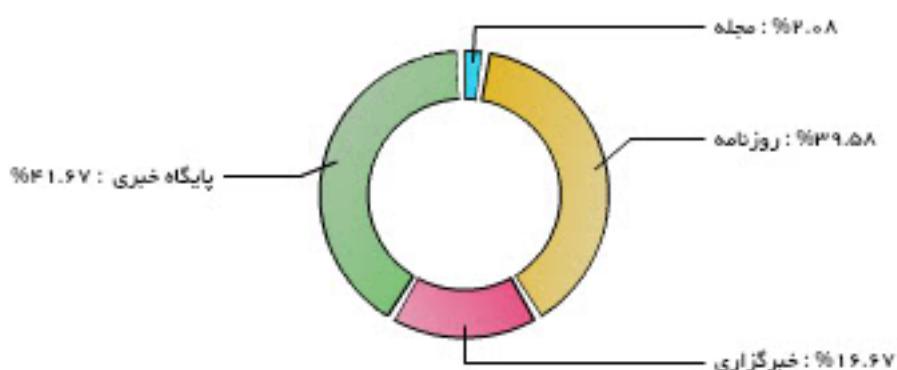
۸

روزنامه

۱۹

مجله

۱



سازمان لیگ بازی های رایانه ای جام دیجیتال کشور در اصفهان راه اندازی شد

بازی های رایانه ای؛ هم افزایی بین فرهنگ و ورزش



نماینده اولیه ایجاد فضای مجازی

با گذشتندن آزمون و خططهای بسیار و استقرار پیش از ۱۵ شببه در سراسر کشور، توانست از تیرماه امسال فعالیت خود را در شهر اصفهان شروع کند. بهروزی های بیش بینی می شود شهریور ماه امسال، اولین لیگ جام بازی های رایانه ای کشوری در اصفهان همزمان با لیگ برتر فوتبال برگزار شود.

رضویان علت انتخاب اصفهان برای استقرار این سازمان را عنوان مهد بازی های رایانه ای برتر کشور دانست و گفت: اصفهان با پوشیدن خوبی که در بازی های

بازی های رایانه ای و کمیته تخصصی فضای مجازی استان، با محوریت شروع به کار این سازمان، گفت: جام دیجیتال، به عنوان بزرگ ترین مرکز بازی های رایانه ای و حرفه ای کشور، فعالیت خود را از سال ۸۸ در مجموعه فرشچیان آغاز کرد و با تلاش بسیار توانست سال ۹۱ سازمان لیگ بازی های رایانه ای جام دیجیتال کشور را بحضور مسئولان وقت افتتاح کند و این مناسفانه به علت عدم وجود زیر ساخت های لازم به مدت چهار سال متواں، متوقف شدو در این مدت

نماینده ایجاد فضای مجازی سازمان لیگ بازی های کشور، بعد از چهار سال توقف ناشی از عدم وجود زیر ساخت های لازم، در نیمه اول تیرماه امسال با هدف ایجاد فضای امن و سالم در زمینه بازی های رایانه ای برای کودکان، نوجوانان و جوانان، در شهر اصفهان آغاز به کار کرد.

رسول رضویان، رئیس سازمان لیگ بازی های رایانه ای جام دیجیتال کشور در نشست خبری کار گروه

دارد گفت: متأسفانه ما در فضای مجازی، تولید محظوظ نداریم ولی می‌توانیم شبکه‌هارا فرهنگ سازی کنیم؛ یعنی به عنوان یک بخش خصوصی با جذب سرمایه‌گذارانی از این بخش، می‌توانیم در مسیر اهداف جامعه، فعالیت‌های مفید و مطلوب داشته باشیم رضوائی خبر داد: در حال حاضر یک سالن بازی‌های رایانه‌ای جام دیجیتال در اصفهان راه‌اندازی شده و عید فطر هم ۴ سالن دیگر در سطح استان، افتتاح می‌شود که تیم‌ها، پاپ‌گاه‌های و شرکت‌های سراسر کشور می‌توانند برای شرکت در اولین لیگ از هم اکنون ثبت نام کنند؛ ضمن اینکه در پایان فصل از نفرات برتر تجلیل ارزشمندی خواهد شد و در تیم ملی از آنان استفاده می‌کنیم.

■ در بازی‌های رایانه‌ای، یک هم افزایی بین فرهنگ و ورزش ایجاد شد

ولی نصر اصفهانی، قائم مقام سازمان لیگ بازی‌های رایانه‌ای جام دیجیتال کشور هم در ادامه این نشست، بالشاره به ایجاد یک هم افزایی مابین وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان، گفت: محتوای بازی‌های رایانه‌ای جام دیجیتال، تحت نظرلت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان، گفت: محتوای نظرلت ورزش و جوانان خواهد بود.

نصر اصفهانی همچنین یاد آور شد: جام دیجیتال به عنوان اولین ابراتور گیم کشور، دلایی بیش از ۳۰ هزار نفر عضو فعال، برگزار کننده یک دوره مسابقات بین المللی، ۵ دوره مسابقات کشوری و سه دوره مسابقات استانی است که سال گذشته به عنوان پایگاه اوقات فراغت برتر استان اصفهان، معرفی شد.

الکترونیکی دارد، توانسته در مسابقات بین المللی ۲۰۱۶ و ۲۰۱۷ دو قهرمان نوجوان و جوان را به جهان معرفی کند. شهری که هر جمعه، بزرگ‌ترین مسابقه گیم‌نیت کشور را برگزار می‌کند و این افتخار لیاقت این شهر است که برای حفظ آن، نیاز به حمایت مستولان و اصحاب رسانه دارد. شایان ذکر است: در صورت حمایت از فعالیت جام دیجیتال، جوانان از فضای پارک‌ها که از قلبیان کشیدن پر شده، به فضای سالم بازی‌های رایانه‌ای استاندارد هدایت می‌شوند.

وی در ادامه تصریح کرد: مستولان دستگاه‌های مربوطه، بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان یک سرگرمی مناسب برای اوقات فراغت فرزندان ایران نمی‌دانند؛ چراکه باعث کم تحرکی، افت تحصیلی و گوشش گیری سنین زیر ۲۰ سال بوده؛ ضمن اینکه واردات این بازی‌های کشور بسیار زیاد بوده و نمی‌توانیم مانع آن شویی، بومی سازی این بازی‌ها هم امکان پذیر نیست، پس تنها این که مامنی توانستیم این واردات را کنترل و فضای مخرب و خشونت برآن را به یک فضای امن و سالم در زمینه بازی‌های رایانه‌ای تبدیل کنیم، بحث فرهنگ سازی آن است. بدین صورت که با شناسایی معایب و مضرات بازی‌های رایانه‌ای وارداتی، سه رشته ورزشی FIFA/PES و ماشین سواری را این بازی‌ها انتخاب و با یک برنامه ریزی صحیح در قالب گروهی و با یک زمان بندی مشخص به‌اجرا در آوریم.

■ بازی‌های رایانه‌ای و فضای مجازی را باید فرهنگ‌سازی کرد

ریس سازمان لیگ بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به اینکه کشور در تولید بازی‌های رایانه‌ای چه جایگاهی

این خبر هم سهیم بازی‌های رایانه‌ای است. ۲ بازی رایانه‌ای قرآنی از سوی استودیوی بازی‌های اسلامی برای مخاطبان عرضه شده‌است. مسعود حسینی، مستول فروش استودیوی بازی‌های اسلامی با این مطلب اظهار کرد: بازی رایانه‌ای به نام «قسم خورده» اولین بازی هوشمند قرآنی است که در این بازی ابراهیم فردی متین است که با خواندن نماز و فرات قرآن به اصلاح آن شهر می‌بردند و مردم را به سوی خدادعوت می‌کند. حسینی بالشاره به اهداف طراحی این بازی افزود: آموزش جزء ۳۰ قرآن، آموزش نماز، آشنایی با کمین‌های شیطان و راه‌های مهار نفس، آشنایی با اثرات ظلم در زندگی دیگران و ... از جمله اهداف طراحی این بازی است. وی بالشاره به بازی رایانه‌ای «بهلول و هارون» گفت: این بازی متعلق به زمان امام صادق (ع) است که در آن المان‌های معماری اسلامی وجود دارد.

اختصاص اعتبار ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه‌ای



ارگان‌هایی که بودجه‌های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است. وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی‌سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام وجوه اداره شده به بازی‌سازها کمک نقدی می‌شود و خواهد شد. تا کنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارط ارتباطات بهره‌مند شدند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: انگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می‌تواند به حمایت ناشران از بازی‌های ایرانی خط سیر بدهد، که از بازی‌های ایرانی حمایت کرده، کوین تهیه کنند و کوین‌ها به حق انحصاری بازی‌های خارجی متنه شوند بنابراین، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی‌های ایرانی مواجه شدیم.

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به پرگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی‌های خارجی گفت: ناشرانی که می‌خواهند بازی‌های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی‌های ایرانی می‌توانند کوین دریافت کنند و به ازای آنها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند، زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است. مهرداد آشتیانی در گفت‌وگو با ایستاد، با تأکید بر اشتیاق سرمایه‌گذارهای خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای اظهار کرد: در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های سرمایه‌گذاری مشتاقاند وارد این حوزه شوند. وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه‌گذاری در صنایع فناوری تصریح کرد: صنعت بازی‌سازی مثل همه صنایع‌های تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولات با شکست مواجه می‌شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کشده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می‌شوند، موفقیت‌شان به حدی است که می‌توانند سرمایه بزرگی را به تولیدکنندگان و سرمایه‌گذاران برگردانند. بنابراین اینکه سرمایه‌گذاری برنگردد، دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد. آشتیانی با اشاره به شرایط بازی‌سازها بیان کرد: در دوران پسابرجام شرایط تعاملات بین‌المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت‌های مالی خود را به سمت حمایت‌های غیرنقدی مثل پسته‌های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجایی که یکی از ارگان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خیر داد:

تزریق اعتبار ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی‌های رایانه‌ای

بودجه‌های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است، وی در این زمینه ادame داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حدود ۸ میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی‌سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتکابات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام وجوه اداره شده به بازی‌سازها کمک نقدی می‌شود و خواهد شد. ناکنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتکابات بهره‌مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی‌های ایرانی بسیار موفقی بودیم که تو استند درآمدزایی خوبی داشته باشد و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود بکشانند، گفت: بازی‌های موبایلی دو مدل اقتصادی عده دارند؛ یکی بازی‌هایی که به آنها پرمیوم (pre-mium) گفته می‌شود و شما در همان ابتدا دانلود یا بد مبالغی به عنوان هزینه بازی پردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی‌های رایانه‌ای ادame داد: بعضی بازی‌ها پرداخت درون برنامه‌ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی‌های (free to play) گفته می‌شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کشده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می‌شوند، موقوفیت‌شان به حدی است که می‌توانند سرمایه‌گذاری را به تولیدگذنده‌ها و سرمایه‌گذاران پرگردانند. بنابراین اینکه سرمایه‌گذاری

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادame داد: انگزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می‌تواند به حمایت ناشران از بازی‌های ایرانی خط سیر بدهد، که از بازی‌های ایرانی حمایت کرده، کوپن تیمه کنند و کوین‌ها به حق این است که حمایت‌های مالی خود را به سمت حمایت‌های غیرنقدی مثل بسته‌های زیرساختی و غیره ببرد، اما لز آجایی که یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا نلندی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارکان‌های که

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری مزايدة برای انحصار فروش بازی‌های خارجی گفت: ناشرانی که می‌خواهند بازی‌های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی‌های ایرانی می‌توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن‌ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند، زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

مهرداد آشتیانی در گفتوگو با ایستا، با تأکید بر اشتیاق سرمایه‌گذارهای خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های سرمایه‌گذاری مشتاقند وارد این حوزه شوند. مثل شتاب‌دهنده‌هایی که توسط شرکت‌ها راه‌اندازی می‌شود، یا سرمایه‌گذاری‌هایی که شرکت‌های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می‌دهند که بخش خصوصی ما علاقمند است وارد صنعت بازی‌سازی شود.

وی با اشاره به ریسک بودن سرمایه‌گذاری در صنایع فناوری افتخاهار کرد: صنعت بازی‌سازی مثل همه صنایع های‌انگ در همه چیز دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالای ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می‌شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کشده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می‌شوند، موقوفیت‌شان به حدی است که می‌توانند سرمایه‌بزرگی را به تولیدگذنده‌ها و سرمایه‌گذاران پرگردانند. بنابراین اینکه سرمایه‌گذاری برنگرداند، دور از ذهن و عجیب نیست و شهادت هم در این باره وجود ندارد. آشتیانی با اشاره به شرایط بازی‌سازیها بیان کرد: در دوران پسابرچام شرایط تعاملات بین‌المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام نلاش بنیاد

بهبود وضعیت بازی‌سازهای ایرانی

دارد. معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین با بیان اینکه بنیاد تلاش می‌کند از قوانینی که مانع راه بازی‌سازها و نشر بازی‌های آنها در بازار می‌شود، جلوگیری کند، گفت: برای مثال پیرو اهدافمان و با توجه به خواسته خانواده‌ها از بنیاد که پدانند بازی که فرزندشان دانلود می‌کند مناسب سن او هست، می‌خواستیم بازی‌هایی که در استورها هستند رده‌بندی سنی شوند و کار را در پشت زمینه و بدون درگیر کردن تولیدکننده‌ها و با تعاملی که با استورها داشته‌یم پیش بردیم. آشتنی در ادامه افزود: بنیاد در پشت زمینه بازی‌ها را بررسی و رده‌بندی سنی بازی را به استور اعلام می‌کند و استور هم موظف است نشان رده‌بندی سنی را در کنار بازی در استور خودش

نمایش دهد. علاوه‌بر این سعی شده به جز قوانینی که باید وجود داشته باشد، قوانین جدی دست و پاگیر، مانع توسعه‌دهنده‌ها نباشد. وی با بیان اینکه همه افراد چه کسانی که در بنیاد هستند و چه توسعه‌دهنگان خارج بنیاد، به طور شهودی درباره موقعیت صنعت بازی صحبت می‌کنند، افزود: ما برای درگ میزان موفقیت خود نیازمند آمار هستیم. آخرین اعداد و ارقام صنعت بازی‌های رایانه‌ای ما مربوط به پیمایشی در سال ۱۳۹۲ است که خیلی قابل استناد نیست. به همین دلیل از سال گذشته بنیاد واحدی به نام پژوهش بازار به وجود آورده که وظیفه‌اش در یک سال گذشته پژوهش درباره آمار دقیق بوده تا وضعیت صنعت بازی ما را مشخص کند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به بهبود وضعیت بازی‌سازهای ایرانی در حوزه بازی‌های تلفن همراه، از انتشار آمار و ارقامی مربوط به این حوزه خبر داد. به گزارش ایستاد، مهرداد آشتیانی با اشاره به شمای کلی وضعیت بازی‌های داخلی در مقایسه با بازی‌های خارجی بیان گرد: صنعت بازی ما یک حالت گذار طی کرد. ۷ سال پیش عمده صنعت بازی ما به سمت بازی‌های رایانه‌ای شخصی بود و در این حوزه بازی‌های ما باید با بازی‌های خارجی که با بودجه‌های چند صد دلاری ساخته و در مغازه‌ها با یک قیمت عرضه می‌شد رقابت می‌کردند و می‌توانستید پرهزینه‌ترین بازی خارجی را با هزینه بازی ایرانی دریافت کنید. این باعث شد توانیم در حوزه

بازی‌های PC شاهد یک محیط سالم و منطقی اقتصادی باشیم.

وی با بیان اینکه از حدود ۴ سال، با رشد صنعت بازی‌های تلفن همراه در جهان و رشد دستگاه‌های همراه هوشمند در کشور، صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران هم به سمت بازی‌های تلفن همراه گرایش پیدا کرد، افزود: در حال حاضر درصد بالایی از تولیدات ما روی تلفن همراه است. و به دلیل اینکه استورها یا فروشگاه‌های تلفن همراه داخلی مثل کافه‌بازار و مایکت و ایران‌اپ خودشان کمی رایت را رعایت می‌کنند و بازی‌های خارجی به صورت قانونی و با رقم‌های بین‌المللی در این مارکت‌ها عرضه می‌شوند، رقابت برای بازی‌سازهای ایرانی وضعیت بهتری



روی وب

تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه‌ای

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بالشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی‌های خارجی گفت: ناشر اینی که می‌خواهد بازی‌های خارجی را در بازار عرضه کند، با حمایت از بازی‌های ایرانی می‌تواند گوین دریافت کند و به ازای آنها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشد، زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

به گزارش ایسنا، مهرداد آشتیانی باتأکید بر استیاق سرمایه‌گذارهای خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های سرمایه‌گذاری مشتاقدوارد این حوزه شوند، مثل شتاب‌دهنده‌هایی که توسط شرکت‌های راه‌اندازی می‌شود، یا سرمایه‌گذاری‌هایی که شرکت‌های خصوصی در حوزه بازی انجام داده‌اند. همه اینها نشان می‌دهد که بخش خصوصی ماعلاً ممند است وارد صنعت بازی‌سازی شود.

وی بالشاره به رسیکی بودن سرمایه‌گذاری در صنایع فناوری اظهار گردید: صنعت بازی‌سازی مثل همه صنایع «های‌تک» در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش باشکست مواجه می‌شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید شده باشد، اما آن ۴۰ درصدی که موفق می‌شوند، موفقیتشان به حدی است که می‌توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده‌ها و سرمایه‌گذاران برگردانند پس، اینکه سرمایه‌گذاری برپنگردد، دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی بالشاره به شرایط بازی‌سازها بیان گردید: در دوران پسابر جام شرایط تعاملات بین‌المللی خوبی بهتر و بازتر شده است، همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت‌های مالی خود را به سمت حمایت‌های غیرنقدی مثل بسته‌های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجا که بکی از ارکان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یانقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز ارگان‌هایی که بودجه‌های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است. وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حدود هشت میلیارد تومان از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی‌سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام وجوه اداره شده به بازی‌سازها کمک نقدی می‌شود و خواهد شد. تاکنون هم ۱۶ شرکت از این وام و وزارت ارتباطات بهره‌مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان اینکه در جند سال گذشته شاهد بازی‌های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند در آمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود بکشانند، گفت: بازی‌های موبایلی دو مدل اقتصادی عمده دارند؛ یکی بازی‌هایی که به آنها پرمیوم (premium) گفته می‌شود و شما در همان ابتدای دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید. آشتیانی در ماره دسته دیگر بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: بعضی بازی‌های نیز برداخت درون برنامه‌ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی‌های (free to play) گفته می‌شود و شما بازی را ایگان دانلود می‌کنید و آیتم‌ها و اسلام درون بازی را خریداری می‌کنید. عمده استقبال در صنعت بازی‌های بین‌المللی از بازی‌های پرمیوم است و در ایران هم مازاین قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی‌های ایرانی در بازار عرضه کند، الان با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی‌های ایرانی مواجه شده‌ایم.

پس از ماهها برنامه‌ریزی و هماهنگی: حمله تروریستی داعش باعث لغو رویداد بازی‌سازی مشترک در استانبول شد

رویداد بازی‌سازی استانبول که از ماه‌های پیش برای انجام آن بین انتیتو ملی بازی‌سازی و دانشگاه باعچه شهر استانبول برنامه‌ریزی شده بود، به دلیل حمله تروریستی داعش به فرودگاه آتاتورک، لغو شد. در شرایطی که تیمی از دانشجویان و بازی‌سازان، تهران را به مقصد استانبول ترک کرده بودند، دقایقی پس از حمله تروریستی اخیر، این هواپیمای حامل دانشجویان انتیتو به تهران بازگشت.

به گزارش کاروکارگر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این حمله تروریستی از جمله شدیدترین حملات اخیر در استانبول بوده است که سه شبه شب رخ داد و ۳۶ کشته و بیش از ۱۴۷ مجروح بر جای گذاشت.

رویداد بازی‌سازی در استانبول در راستای همکاری بین انتیتو ملی بازی‌سازی و دانشگاه باعچه شهر استانبول بود که قرار بود از امروز آغاز شود. این نخستین رویداد انتیتو با یک نهاد آموزشی در خارج از کشور بود. لازم به ذکر است از مدت‌ها پیش هماهنگی جهت برگزاری این رویداد آغاز شده بود و با اینکه مسوولان انتیتو نسبت به امنیت استانبول بدگمانی داشتند، اما با توجه به هماهنگی‌های انجام شده بین این دو نهاد آموزشی، تصمیم به برگزاری این رویداد گرفته شد.

نقریباً نیم ساعت مانده بود تا هواپیما به فرودگاه آتاتورک برسد، خلبان از حمله تروریستی اخیر مطلع شده و اعلام می‌کند به دلایل امنیتی هواپیما به تهران باز خواهد گشت. خوشبختانه تیم دانشجویان و بازی‌سازان هم اکنون در صحبت و سلامت کامل هستند.



رایانه‌ای به انسجام یافتن این مسابقات کمک می‌کند، اضافه کرد، اظهار داشت: بازی‌های رایانه‌ای ۲۵ سال پیش وارد ایران شد که در ابتدا با دستگاه‌هایی مانند آناری، سگا، میکرو و غیره انجام می‌شد و کم کم دستگاه‌های جدید مثل رایانه نیز اضافه و بازی‌های رایانه‌ای جزو تفریحات نسل جوان و خانواده‌ها شد.

کاظلمی گفت: پیش از این، کار منسجمی در مبحث بازی‌های رایانه‌ای نداشتیم و باید بدانید که این بازی‌ها محاسن و معایب بسیاری دارد که این معایب باید کنترل شوندوی با بیان اینکه برای ساماندهی بازهای رایانه‌ای نیاز به حمایت‌های جدی مسئولان وجود دارد، اظهار داشت: برای دور کردن جوانان از تفریحات ناسالم از جمله قلیان نیاز به ایجاد فضاهای سالم برای پر کردن اوقات فراغت جوانان از جمله ایجاد سالن‌های بازی‌های رایانه‌ای است که در این حوزه با استانداری و شورای اسلامی شهر اصفهان و مخابرات مذکوره داشتیم. رئیس کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان ادامه داد: نخستین دوره بازی‌های رایانه‌ای اصحاب رسانه کشور به میزبانی اصفهان در آذرماه امسال برگزار می‌شود.

رئیس کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان:

اصفهان در عرصه بازی‌های رایانه‌ای پیشاز است

رئیس کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان گفت: اصفهان در عرصه بازی‌های رایانه‌ای پیشاز است.

به گزارش مهر، «محمد مهدی کاظلمی» اظهار داشت: نخستین کمیته بازی‌های رایانه‌ای ویژه بالون در کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان تشکیل شده است. وی بیان داشت: امروز وسعت و گستردگی بازی‌های رایانه‌ای آنقدر زیاد است که دیگر نمی‌توان جلوی پیشرفت این بازی‌ها را گرفت و تنها باید در فکر سازماندهی و فرهنگ استفاده درست از این بازی‌ها باشیم. رئیس کمیسیون بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان تصریح کرد: حدود ۴۶ میلیون نفر در ایران در گیر بازی‌های رایانه‌ای هستند. تا پیش از سال ۸۶ این موضوع جزو اوقات فراغت جامعه بود ولی از سال ۸۶ با تدبیری که در دولت انجام گرفت، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ورزش شناخته شد.

وی با بیان اینکه برگزاری لیگ بازی‌های

مدیر بازرسی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

برای بازی‌سازان ایرانی در استانبول تدابیر امنیتی در نظر گرفته بودیم

مدیر بازرسی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: برای رویداد بازی‌سازی استانبول، تدابیر امنیتی مناسبی پیش‌بینی گرده بودیم تا رویداد در امنیت کامل برگزار شود. اما با حادثه قرودگاه آناتورک، این رویداد به طور کلی لغو شد.

خسرو کردمیهن گفت: با توجه به عملیات‌های تروریستی اخیر در ترکیه، لازم بود تا برای حضور در این رویداد مشترک بازی‌سازی، تمامی تدابیر امنیتی مورد نیاز را در نظر بگیریم.

وی افزود: مثلاً برای اینکه لازم نباشد از خودرو برای رفت و آمد استفاده کنیم، نزدیک‌ترین هتل به دانشگاه باعجه شهیر را رزرو کرده بودیم. حتی قبول نکردیم که هیچ بخشی از برنامه و

مسابقه در شب برگزار شود و عبور و مرور بازی‌سازان را در سطح شهر ممنوع کرده بودیم. مدیر بازرسی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد: با این حال حمله تروریستی به فرودگاه آناتورک دور از انتظار بود و خدارا شاکریم که هنگام این حمله تروریستی، هواپیمای حامل داشتجویان و بازی‌سازان ایرانی فرود نیامده بود.





تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه‌ای

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی‌های خارجی گفت: ناشرانی که می‌خواهند بازی‌های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی‌های ایرانی می‌توانند کوپن دریافت کنند و به ازای آن‌ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند، زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

مهرداد آشتیانی با تأکید بر اشتیاق سرمایه‌گذارهای خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های سرمایه‌گذاری مشتقاند وارد این حوزه شوند. مثل شتاب‌دهنده‌هایی که توسط شرکت‌ها راه‌اندازی می‌شود، یا سرمایه‌گذاری‌هایی که شرکت‌های خصوصی در حوزه بازی انعام دادند. همه اینها نشان می‌دهد که بخش خصوصی ما علاقه‌مند است وارد صنعت بازی‌سازی شود.

وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه‌گذاری در صنایع فناوری اظهار کرد: صنعت بازی‌سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش باشکست مواجه می‌شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کشده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می‌شوند، موفقیتشان به حدی است که می‌توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده‌ها و سرمایه‌گذاران برجگردانند. بنابراین اینکه سرمایه‌گذاری برجگرد، دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانت هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی‌سازها بیان کرد: در دوران پسابرجام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت‌های مالی خود را به سمت حمایت‌های غیرنقدی مثل بسته‌های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا تقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان‌هایی که بودجه‌های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است.

لغو رویداد بازی‌سازی استانبول به دلیل حادثه فرودگاه آتاورک

رویداد بازی‌سازی استانبول که قرار بود با حضور بازی‌سازان ایرانی برگزار شود، به دلیل حادثه تروریستی فرودگاه آتاورک لغو شد.

فناوران - مدیر بازرگانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: برای رویداد بازی‌سازی استانبول، تدبیر امنیتی مناسبی پیش‌بینی کرده بودیم تا رویداد در امنیت کامل برگزار شود. اما با حادثه فرودگاه آتاورک، این رویداد به طور کلی لغو شد. خسرو کردمیهن گفت: با توجه به عملیات‌های تروریستی اخیر در ترکیه، لازم بود برای حضور در این رویداد مشترک بازی‌سازی، تمامی تدبیر امنیتی موردنیاز را در نظر بگیریم.

وی افزود: مثلاً برای اینکه لازم نباشد از خودرو برای رفت‌وآمد استفاده کنیم، تزدیک ترین هتل به دانشگاه باعچه شهری را رزرو کرده بودیم. حتی قبول نکردیم هیچ بخشی از برنامه و مسابقه در شب برگزار شود و عبور و مرور بازی‌سازان را در سطح شهر منع کرده بودیم.

مدیر بازرگانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: با این حال حمله تروریستی به فرودگاه آتاورک دور از انتظار بود و خدا را شاکریم که هنگام این حمله تروریستی، هواپیمای حامل دانشجویان و بازی‌سازان ایرانی فرود نیامده بود.

مدیر بازرگانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: برای بازی‌سازان ایرانی در استانبول تدابیر امنیتی در نظر گرفته بودند

مدیر بازرگانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: برای رویداد بازی‌سازی استانبول، تدابیر امنیتی مناسبی پیش‌بینی کرده بودیم تا رویداد در امنیت کامل برگزار شود. اما با حادثه فرودگاه آتاتورک، این رویداد به طور کلی لغو شد.

به گزارش کاروکارگر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، خسرو کرد می‌پنداشت: با توجه به عملیات‌های تروریستی اخیر در ترکیه، لازم بود تا برای حضور در این رویداد مشترک بازی‌سازی، تمامی تدابیر امنیتی مورد نیاز را در نظر بگیریم.

وی افزود: مثلاً برای اینکه لازم نباشد از خودرو برای رفت و آمد استفاده کنیم، تزدیک‌ترین هتل به دانشگاه بازی‌جهانی شهر را رزرو کرده بودیم. حتی قبول نکردیم که هیچ بخشی از برنامه و مسابقه در شب برگزار شود و عبور و مرور بازی‌سازان را در سطح شهر ممنوع کرده بودیم.

مدیر بازرگانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تاکید کرد: با این حال حمله تروریستی به فرودگاه آتاتورک دور از انتظار بود و خدا را شاکریم که هنگام این حمله تروریستی، هوایی‌مای حامل دانشجویان و بازی‌سازان ایرانی فرود نیامده بود.

دیدیات

اولین رویداد مشترک انتیتو ملی بازی سازی در خارج از کشور پس از انفجار فرودگاه آتاتورک لغو شد

(۱۴۰۰-۰۶-۰۱)

در پی حمله انتحاری شب گذشته گروه داعش به فرودگاه آتاتورک استانبول، رویداد مشترک انتیتو ملی بازی سازی ایران با دانشگاه بازی‌جهانی شهر لغو شد. این اولین رویدادی بود که انتیتو ملی بازی سازی با نهادهای خارجی و فرانی مرزهای ایران قصد برگزاری آن را داشت. شب گذشته و ساعتی پیش از حملات تروریستی، تیم از بازی سازان و دانشجویان انتیتو ملی بازی سازی، تهران را به مقصد استانبول ترک کرده بودند اما انفجار در فرودگاه، دقیقاً تیم ساعت پیش از فرود هوایی‌مای حامل انتیتو ملی رخ داد و خلبان هوایی‌ما تمیم به بازگشت به تهران می‌گیرد. در این حمله تروریستی که شب گذشته و در سه ترمیان ورودی فرودگاه روی داد، عوامل انتحاری گروه داعش پس از گشودن آتش به سوی مردم، تسبیت به انفجار بمب های همراه خود اقدام کرددند و ۳۶ نفر را به کام مرگ گشیدند. قریب به ۱۵۰ نفر نیز زخمی شده اند که دست کم حال نفر از آن ها وخیم گزارش شده است.

روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گزارش می‌دهد که به طبع حملات اخیر صورت گرفته، مستولان انتیتو ملی تسبیت به برگزاری این رویداد مشترک بدگذاری هایی داشتند اما با توجه به هم‌اکنگی های صورت گرفته میان دو نهاد، در تهایت تصمیم به برگزاری آن گرفته شد. خسرو کرد می‌پنداشت، مدیر بازرگانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید که در عین اطلاع کافی از امنیت نایابیار استانبول، تدابیر خاصی اندیشیده شده بود تا سفر بازی‌سازها و دانشجویان تا حد امکان به دور از هر گونه خطری باشد. نه تنها عبور و مرور تیم اعزامی طی روز در سطح شهر ممنوع اعلام شده بود، بلکه حتی مدیران بنیاد به برگزاری هیچ بخش از مراسم طی شب رضایت نداده بودند. لازم به ذکر است که جمیعت کاهش تردد با وسائل نقلیه عمومی، محل اقامت تیم اعزامی، تزدیک ترین هتل به دانشگاه بازی‌جهانی شهری در نظر گرفته شده بود. با این حال، کرد می‌پنداشت خبر می‌دهد که انفجار در فرودگاه اتفاقی پیش‌بینی نشده بود و خوشبختانه تیم اعزامی در صحبت و سلامت کامل به تهران بازگشتند و خطری جان شان را تهدید نکرده است.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) رویداد مذکور حالا اما به طور کلی نتو شده و بعد به نظر می رسد که این رویداد مشترک زمانی دیگر در این کشور برگزار شود.



اصفهان در عرصه بازی های رایانه ای بیشتر است (۱۴۰۰-۱۳۹۹)

به گزارش خبرنگار بهر، محمد مهدی کاظمی ظهیر چهارشنبه در جمع خبرنگاران اطهار داشت: نخستین کمیته بازی های رایانه ای ویژه بانوان در کمیسیون بازی های رایانه ای استان اصفهان تشکیل شده است. وی بیان ناش特: امروز وسعت و گستردنی بازی های رایانه ای آنقدر زیاد است که دیگر نمی توان جلوی پیشرفت این بازی ها را گرفت و تنها باید در فکر سازمان دهن و فرهنگ استفاده درست از این بازی ها باشیم. رئیس کمیسیون بازی های رایانه ای استان اصفهان تصریح کرد: حدود ۴۶ میلیون نفر در ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. تا پیش از سال ۸۶ این موضوع جزو اوقات فراغت جامعه بود ولی از سال ۸۶ با تدبیری که در دولت انجام گرفت، بازی های رایانه ای به عنوان ورزش شناخته شد. وی با بیان اینکه برگزاری لیگ بازی های رایانه ای به انسجام بافن این مسابقات کمک من کند، اضافه کرد، اطهار داشته بازی های رایانه ای ۲۵ سال پیش وارد ایران شد که در ابتدا با دستگاه های مانند آثاری، سگا، میکرو و غیره انجام می شد و کم کم دستگاه های جدید مثل رایانه نیز اضافه و بازی های رایانه ای جزو تفریحات نسل جوان و خانواده ها شد. کاظمی گفت: پیش از این، کار منسجمی در مبحث بازی های رایانه ای نداشتیم و باید بدانید که این بازی ها محاسن و معایب بسیاری دارد که این معایب باید کنترل شوند.

وی با بیان اینکه برای ساماندهی بازهای رایانه ای نیاز به حمایت های جدی مستولان وجود دارد اطهار داشت: برای دور کردن جوانان از تفریحات تاسالم از جمله قلیان نیاز به ایجاد فضاهای سالم برای پر کردن اوقات فراغت جوانان از جمله ایجاد سالن های بازی های رایانه ای است که در این حوزه با استانداری و شورای اسلامی شهر اصفهان و مخابرات مذاکره داشتیم. رئیس کمیسیون بازی های رایانه ای استان اصفهان ادامه داد: نخستین دوره بازی های رایانه ای اصحاب رسانه کشور به میزبانی اصفهان در آذرماه امسال برگزار می شود.



بازی‌سازی کشور در مسیر جهانی شدن (۱۴۰۰-۱۳۹۹)

در چند سال اخیر طراحی و ساخت بازی های ایرانی برای موبایل و شدمگیری داشته است، اما بیشتر این بازی ها انتشار بین المللی نداشته اند. در این سال ها، بازی ها فقط به بازار داخلی فکر کرده اند و همین باعث شده به سمت کمی کردن از بازی های خارجی پیش بروند. شاید بتوان بزرگ ترین آسیب صنعت بازی‌سازی کشور را همین کمی کاری و نبود خلاقیت عنوان کرد. حال یک شرکت بازی‌ساز مطرح که خود از مددود بازی‌سازی‌هایی است که موفق شده کاری در سطح جهانی ارائه دهد تصمیم گرفته با حمایت معنوی و مادی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رویدادی یک ماهه با عنوان Up Level و با شعار «در مسیر جهانی شدن» برگزار کند. امیرحسین فضیحی، مدیرعامل استودیو فن افزار که بازی های مانند گرگشاسب و شمشیر تاریکی را در کارنامه خود دارد گفت: «این رویداد کاملاً به صورت آنلاین برگزار می شود و بازی‌سازان از همه جای کشور می توانند در آن شرکت کنند به گروه های شرکت کننده آدرس های اینترنتی مختلفی داده می شود تا بتوانند بازی خود را در این آدرس ها آپلود و در مسابقه شرکت کنند». به گفته فضیحی در این یک ماه نسخه آزمایشی (حدود ۱۵ دقیقه از بازی) که تمام ویژگی های گیم پلی بازی نهایی را دارد ساخته می شود و هنگام داوری نیز خلاقیت و توآوری، مهم ترین عامل برای انتخاب بازی های برتر خواهد بود. کسری تهرانی، از مدیران اجرایی این رویداد نیز گفت: «هدف ما این است که تیم های کامل بازی‌سازی در رویداد شرکت کنند، ته افراد به صورت مستقل همچنین در این یک ماه، به هر تیم یک مرتب اختصاص داده می شود که از میان برترین فعالان صنعت بازی کشور انتخاب شده اند. مرتبی ها به صورت آنلاین با تیم تماس دارند و به آنها در روند ساخت بازی مشورت می دهند». تیت نام شرکت در این رویداد از یک تیپ آغاز شده و تا هفتم این ماه ادامه دارد. جایزه نقدی ۲۵ میلیون تومانی و مزایایی مانند شرکت در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان و اعتباراتی از سوی کافله بازار، بکتوری و تپسل در اختیار بازی های برتر قرار خواهد گرفت.

منبع: جام جم

پیشازی اصفهان در عرصه بازی های رایانه ای

رئیس کمیسیون بازی های رایانه ای استان اصفهان گفت: اصفهان در عرصه بازی های رایانه ای پیشاز است.

به گزارش گروه استان های پاسگاه خبرنگاران جوان از اصفهان، محمد مهدی گاظمی در جمع خبرنگاران اظهار داشت: نخستین کمیته بازی های رایانه ای ویژه پالتوان در کمیسیون بازی های رایانه ای استان اصفهان تشکیل شده است. وی بیان داشت: امروز و سعی و گستردگی بازی های رایانه ای آنقدر زیاد است که دیگر نمی توان جلوی پیشرفت این بازی ها را گرفت و تنها باید در فکر سازمان دهن و فرهنگ استفاده درست از این بازی ها باشیم.

رئیس کمیسیون بازی های رایانه ای استان اصفهان تصریح کرد: حدود ۴۶ میلیون تقریباً در ایران درگیر بازی های رایانه ای هستند. تا پیش از سال ۸۶ این موضوع جزو اوقات فراغت جامعه بود ولی از سال ۸۶ با تدبیری که در دولت انجام گرفته بازی های رایانه ای به عنوان ورزش شناخته شد.

وی با بیان اینکه برگزاری لیگ بازی های رایانه ای به انسجام بافن این مسابقات کمک می کند، اضافه کرد، اظهار داشت: بازی های رایانه ای ۲۵ سال پیش وارد ایران شد که در ابتدا با دستگاه های مانند آتاری، سگا، میکرو و غیره انجام می شد و کم کم دستگاه های جدید مثل رایانه نیز اضافه و بازی های رایانه ای جزو تفریحات نسل جوان و خانواده ها شد.

گاظمی گفت: پیش از این، کار منسجمی در مبحث بازی های رایانه ای نداشتیم و باید بدانید که این بازی ها محسوس و معایب بسیاری دارد که این معایب باید کنترل شود.

وی با بیان اینکه برای ساماندهی بازهای رایانه ای نیاز به حمایت های جدی مستولان وجود دارد اظهار داشت: برای دور کردن جوانان از تفریحات ناسالم از جمله قلیان تیاز به ایجاد فضاهای سالم برای پر کردن اوقات فراغت جوانان از جمله ایجاد سالن های بازی های رایانه ای است که در این حوزه با استانداری و شورای اسلامی شهر اصفهان و مخابرات مذاکره داشتیم.

رئیس کمیسیون بازی های رایانه ای استان اصفهان ادامه داد: نخستین دوره بازی های رایانه ای اصحاب رسانه کشور به میزبانی اصفهان در آذرماه امسال برگزار می شود.

هزار ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری هزاره براي انحصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشرانی که می خواهند بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند. زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایستاده با تأکید بر انتیاق سرمایه گذاری های خارجی گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت های سرمایه گذاری مشتاقند وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت های اندیزی می شوند یا سرمایه گذاری هایی که شرکت های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می دهد که بخش خصوصی ما علاقه مند است وارد صنعت بازی سازی شود.

وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اظهار کرد: صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا صنعت است که ضریب موافقیت بالایی ندارد یعنی ۸۰ درصد محصولات با شکست مواجه می شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کنده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می شوند موافقیت‌شان به حدی است که می توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده ها و سرمایه گذاران برگردانند. بنابراین اینکه سرمایه گذاری برگزارد دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانت هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد: در دوران پس از جام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدي است، بینای تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های این اداره می باشند از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است.

وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام و جووه اداره شده به بازی سازها کمک نقدي می شود و خواهد شد. تا کنون هم ۱۴ شرکت از این وام و وزارت ارتباطات بهره مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند در آمدزادی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود بکشانند گفت: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عمدده دارند؛ یکی بازی هایی که به آنها پر میوم (premium) گفته می شود و شما در همان ابتدای دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی ها پرداخت درون برنامه ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی های (free to play) گفته می شود و شما بازی را رایگان دانلود می کنید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کنید. عمدده استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پر میوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد انگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می تواند به حمایت ناشران از بازی های ایرانی خط سیر بدهد، که از بازی های ایرانی حمایت کرده، کوین تپه کنند و کوین ها به حق انحصاری بازی های خارجی منتهی شوند بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شدیم.



هزار ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشرانی که می خواهند بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند. زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جناب است.

مهرداد آشتیانی با تأکید بر انتساب سرمایه گذارهای خصوصی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت های سرمایه گذاری مشتاقند وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت ها راه اندازی می شود، یا سرمایه گذاری هایی که شرکت های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می دهد که بخش خصوصی ما علاقه مند است وارد صنعت بازی سازی شود. به گزارش اقتصاد آنلاین به نقل از ایسنا، وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اخهار کرد: صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا صنعت است که ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کشده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می شوند، موفقیتشان به حدی است که می تواند سرمایه بزرگی را به تولید کشته ها و سرمایه گذاران برگرداند بنابراین اینکه سرمایه گذاری برترگردد دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد: در دوران پس از جام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایت ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های مناسی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است. وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومان از طریق معاونت علمی و فلکواری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام و جوهه اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود و خواهد شد تا کنون هم ۱۴ شرکت از این وام و زارت ارتباطات بهره مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند در آمدزادی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود بکشانند گفتند: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عمده دارند: یکی بازی هایی که به آنها پریمیوم (premium) گفته می شود و شما در همان ابتدای دالنود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی بپردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی های پرداخت درون برترانه ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی های (free to play) گفته می شود و شما بازی را رایگان دالنود می کید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کرد. عمده استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پریمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: انگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می تواند به حمایت ناشران از بازی های ایرانی خط سیر بدهد، که از بازی های ایرانی حمایت کرده، کوین تپه کنند و کوین ها به حق انحصاری بازی های خارجی منتهی شوند بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شدیم.



هزار ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای

تجاریت نیوز: معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشرانی که می خواهند بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند. زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جناب است.

مهرداد آشتیانی با تأکید بر انتساب سرمایه گذارهای خصوصی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت های سرمایه گذاری مشتاقند وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت ها راه اندازی می شود، یا سرمایه گذاری هایی که شرکت های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می دهد که بخش خصوصی ما علاقه مند است وارد صنعت بازی سازی شود.

وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اخهار کرد: صنعت بازی های تک در همه جای دنیا صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کشده باشد، اما آن ۲۰ درصدی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که موفق می شوند موقفیت‌شان به حدی است که می توانند سرمایه بزرگی را به تولیدکننده ها و سرمایه گذاران برگردانند. بنابراین اینکه سرمایه سرمایه گذاری برنگردد دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانت هم در این باره وجود ندارد.

به گزارش ایسنا، آشتیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد: در دوران پسابرچام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد. اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایت ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارد داشته است. وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام و جووه اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود و خواهد شد. تاکنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتباطات بهره مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند درآمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود پکشانند گفت: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عمدۀ دارند؛ یکی بازی هایی که به آنها پرمیوم (premium) گفته می شود و شما در همان ابتدا دائم دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی بپردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی های پرداخت درون برنامه ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی های (free to play) گفته می شود و شما بازی را رایگاه دائم دانلود می کنید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کنید. عمدۀ استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پرمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: انگیزه داشتن احصار توزیع بازی خارجی می تواند به حمایت ناشران از بازی های ایرانی خط سیر بدهد. که از بازی های ایرانی حمایت کرده، کوین تپه کنند و کوین ها به حق احصاری بازی های خارجی منتهی شوند. بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شدیم.

هزار ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری مزایده برای احصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشرانی که می خواهند بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن ها حق توزیع احصاری یک بازی خارجی را داشته باشند. زیرا توزیع احصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

به گزارش صبحانه، مهدداد آشتیانی در گفت و گو با ایسنا با تأکید بر اشتباق سرمایه گذاری های خصوصی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر پس از از شرکت های سرمایه گذاری مشتقاند وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت ها راه اندازی می شود، یا سرمایه گذاری هایی که شرکت های خصوصی در حوزه بازی انجام دارند. همه اینها نشان می دهد که بخش خصوصی ما علاقه مند است وارد صنعت بازی سازی شود. وی با اشاره به رسیکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اطهار کرد: صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موقوفیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کنند باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می شوند موقفیت‌شان به حدی است که می توانند سرمایه بزرگی را به تولیدکننده ها و سرمایه گذاران برگردانند. بنابراین اینکه سرمایه گذاری برگزارد، دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانت هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد: در دوران پسابرچام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد. اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایت ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارد داشته است. وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام و جووه اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود و خواهد شد. تاکنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتباطات بهره مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند درآمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود پکشانند گفت: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عمدۀ دارند؛ یکی بازی هایی که به آنها پرمیوم (premium) گفته می شود و شما در همان ابتدا دائم دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی بپردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی های پرداخت درون برنامه ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی های (free to play) گفته می شود و شما بازی را رایگاه دائم دانلود می کنید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کنید. عمدۀ استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پرمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: انگیزه داشتن احصار توزیع بازی خارجی می تواند به حمایت ناشران از بازی های ایرانی خط سیر بدهد. که از بازی های ایرانی حمایت کرده، کوین تپه کنند و کوین ها به حق احصاری بازی های خارجی منتهی شوند. بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شدیم.

در حاشیه نمایشگاه قرآن صورت گرفت؛ عرضه دو بازی رایانه‌ای قرآنی برای نخستین بار در گشوار (۱۴۰۲-۰۸-۰۷)

دو بازی رایانه‌ای قرآنی از سوی استودیوی بازی‌های اسلامی با عنوان «قسم خورده»، «بیهلو و هارون» برای مخاطبان عرضه شد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری رس، دو بازی رایانه‌ای قرآنی از سوی استودیوی بازی‌های اسلامی با عنوان «قسم خورده»، «بیهلو و هارون» برای مخاطبان عرضه شد.

حسینی، مسؤول فروش استودیوی بازی‌های اسلامی با اشاره به اینکه نخستین بازی قرآنی به نام «قسم خورده» تولید شده است، اظهار داشت: در این بازی مخاطب بازی کننده، در نقش ابراهیم وارد شهری می‌شود که حاکم آن به اتجام اعمال شیطانی می‌پردازد.

وی ادامه داد: ابراهیم در اصل شخصی متدین است که با خوانتن نماز و قراحت قرآن سعی دارد به اصلاح آن شهر پردازد و مردم را به سوی خدا هدایت کند. حسینی با اینکه این بازی زمان تاریخی امام صادق(ع) است، خاطرنشان کرد: این بازی با اهداف آموزش جزء ۳۰ قرآن، آموزش نماز، آشنایی با کمین های شیطان و راه‌های مهار نفس، آشنایی با اثرات ظلم در زندگی دیگران طراحی شده است.

مسئول فروش استودیوی بازی‌های اسلامی گفت: این بازی در سیستم های رایانه‌ای خانگی و ترم افزارهای تلفن همراه قابل اجرا است. وی با اشاره به بازی رایانه‌ای «بیهلو و هارون» به عنوان دومین بازی رونمایی شده تصریح کرد: این اثر نیز مربوط به زمان امام صادق(ع) است، در این بازی المان‌های معماری اسلامی وجود دارد.

حسینی افزود: داستان این بازی به این شکل است که هارون رشید ۱۰۰ نفر از شیعیان را زندانی کرده است و بیهلو قصد آزادی آنها را دارد، مخاطب بازی وظیفه دارد برای آزادی هر کدام از زندانی‌ها یک ممما را حل کند.

مسئول فروش استودیوی بازی‌های اسلامی ادامه داد: این بازی قابل اجرا بر روی سیستم های رایانه‌ای خانگی، ترم افزارهای تلفن همراه و حتی دی‌وی‌دی نیز است.

وی در پایان گفت: تولید بازی‌های قرآنی نیازمند حمایت های دولتی و بخش خصوص است، در این دوره مستولان دانشگاه شریف اعلام آمادگی برای حمایت از این بازی‌ها را داشتند، در سال‌های آینده دو بازی رایانه‌ای با موضوع زندگی حضرت نوح(ع) و دوران دفاع مقدس در حال طراحی است. ۲۰۲۱/۰۸/۰۲

فاین آی تی

آشنایی با دو بازی موبایلی "ابرانی" گه ارزش تجربه کردن دارند (۱۴۰۲-۰۸-۰۷)

به گزارش فاین آی تی به نقل از بازی‌تک، در این چند ساله شاهد انتشار بازی‌های خیلی خوبی از سمت صانندگان بودیم. بیشتر این عنوان‌ها بر روی موبایل توسعه پیدا کرده و برخی از آنها واقعاً ارزش تجربه کردن دارند.

متلا م در قبیل شاهد بازی هشت خوان، موتوری و عنایوینی از این قبیل بودیم که واقعاً موقع ظاهر شدند و مورد استقبال قرار گرفتند. در این پست قصد داریم دو تا بازی‌های خوبی که ساخت ایران بوده و من توانید با تصب آنها بر روی موبایل خود لذت ببرید با ما همراه باشید.

«جزایر سه گانه» همزمان با دهم اردیبهشت روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه که توسط تیم پاییز فروزان در مرکز رشد بازی مجازی انتیتو می‌باشد.

در این بازی که برای گوشی‌های اندرویدی طراحی شده است، بازیکن در نقش فرمانده سپاه ایران در جزیره ایموسی اینفای نقش می‌کند و باید با ساخت برج‌های دفاعی و ارتقا آن‌ها از جزایر سه گانه در برابر دشمنان دفاع نماید. بازی کلیک بر روی تصویر زیر آن را دانلود کنید:

«رینگ مانیا» دستگاه بازی Aqua Play که یکی از بازی‌های نوستالژیک و سرگرم کننده نسل گذشته است الهام گرفته شده است که دوستداران آن می‌توانند یک بازیگر حسن نوستالژیک آن را تجربه کنند.

رینگ مانیا یک بازی با سبک کرووال است که در آن باید با استفاده از دکمه‌های پمپ هوا حلقه‌ها را به سمت میله جادویی هدایت کنید و آن‌ها را جمع آوری کنید.

رینگ مانیا دارای مراحل متعدد و متنوعی است که علاوه بر تغییر محیط‌های بازی، بازیکن را با چالش‌های مختلف و سرگرم کننده رویرو می‌کند. چالش‌های مانند حلقه‌های سیاه، حفره‌های عمیق کف دریا، سیاه چاله‌های مکنده، لوله‌های پمپ مزاحم، پمپ و موارد دیگر که باعث می‌شود بازیکن در هر مرحله با چالش جدیدی رویرو شود و روند بازی یکنواخت نباشد.

برای مقابله با این چالش‌ها قدرت‌هایی وجود دارد که می‌تواند به شما در گذشتن از این موانع کمک کنند، این قدرت‌ها بعد از گذشتن از مراحل خاص باز شده و در بخش فروشگاه بازی قابل دریافت هستند. قدرت توقف زمان، حرکت دادن حلقه‌ها با انگشت، نگه داشتن حلقه‌ها با اینستاگرام، بزرگ شدن حلقه‌های مکیده شده توسط سیاه چاله‌ها و توقف پمپ‌های مزاحم را می‌توانید برای بالا بردن امتیاز خود در طول مراحل استفاده کنید.

با گذشتن از مراحل بازی مقداری سکه جایزه دریافت می‌کنید که با استفاده از آن‌ها قدرت‌ها را خریداری می‌کنید. علاوه بر دریافت جایزه در آخر هر مرحله با اجرای بازی در هر روز جایزه روزانه دریافت می‌کنید.

در هر مرحله امتیاز شما نسبت به نحوه بازی کردن شما محاسبه می‌شود و بر اساس آن ستاره و سکه دریافت می‌کنید، هرچه سریعتر همه حلقه‌ها را جمع آوری کنید امتیاز و ستاره بیشتری دریافت می‌کنید و بعد از رد کردن هر مرحله، مرحله بعدی باز می‌شود (ادامه دارد...).

فاین آی تی

(ادامه خبر) - حرکت حلقه ها در آب بسیار زیبا طراحی و اجرا شده به گونه های که حس داخل آب را میدهد، سخت شدن مراحل بازی با دریافت امتیاز بیشتر بسیار هوشمندانه شما را به چالش میکشد و مخاطب خود را برای ادامه بازی تحریک می کند.

رینگ مانیا غزال زرین پهلوی بازی کروال سال در پنجین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را بدست آورد و همچنین کاندید پهلوی نایاب سال شد و در حال حاضر با ۵۰ مرحله در کافه بازار بصورت رایگان قابل دریافت می باشد و به زودی با اضافه شدن مراحل جدید آیدیت خواهد شد و در آب استور و گوگل پلی قرار خواهد گرفت. با کلیک بر روی لینک زیر آن را از کافه بازار دریافت کنید:

برگرفته از: سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای
لینک خبر



هزاریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشر این که می خواهد بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

به گزارش تریبون، مهدداد آشتیانی، با تأکید بر اشتیاق سرمایه گذارهای خصوصی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت های سرمایه گذاری مشتقه وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت های راه اندازی می شود یا سرمایه گذاری هایی که شرکت های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می دهد که بخش خصوصی ما علاقه مند است وارد صنعت بازی سازی شود

وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اطهار کرد صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالای ندارد پس از ۴۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شود، حتی اگر محصول خوبی تولید کنده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می شود موفقیت‌شان به حدی است که می توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده ها و سرمایه گذاران بزرگ دانند بنابراین اینکه سرمایه گذاری برنگردد، دور از ذهن و عجیب تیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد در دوران پس ابر جام شرایط تعاملات بین المللی خلیل پهلوی و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجایی که یکی از ارگان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدي است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه هایی مناسی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است.

وی در این زمینه ادامه داد با تعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام وجوه اداره شده به بازی سازها کمک نقدي می شود و خواهد شد تا کنون هم ۱۶ شرکت از این وام وزارت ارتباطات پهلوه مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند در آمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود بکشانند گفت: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عمدۀ دارند؛ یکی بازی هایی که به آنها پرمیوم (premium)

گفته می شود و شما در همان ابتدای دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید آشتیانی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی های پرداخت درون برنامه ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی های (free to play) گفته می شود و شما بازی را رایگان دانلود می کنید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کنید. عمدۀ استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پرمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: اینگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می تواند به حمایت ناشران از بازی های ایرانی خط سیر بدهد که از بازی های ایرانی حمایت کرده، کوین تهیه کنند و کوین ها به حق انحصاری بازی های خارجی منتهی شوند بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شدیم.

منبع: ایسا



معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای

اکوفارس: معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشر این که می خواهد بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن ها حق توزیع انحصاری یک بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خارجی را داشته باشد. زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جناب است.

به گزارش اکو فارس مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایستاد، تاکید بر انتقاد سرمایه‌گذارهای خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های سرمایه‌گذاری مشتقه وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده‌هایی که توسط شرکت‌ها راه اندازی می‌شود، یا سرمایه‌گذاری‌هایی که شرکت‌های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می‌دهد که پخش خصوصی ما علاقه‌مند است وارد صنعت بازی‌سازی شود. وی با اشاره به رسکی بودن سرمایه‌گذاری در صنایع فناوری اطهار کرد: صنعت بازی‌سازی تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالای تعداد پیش ۸۰ درصد محصولات با شکست مواجه می‌شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کننده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می‌شوند موفقیتشان به حدی است که می‌توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده‌ها و سرمایه‌گذاران برگردانند. بنابراین اینکه سرمایه‌گذاری برترگردید، دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی‌سازها بیان کرد: در دوران سپایرچام شرایط تعاملات بین المللی خیلی پیشتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بیناد این است که حمایت‌های مالی خود را به سمت حمایت‌های غیرنقدی مثل بسته‌های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی همان حمایت‌های مالی یا نقدی است، بیناد تعاملاتی نیز با ارگان‌هایی که بودجه‌های مناسی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است. وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای حدود شست میلیارد تومان از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی‌سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام و جوهه اداره شده به بازی‌سازها کمک نقدی می‌شود و خواهد شد. تا کنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتباطات بهره مnde داشتند.

معاون حمایت بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی‌های ایرانی سپایر موفقی بودیم که توانستند در آمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود بکشانند، گفت: بازی‌های موبایلی دو مدل اقتصادی عمده دارند؛ یکی بازی‌هایی که به آنها پرمیوم (premium) گفته می‌شود و شما در همان ابتدای دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: بعضی بازی‌های پرداخت درون برنامه‌ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی‌های (free to play) گفته می‌شود و شما بازی را رایگان دانلود می‌کنید و آیتم‌ها و اقلام درون بازی را خریداری می‌کنید. عمده استقبال در صنعت بازی‌های بین المللی از بازی‌های پرمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم. معاون حمایت بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: انجیزه داشتن انتخاب توزیع بازی خارجی می‌تواند به حمایت ناشران از بازی‌های ایرانی خط سریع بدهد. که از بازی‌های ایرانی حمایت کرده، کوین‌ها به حق انحصاری بازی‌های خارجی متنه شوند. بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی‌های ایرانی مواجه شدیم.

محاججه | اثرات روان شناختی بازی‌های رایانه‌ای

سایت راهبردی در پرونده بازی‌های رایانه‌ای در مورد اثرات روان شناختی بازی‌ها با سرکار خاتم آسمیه حسینی، کارشناس ارشد روان شناسی گفتگویی داشته است

سایت راهبردی در پرونده بازی‌های رایانه‌ای در مورد اثرات روان شناختی بازی‌ها با سرکار خاتم آسمیه حسینی، کارشناس ارشد روان شناسی گفتگویی داشته است که در زیر می‌خوانید:

راهبردی: باسلام، لطفاً خودتان را معرفی کنید

سلام. آسمیه حسینی هشتم کارشناسی ارشد روان شناسی

راهبردی: با توجه به پیشرفت صنعت بازی‌های رایانه‌ای و فراگیر شدن آن در حال حاضر از لحاظ عمقی تأثیر این بازی‌ها چقدر است؟ برای مثال اگر درست کنترل شود چقدر سودمند خواهد بود و اگر مورد توجه قرار نگیرد چقدر می‌تواند تگران کننده باشد؟

بازی‌ها را به جهت مثبت و منفی بودن، می‌توانیم به دو دسته تقسیم کنیم. جهت منفی آن تأثیرگذاری روی پرخاشگری ما و ایجاد اعتیاد است. پژوهش‌هایی که در حوزه‌ی روانشناسی انجام شده است نشان می‌دهد اغلب بازی‌هایی که کودکان انجام می‌دهند سرعت یادگیری و تمرکز آن‌ها کم تر از کودکانی است که کتاب می‌خوانند. اما بازی‌هایی هم طراحی شده اند که هدف‌شان افزایش تمرکز و سرعت یادگیری است. برای مثال بازی‌هایی که در بازی POKI وجود دارد برای افزایش تمرکز، سرعت و دقت مفید است.

بازی‌های غیر مفید دو بعد دارند یا روی هیجانات ما تأثیر نمی‌دارند یا باعث کند شدن فرایندهای شناختی ما می‌شوند. معروف ترین آزمایش در حوزه‌ی هیجانات آزمایش بندورا است که نشان داد تعابیر به پرخاشگری در کودکانی که فیلم‌های خشن می‌بینند از کودکانی که چنین فیلم‌هایی نمی‌بینند بیشتر است. در بازی‌ها هم همین اختلاف می‌افتد.

اعتیاد به بازی‌های همانند اعتیاد اینترنوتی یعنی این که زمان زیادی برای این کار صرف شود کودکان زیر ۱۴ سال که به این بازی‌ها اعتیاد دارند به دلیل آن که تفکر انتزاعی آن‌ها شکل تغییره است متوجه مفهوم گذر زمان نیستند یعنی فهمند که در حين این کار زمان از دست می‌رود بزرگسالانی که اعتیاد دارند به قدری لذت می‌برند که حاضرند زمان خیلی زیادی را صرف این کار کنند.(ادامه دارد ...)



(دامنه خبر...) بحثی که در پژوهشگری مهم است طبق گفته‌ی پندورا این است که بسیاری از یادگیری‌های ما مشاهده ای است. یعنی کودکان آن چه را می‌بینند انجام می‌دهند اغلب بازی‌های جذاب فضای رقابتی و جنگی دارند و کودکان می‌خواهند همان فضا را در زندگی واقعی خود ایجاد کنند بدون آن که در کی از تفاوت این دو فضای داشته باشند.

راهبردی: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی روابط خانوادگی چگونه است؟ (نقش خانواده در استفاده مناسب کودکان از این بازی‌ها چیست؟) در بحث تأثیر بازی‌ها در روابط خانوادگی دقیقاً همان تأثیرات فردی باعث ایجاد گناهکی شود. بحث دیگر آن است که فضای بازی‌ها فردی است و فرد فرصت تجربه‌ی با جمع بودن و تعاملات جمیع را از دست می‌دهد. در گذشته برای ما تعریف می‌کنند که دست جمیع بازی‌ها می‌گردند و این تجربه در این سلسله کم می‌شود؛ دلیل این است که سلسله با جمع بودن را بلد نیست و یکی از دلایلش همین بازی‌های رایانه‌ای است. در واقع کودک انتدرا بازی‌ها فردی انجام داده تمایلش به بازی‌های جمیع ازین رفته است. در بازی‌های جمیع غیر از آن که تعامل، مستولیت پذیری، کارگروهی و مفهوم دوستی را یاد می‌گیری؛ یاد می‌گیریم با حفظ احترام نقش های پیغمبریم و رقابت کنیم.

مشکل دیگر این است که تغrijات ما از خانواده جدا می‌شود یکی از عناصری که در خانواده موقوع طرح می‌شود آن است که تغrijاتشان باهم است و سرگرمی مشترک دارند (این اتفاق باعث ایجاد تعامل بیشتر و بهتر می‌شود) پس وقتی تغrijات کودک همیشه به تنهایی و جدا از خانواده است خانواده موفق نداریم. البته راهکارهای هم وجود دارد انجام بازی‌های چند نفره به هر حال تکنولوژی وارد زندگی ما شده اند و ما نمی‌توانیم انکار یا طرد کنیم بلکه باید تدبیری کنیم که خلی غرق نشویم و اثرات منفی را به حداقل برسانیم همان مثالی که گفتم بازی‌های دو یا چند نفره مثلاً یک پسر قیلاً با پدرش گل کوچیک بازی می‌کرد الان ماشین بازی می‌کند.

البته باید توجه داشت که در بازی‌هایی که در خانواده انجام می‌شوند همه‌ی اعضا به نوعی درگیر می‌شوند ولی این عمل‌اعضوی طرد می‌شود و نمی‌تواند درگیر بازی شود. این باعث کوچک تر شدن فضای کم شدن تعاملات ما می‌شود در توجه همه‌ی عواملی که برای بقای نظام خانواده لازم است (تعاملات زیاد حرف مشترک، کار مشترک و...). کم رنگ تر می‌شود و فردی می‌شود و خانواده معنای خود را از دست می‌دهد.

راهبردی: خارج شدن کودکان از دنیای واقعی توسط بازی‌ها و برده شدن به یک دنیای مجازی را چگونه می‌شود تحلیل کرد؟ آیا می‌شود از این مستله استفاده ممکن باشد؟

نه فقط در مورد کودک بلکه در مورد بزرگسالان هم این کوچک شدن فضای واقعی دارد اتفاق می‌افتد. برای مثال به اشتراک گذاشتن مطلب در فضای مجازی. ما از جانب افرادی که شاید نشاسیم تا بزرگیم و چه بسا خانواده‌ی ما آن کار را تایید نکنند. جنبه‌ی منفی این است که تعاملات ما را دچار مشکل می‌کند قرار نیست که من با افرادی که در یک محیط زندگی می‌کنیم فقط همزیستی داشته باشم. وقتی مدام ازین فضای واقعی فاصله بگیریم دیگر شیوه همزیستی می‌شود نه باهم زندگی کردن و همه‌ی آن تعاملات و احساس مشترک در دنیای دیگری اتفاق می‌افتد در بازی‌های رایانه‌ای هم همانطور که اشاره کردم همین اتفاق می‌افتد.

البته منتظر ما از این بازی‌هایی است که در آن ها فضای مجازی شکل می‌گیرد مثلاً باید تعامل کنی، بجنگی، بپروز شوی و... نه بازی‌هایی با اهداف کمک به فرایندی‌های شناختی و بدون ایجاد فضای جدید مثلاً سودوکو. وقتی ما باید می‌گیریم در فضای دیگری کمی زندگی در فضای واقعی ساخت می‌شود. من در کلاس خودم دانش اموزی داشتم که انتدرا بازی کرده بود و در آن فضای قرار داشت در کلاس خود را آن اینقدر و قهرمان بازی تصور می‌کرد و فکر می‌کرد باید با یکی از دیگر مبارزه کند. حتی یک بار که عصباتی شد سر یکی از بچه‌ها را به دیوار کویید. دلیل آن است که این کودک درک نمی‌کند در این فضای این اگر به کسی آسیب شدید برساند قابل جریان نیست در حالی که در فضای بازی ممکن است فرد آسیب دیده باز هم به فالالت خود ادامه دهد. در کودکان زیر ۱۴ سال به دلیل شکل نگرفتن تفکر انتزاعی و بازی زیاد ساز و کار آن فضای را یاد می‌گیرند و متوجه نیستند سازوکار آن فضای با فضای واقعی متفاوت است و دچار تناقض می‌شوند. برای مثال اگر در بازی باید بزنی و بکشی در دنیای واقعی باید صلح جویانه و دوستانه رفتار کنی. بدترین اتفاق در مرحل رسید دچار تناقض شدن است.

یکی از راهکارها زمان بندی کردن و محدود کردن است.

جنبه‌ی مثبت این بازی‌ها – البته برای مخاطب هوشمند – این است که تخیل ما را قوی می‌کند و ما فضای جدیدی را تجربه می‌کنیم و شاید روزی آن سازوکارها به درمان بخورد. چه بسا خلیل از اكتشافات و اختراعات تاثیی از تخييل قوی است. همه‌ی این اتفاقات مشروط به متغیر تبودن ما است. حتی در مورد کودکان باید پدر و مادر هوشمند و قعال باشند هرچند این بحث خلیل گسترده است.

راهبردی: از لحاظ زیستی استفاده از این بازی‌ها چه تأثیراتی بر مغز می‌گذارد؟

به لحاظ زیستی یکی از مهم ترین خطوات همین تحت تأثیر قرار گرفتن کارکردهای شناختی ماست. اکنون بیش فضای خلیل زیاد گسترش یافته و یکی از عواملش همین بازی‌های است. کودک چیزهایی را در بازی یادگیرفته و می‌خواهد در دنیای واقعی هم انجام دهد ولی نمی‌تواند از طرفی هم کنترل هیجان را یاد نگرفته است. البته یک یعنی از بیش فضایی زنگنه و تداخل های داریوئی است. ولی آن دسته از بیش فضای های تمرکز و توجیه‌شان پایین است به دلیل بازی‌های رایانه‌ای است.

بحث دیگر سرعت پردازش است. شما در بازی ممکن است سریع بشوید اما باید دید آن فعالیت چه قدر ظرف و دقیق است. این بحث نیازمند پژوهش و آمارهای دقیق است اما قطعاً بازی روی توجه، تمرکز، دقت و سرعت تأثیرگذار است. روی سیستم مغز تأثیر می‌گذارد. دوماً بین خلیل زیاد ترشح می‌شود و هیجان زیادی ایجاد می‌شود. این که فرد نمی‌تواند هیجانات خود را کنترل کند ناشی از اختلال در هورمون های مغز است.

راهبردی: استفاده از بازی‌های رایانه‌ای خشن چه پیامدهایی را برای بازیکنان دارد؟ رابطه این پیامدها با سنین مختلف یا مقدار زمان بازی کردن چیست؟ (بنی

چه تفاوتی در تأثیر بازی خشن در سن های مختلف یا متفاوت یا کسانی که زیاد و کم بازی می‌کنند دارد.) راه کنترلی برای بازی‌های پژوهشگرایانه چیست؟ این سوال جواب داده شده است. کودک در اثر یادگیری مشاهده ای خشونت و رفتار خشن را یاد می‌گیرد. موردی که اخیراً دیدم این بود که کودک بالاگله بعد دیدن فیلم خشن همان رفتار را انجام داد. یادگیری مشاهده ای خلیل مفید است و اغلب یادگیری ما ازین طریق است مخصوصاً در کودکی (دامنه دارد...)



(دامنه خبر ...) اما این تیمات و یادگیری منفی را هم دارد.

زمان بازی کردن در سنین مختلف باید مقاکت باشد. کودک زیر ۷ سال حداکثر یک ساعت و کودک زیر ۱۴ سال حداکثر سه ساعت.

یادگیری در کودکان زیر دو سال از طریق حواس است و کودک باید به اشیا سرد گرم، زیر، نرم و... دست بزند و حواس در گیر شود. خوب بینید خوب بشنوید اگر این کودک فقط با تپ لت سروکار داشته باشد نمی تواند تجربه کند و فردی که اندوهه های تجربی کمی دارد سطح یادگیری پایینی دارد. یادگیری های بعدی ما روی یادگیری های قبلي ما سوار می شوند حال اگر سطح تجربه و زیر ماخت های یادگیری ما کم باشد در یادگیری های جدید دچار مشکل می شویم. تفاوت کودکی که به مسافت رفته طمع های متفاوت آب و هوایی جدید را تجربه کرده با کودکی که فقط در اتاق با تپ لت بازی کرده است قابل ملاحظه است. خيلي وقت ها اختلال های یادگیری در دستان ناشی از همین درگیر نبودن حواس در تولد تا دو سالگی است. گاهی این کودکان در ریاضی و دیگرها و هر چیزی که دقت لازم داشته باشد دچار مشکل می شوند چون حرکات ظرفی را تمرین نکرده اند. اگر اختلالات دیگر ناشی از ناشناختن مهارت های حرکتی است ما برای حل این اختلال از تمرین انداختن توب در سبد شروع می کنیم. کودکی که فعالیت جسمی نداشته باشد و مدام با تپ لت سروگرم باشد احتمال دارد که بعدها دچار این اختلالات شود. این اتفاق فقط در کودکان نیست دانشجویانی هم هستند که غلط اعمالی های فاحش دارند.

نظر شخصی من این است یعنی این طور فکر می کنم _ و البته باید پژوهش دقیق انجام شود _ خيلي از کارهای ما به سمت حافظه می دیداری رفته است و اصلاً پاسخگوی نیازهای ما نیست و به همین دلیل دچار مشکل شده ایم.

راه های کنترل بحث خيلي مهمی است و خاتمه ها خيلي در گيرش هستند. ساده ترین راه و موثر ترین راه این است که به بجهه ها زمان بدھیم و محدود و محدود نماییم. ببینید مثلاً فردی که خيلي بستنی دوست دارد بستنی را جایزه قرار می دهیم. به او می گوییم اگر قلان کار را انجام دادی اجازه داری بستنی بخوردی در بازی هم دقیقاً همین کار را انجام می دهیم. در واقع هم کارهای دیگر را کنترل کرده ایم هم کارهای دیگر را مدیریت کرده ایم مثلاً وقتی من به کودکم می گویم اگر تکالیفت را انجام دادی می توانی یک ربع بازی کنی عتملاً و نگرانی من حل می شود. می دانم که در روز بیشتر از ۳ ساعت بازی نمی کند و کارهای دیگر را معمولاً جواب می دهد. چون ما برای چیزی که دوست داریم تلاش می کنیم حال کودک ما بازی را دوست دارد و برای رسیدن به آن تلاش می کند.

راهبردی: بیناد ملی بازی های رایانه ای روی رده بندی سنی بازی های رایانه ای کار کرده است و براین اساس بازی های رایانه ای را تقسیم بندی کرده است. اهمیت نظام سنی بازی های رایانه ای و لزوم پایندی به ان چقدر است؟ این رده بندی سنی بر اساس چه مبنایهای است یا باید باشد؟ باید به الگوی رشد توجه شود. مهم ترین و کلیدی ترین قسمت رشد کودک زیر دو سال در گیر شدن حواسش است بنابراین برای کودک زیر دو سال بازی رایانه ای اصلًا توصیه نمی شود مگر آن که سرگرمی اصلی نباشد. برای کودکان زیر ۱۴ سال باید توجه داشته باشیم که این بازی چه چیزی را به کودک پادمی دهد

چه ارزشی را خسد ارزش می کند چه هنجاری ازین می رود و ... چون خود کودک متوجه نمی شود.

پس دوره های رشدی و نکات کلیدی هر دوره اهمیت زیادی دارد. هم طراح باید دقت کند هم مصرف کنند.

راهبردی: باوجود این امر که امروزه بازی های رایانه ای به عنوان یک پسته آموزشی هم کاربرد دارند این تلفیق بازی ها و آموزش چقدر موفق و تائیرگذار بوده است؟

چون بجهه ها بازی دوست دارند اگر از آن طریق چیزی هم بیاموزند تأثیر مثبتی دارد و مفید است. ما نمی توانیم این بازی ها را از زندگیمان حذف کنیم پس چه بیشتر که از این طریق کارهای مثبت و مفید انجام دهیم. من به شخصه خيلي موافق آموزش از طریق بازی های رایانه ای هستم. در خلال این فرایند کودک ما هم به روز پیش رفته است و حس عقب ماندن از زمان و دوستانش را ندارد و در عین حال استفاده ای مثبتی کرده است. خيلي از بازی هایی هستند که هم جذاب است دارند هم برای تمرکز و توجه مفیدند ولی باز هم باید زمان به همان اندازه محدود باشد. حداقل زمان خود را صرف بازی کرده ایم.

میزان موقتی و تائیرگذاری تیازمند جست و جو دقیق و علمی است و من نمی توانم الان بگویم ولی به صورت تجربه ای بازی هایی است که توصیه می شود مثل بازی هایی در سیک آزمون برج لندن که مهارت حل مساله تقویت می شود.

راهبردی: و چه رابطه ای میان انجام این بازی ها و شرایط تحصیلی دانش آموزان وجود دارد؟

تأثیر منفی این بازی ها در تحصیل همان طور که گفتم که اختلال یادگیری و کاهش توجه و تمرکز است. وقتی من توجه کمی دارم عملکرد تحصیلی کمی دارم. در بعد دیگر وقتی زمان خيلي زیادی صرف بازی می شود طبیعتاً زمان کمتری به درس اختصاصی می دهم.

تأثیر مثبت این است که بازی های مفید و تقویت کننده دقت و سرعت و تمرکز انجام شود. برای مثال وقتی مهارت حل مساله تقویت شود ریاضی تقویت می شود. وقتی سرعت و دقت بالا باشد خواهند و توشن تقویت می شود.

راهبردی: سپاسگزاریم از وقتی که در اختیار ما قرار دادید.

ارسال



هزاری ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه‌ای

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی‌های خارجی گفت: ناشرانی که می‌خواهند بازی‌های خارجی را در بازار عرضه کنند با حمایت از بازی‌های ایرانی می‌توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن‌ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند. زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

خبر اقتصادی - مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایسنا، با تأکید بر انتساب سرمایه گذاری‌های خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های سرمایه گذاری مشتقه وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت‌های راه اندازی می‌شود، یا سرمایه گذاری هایی که شرکت‌های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می‌دهد که بخش خصوصی ما علاقه‌مند است وارد صنعت بازی سازی شود. وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اطهار کرد: صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد. یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می‌شود، حتی اگر محصول خوبی تولید کنده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می‌شود، موفقیتشان به حدی است که می‌توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده‌ها و سرمایه گذاران بگردانند. بنابراین اینکه سرمایه گذاری برنگردد، دور از ذهن و عجیب تیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی‌سازها بیان کرد: در دوران پس از جام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت‌های مالی خود را به سمت حمایت‌های غیرنقدي مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدي است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های مناسی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است. وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است، همچنین تمام تلاش بنیاد این است که در این زمینه تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام و جووه اداره شده به بازی‌سازها کمک نقدي می‌شود و خواهد شد. تا کنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتباطات پهنه مدن شدند.

معاون حمایت‌بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه در چند مال گذشته شاهد بازی‌های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند در آمدزادی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود پکشانند، گفت: بازی‌های موبایلی دو مدل اقتصادی عمده دارند؛ یکی بازی‌هایی که به آنها پریمیوم (premium) گفته می‌شود و شما در همان ابتدای دالولد پاید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: بعضی بازی‌ها پرداخت درون برنامه ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی‌های (free to play) گفته می‌شود و شما بازی را رایگان داللد می‌کنید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می‌کنید. عمده استقبال در صنعت بازی‌های بین المللی از بازی‌های پریمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت‌بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: انگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می‌تواند به حمایت ناشران از بازی‌های ایرانی خط سیر بدهد، که از بازی‌های ایرانی حمایت کرده، کوین تهیه کنند و کوین‌ها به حق انحصاری بازی‌های خارجی منتهی شوند. بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی‌های ایرانی مواجه شدیم.

خبرگزاری بانک و صنعت

معاون حمایت‌بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد تزریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه‌ای

پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت: معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی‌های خارجی گفت: ناشرانی که می‌خواهند بازی‌های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی‌های ایرانی می‌توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن‌ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند. زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

به گزارش پایگاه تحلیلی خبری بانک و صنعت، مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایسنا، با تأکید بر انتساب سرمایه گذاری‌های خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های سرمایه گذاری مشتقه وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت‌های راه اندازی می‌شود، یا سرمایه گذاری هایی که شرکت‌های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می‌دهد که بخش خصوصی ما علاقه‌مند است وارد صنعت بازی سازی شود.

وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اطهار کرد: صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد. یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می‌شود، حتی اگر محصول خوبی تولید کنده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می‌شود، موفقیتشان به حدی است که می‌توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده‌ها و سرمایه گذاران بگردانند. بنابراین اینکه سرمایه گذاری برنگردد، دور از ذهن و عجیب تیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی‌سازها بیان کرد: در دوران پس از جام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت‌های مالی خود را به سمت حمایت‌های غیرنقدي مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایتی (ادامه دارد ...)

(ادامه خیر...) ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های مناسی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارد داشته است.

وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام وجوه اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود و خواهد شد تا کنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتباطات بهره مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند درآمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود پکشانند گفتند: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عمدۀ دارند؛ یکی بازی هایی که به آنها پرمیوم (premium) گفته می شود و شما در همان ابتدای دالولد باید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید.

آن‌تیانی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی ها پرداخت درون برنامه ای یا درون بازی های (free to play) به آنها بازی های (free to play)

گفته می شود و شما بازی را رایگاه دالولد می کنید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کنید. عمدۀ استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پرمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: انگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می تواند به حمایت ناشران از بازی های ایرانی خط سیر بدهد، که از بازی های ایرانی حمایت کرده، کوین تهیه کنند و کوین ها به حق انحصاری بازی های خارجی منتهی شوند. بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شدیم.



هزاری ۸ میلیارد توانعی به صنعت بازی رایانه ای

معاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشرانی که می خواهند بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند، زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

به گزارش تیک، مهرداد آشتیانی در گفت و گو با اینسانا، تاکید بر اشتیاق سرمایه گذارهای خصوصی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر سپاری از شرکت های سرمایه گذاری مشتق‌وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت ها راه اندیزی می شود، یا سرمایه گذاری هایی که شرکت های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می دهد که بخش خصوصی مالیاتی مدن است وارد صنعت بازی سازی شود.

وی با اشاره به رسیکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اظهار کرد: صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالای ندارد یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کشند، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می شوند، موفقیت‌سازی به حدی است که می توانند سرمایه بزرگ را به تولید کننده ها و سرمایه گذاران برگردانند. بنابراین اینکه سرمایه گذاری برگردد، دور از ذهن و عجیب تیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آن‌تیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد: در دوران پس از جام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است، همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرمنعقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما از ارگان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های مناسی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارد داشته است.

وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام وجوه اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود و خواهد شد تا کنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتباطات بهره مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند درآمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود پکشانند گفتند: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عمدۀ دارند؛ یکی بازی هایی که به آنها پرمیوم (premium) گفته می شود و شما در همان ابتدای دالولد باید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید.

آن‌تیانی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی ها پرداخت درون برنامه ای یا درون بازی های (free to play) به آنها بازی های (free to play)

گفته می شود و شما بازی را رایگاه دالولد می کنید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کنید. عمدۀ استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پرمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: انگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می تواند به حمایت ناشران از بازی های ایرانی خط سیر بدهد، که از بازی های ایرانی حمایت کرده، کوین تهیه کنند و کوین ها به حق انحصاری بازی های خارجی منتهی شوند. بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شدیم.

قریب ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه‌ای (۱۴۰۰-۹۹/۰۷/۱۰)

معاون بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی‌های خارجی گفت: ناشرانی که می‌خواهند بازی‌های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی‌های ایرانی می‌توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن ها حق توزیع انحصاری یک بازی

اتاق خبر: مهرداد آشتیانی، با تأکید بر انتیاق سرمایه‌گذاری‌های خصوصی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت‌های سرمایه‌گذاری مشتاقند وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده‌هایی که توسط شرکت‌ها راه اندازی می‌شود، یا سرمایه‌گذاری‌هایی که شرکت‌های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می‌دهد که بخش خصوصی ماغلاقه مند است وارد صنعت بازی سازی شود.

وی با اشاره به رسکی بودن سرمایه‌گذاری در صنایع فناوری اطلاعی کرد: صنعت بازی سازی تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد. یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می‌شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کنده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می‌شوند، موافقشان به حدی است که می‌توانند سرمایه‌گذاران برگردانند. بنابراین اینکه سرمایه‌گذاری برترگردد دور از ذهن و عجیب تیست و ضعفیتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد: در دوران پس از جام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت‌های مالی خود را به سمت حمایت‌های غیرنقدی مثل بسته‌های تبریختی و غیره ببرد، اما از آنجایی که یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی همان حمایت‌های مالی یا نقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان‌هایی که بودجه‌های مناسی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است.

وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام وجوه اشاره شده به بازی‌سازها کمک نقدی می‌شود و خواهد شد. تا کنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتباطات بهره ماندند.

معاون حمایت‌بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی‌های ایرانی پس از موفقی بودیم که توانستند در آمدزادی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود پکشانند، گفت: بازی‌های موبایلی دو مدل اقتصادی عمده دارند؛ یکی بازی‌هایی که به آنها پرمیوم (premium) گفته می‌شود و شما در همان ابتدای دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: بعضی بازی‌ها پرداخت درون برنامه‌ای با درون بازی دارند که به آنها بازی‌های (free to play) گفته می‌شود و شما بازی را ریگاه دانلود می‌کنید و آیتم‌ها و اقلام درون بازی را خریداری می‌کنید. عمده استقبال در صنعت بازی‌های بین المللی از بازی‌های پرمیوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت‌بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: انگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می‌تواند به حمایت ناشران از بازی‌های ایرانی خط سیر بددهد که از بازی‌های ایرانی حمایت کرده، کوین تهیه کنند و کوین‌ها به حق انحصاری بازی‌های خارجی منتهی شوند. بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی‌های ایرانی مواجه شدیم.

منبع: نایسن

ساخت دو بازی رایانه‌ای قرآنی برای نخستین بار در کشور (۱۴۰۰-۹۹/۰۷/۱۰)

خبرگزاری شیستان: دو بازی رایانه‌ای قرآنی از سوی استودیویی بازی‌های اسلامی برای مخاطبان عرضه شد.

به گزارش خبرنگار سرویس قرآن و معارف خبرگزاری شیستان، مسعود حسینی، مستول فروش استودیویی بازی‌های اسلامی با بیان این مطلب اظهار داشت: بازی رایانه‌ای به نام «قسم خورده» اولین بازی هوشمند قرآنی است که در آن فرد بازی کننده، در نقش ابراهیم وارد شهری می‌شود که حاکم آن به انجام اعمال شیطانی می‌پردازد.

وی اضافه کرد: در این بازی ابراهیم فردی متدين است که با خواندن تمز و قرات قرآن به اصلاح آن شهر می‌پردازد و مردم را به سوی خدا دعوت می‌کند. حسینی با اشاره به اهداف طراحی این بازی افزود: آموزش جزء ۳۰ قرآن، آموزش نماز، آشنایی با کمین‌های شیطان و راه‌های مهار نفس، آشتیانی با اثرات ظلم در زندگی دیگران و ... از جمله اهداف طراحی این بازی است.

مستول فروش استودیویی بازی‌های اسلامی ادامه داد: این بازی قابل اجرا بر روی سیستم‌های رایانه‌ای خانگی و نرم افزارهای تلفن همراه است.

وی با اشاره به بازی رایانه‌ای «پهلوان و هارون» گفت: این بازی متعلق به زمان امام صادق (ع) است که در آن المان‌های معماری اسلامی وجود دارد. حسینی اضافه کرد: در این بازی هارون الرشید ۱۰۰ نفر از شیعیان را زندانی کرده است و پهلوان قصد آزادی آنها را دارد که برای آزادی هر کدام باید یک معمرا را به صورت بازی است، حل کند.

مستول فروش استودیویی بازی‌های اسلامی ادامه داد: این بازی قابل اجرا بر روی سیستم‌های رایانه‌ای خانگی، نرم افزارهای تلفن همراه و حتی DVD Player هاست (ادامه دارد ...).

(دامنه خبر...) وی با اشاره به اینکه برای تولید بازی های نیازمند حمایت های دولتی و بخش خصوصی هستیم گفت: در ایام پرگزاری نمایشگاه قرآن این دوره مسئولان دانشگاه شریف اعلام آمادگی کردند تا از این بازی ها حمایت کنند. حسینی در پایان از طراحی دو بازی رایانه ای با موضوع دوران زندگی حضرت نوح و دوران دفاع مقدس طی یک سال آینده خبرداد.

بیو-تیم

معرفی بازی ایرانی بازگشت: دیوار اسرار

بازی "بازگشت: دیوار اسرار" اولین بازی استودیو کربن (CARBON) میباشد که در تاریخ تیر ماه ۱۳۹۵ به صورت مستقل از سوی این استودیو تحت پلتفرم اندروید منتشر خواهد گردید. بازگشت یک بازی سراسر هیجانی در سبک داستانی- ماجراجویی است که شما در نقش یک قهرمان ایقای نقش خواهید کرد و درون بازی المان های مختلف وجود دارد که هر کدام به شیوه ای مانع پیشروی شما خواهند شد و برای پیشبرد بازی و عبور از این موانع شما نیاز به دقت و عکس العمل سریع دارید. از خصوصیات این بازی می توان به:

استفاده از صدایها و موسیقی های شخصی که تماماً توسط این استودیو ساخته شده است.
گیم پلی متفاوت نسبت به دیگر بازی های ساخته شده در ایران
و ... اشاره کرد.
خلاصه داستان بازی:

در سال ۱۵۲۸ دنیا در حال فروپاشی بود. ۵ اتحاد پرتر تندروهای مبارزان، عالمان، ادبیان و پیشگویان در صدد نگه داشتن دنیا از فروپاشی بودند که هر کدام از آن ها وظیفه خود را برای بقا ایفا می کردند. زاکان فرماتروایی تاریکی طلسی دیوار اسراری که از دنیا محافظت می کرد را شکست و تمام الماس های قدرت ۵ اتحاد را در گستره ای زمان مخفی کرد. حال ۵ اتحاد تمام تلاش خود را برای پیدا کردن این الماس های قدرت می کنند. اتحاد عالمان راهی را برای پیدا کردن الماس های قدرت پیدا می کنند و امواجی را به تمام زمان ها میفرستندند...
بعد از چند ماه نشانه هایی از الماس های قدرت پیدا می شود و یکی از فرماندهان اتحاد مبارزان را به آن زمان می فرستند. ماه ها بعد پیغام از طرف زاکان که حاوی شمشیر شکسته فرمانده مبارزان بود به ۵ اتحاد فرستاده می شود و این خبر از مرگ فرمانده می داد. ۵ اتحاد دیگر تأمید شده بودند. تا اینکه پیشگویان مژده جوانی را دادند که تجات دهنده دنیا از تاریکی را می داد و با خود حیات و امید را زنده می کرد تمامی ۵ اتحاد در تکاپو افتادند تا این پسر را پیدا کنند. در آن سوی سرزمین ۵ اتحاد در رومتایی «ون ارد» پسری جوان و تکچکاو بنام کارن را پیدا کردند. در حالی که نیروهای زاکان همه مردم رومتا را داشتند قتل و عام می کردند اتحادها جان کارن را نجات می دهند. سپس آزمان رئیس اتحاد پیشگویان ماجرا پیشگویی و ماموریت کارن را برایش بازگو می کند. حالا کارن می دانست که چه کند و هدفش چیست. خشم او نسبت به ارباب تاریکی بخاطر قتل پدر و مادر و تایوی روستایش پیشتر می شد. قدم اول او پیدا کردن الماس های قدرت بود که باید در زمان سفر می کرد و آنها را به دیوار اسرار باز میگرداند پس لو آمده رفتن شد ...

Carbon Games

این تیم در تاریخ ۲۷ فروردین سال ۱۳۹۴ تشکیل گردید و پس از تجربیات مختلف و موفق در حوزه های وب، برنامه توییسی، موسیقی، واقعیت افزوده، انیمیشن و ... در آیین ۱۳۹۴ به طور رسمی وارد حوزه بازی سازی شده و استودیو بازی سازی خود با نام "کربن" (CARBON) را تأسیس نمود. راه های ارتباط با تیم Carbon Games و بسیاری از این های ارتباط با تیم CarbonGames@gmail.com / کانال تلگرام / صفحه اینستاگرام

اعتدال

دو بازی رایانه ای قرآنی ساخته شد

دو بازی رایانه ای قرآنی از سوی استودیوی بازی های اسلامی برای مخاطبان عرضه شد. مسعود حسینی، مسئول فروش استودیوی بازی های اسلامی با این این مطلب اظهارداشت: بازی رایانه ای به نام «قسم خورده» اولین بازی هوشمند قرآنی است که در آن فرد بازی کننده، در نقش ابراهیم وارد شهری می شود که حاکم آن به انجام اعمال شیطانی می پردازد. وی اضافه کرد: در این بازی ابراهیم فردی متدين است که با خوشنی نماز و قرات قرآن به اصلاح آن شهر می پردازد و مردم را به سوی خدا دعوت می کند. حسینی با اشاره به اهداف طراحی این بازی افزود: آموزش جزء ۳۰ قرآن، آموزش نماز، آشنایی با کمین های شیطان و راه های مهار نفس، آشنایی با اثرات ظلم در زندگی دیگران و ... از جمله اهداف طراحی این بازی است. مسئول فروش استودیوی بازی های اسلامی ادامه داد: این بازی بر روی سیستم های رایانه ای خانگی و ترم افزارهای تلفن همراه است. وی با اشاره به بازی رایانه ای «یهلهول و هارون» گفت: این بازی متعلق به زمان امام صادق (ع) است که در آن المان های معماری اسلامی وجود (دامنه دارد ...)

اعتدال

(ادامه خبر ...) دارد حسینی اضافه کرد: در این بازی هارون الرشید ۱۰۰ نفر از شیعیان را زندانی کرده است و بهلول قصد آزادی آنها را دارد که برای آزادی هر کدام باید یک ممما را به صورت بازی است، حل کند.

مسئول فروش استودیوی بازی های اسلامی امامه داد: این بازی قابل اجرا بر روی سیستم های رایانه ای خانگی، نرم افزارهای تلفن همراه و حتی DVD Player هاست.

وی با اشاره به اینکه برای تولید بازی های نیازمند حمایت های دولتی و بخش خصوص هستیم گفت: در ایام پرگزاری نمایشگاه قرآن این دوره مستولان دانشگاه شریف اعلام آمادگی کردند تا از این بازی ها حمایت کنند.

حسینی در پایان از طراحی دو بازی رایانه ای با موضوع دوران زندگی حضرت نوح و دوران دفاع مقدس طی یک سال آینده خبرداد.



مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان در گفت و گو با تسنیم: لیگ بازی های رایانه ای در اصفهان برگزار می شود / برگزاری جام دیجیتال اصحاب رسانه کشور در اصفهان (۱۴۰۲-۰۶/۱۷)

مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان گفت: با تفاهمی که میان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان امضا شده، میزبانی لیگ بازی های رایانه ای کشور به مجموعه جام دیجیتال استان اصفهان واگذار شد.

محمد مهدی کاظمی در گفت و گو با خبرنگار تسنیم در اصفهان، با بیان اینکه از طرف شورای عالی فضای مجازی کشور مجوزی برای برگزاری لیگ حرفة ای بازی های رایانه ای صادر شده است، اظهار داشت: این رقابت ها به ۲ صورت آفلاین و آنلاین برگزار می شود تا بازیکنان بتوانند هم به صورت متمرکز در داخل کشور و هم به صورت بین المللی با سایر کشورها به رقابت پردازند.

وی افزود: با تفاهمی که میان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و وزارت ورزش و جوانان امضا شده، میزبانی این رقابت ها به مجموعه جام دیجیتال استان اصفهان واگذار شده است.

کاظمی با اشاره به اینکه چند مرکز تخصصی در زمینه بازی های رایانه ای در سطح کشور راه اندازی شده است، تصریح کرد: با پیوست این مرکز در ۱۴ استان کشور و با همکاری بخش خصوصی و مجموعه جام دیجیتال، لیگ بازی های رایانه ای برگزار و نفرات برتر برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای راهی تیم های ملی خواهند شد.

مسئول کمیته بازی های الکترونیک اصفهان با بیان اینکه دوین دوره جام دیجیتال اصحاب رسانه کشور در آذر ماه سال جاری و به میزبانی اصفهان برگزار خواهد شد، خاطرنشان کرد: مجوز این دوره از رقابت ها از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی صادر شده و امیدواریم با میزبانی خوبه شاهد رقابت های جذاب و با کیفیتی در اصفهان باشیم.

ایران

قریب ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای

روی و ب

قریب ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای معاون بنادر ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشرانی که می خواهند بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آنها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند، زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذاب است.

به گزارش ایسنا، مهرداد آشتیانی با تأکید بر انتساب سرمایه گذارهای خصوصی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر بسیاری از شرکت های سرمایه گذاری مشتاقند وارد این حوزه شوند، مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت ها راه اندازی می شود، یا سرمایه گذاری هایی که شرکت های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها نشان می دهد که بخش خصوصی ما علاقه مند است وارد صنعت بازی سازی شود.

وی با اشاره به رسکن بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اطهار گرد: صنعت بازی سازی مثل همه صنایع «های تک» در همه جای دنیا صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید شده باشد، اما آن ۲۰٪ درصدی که موفق می شوند، موفقیت‌خواه است که می توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده ها و سرمایه گذاران برگردانند پس، اینکه سرمایه گذاری بزرگ‌تر، دور از ذهن و عجیب تیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد در دوران پس از جام شرایط تعاملات بین المللی خیلی بهتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما از آنجا که یکی از ارکان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا نقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های مناسبی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است.(ادامه دارد ...)

ایران

(ادامه خبر...) وی در این زمینه ادامه داد: با تمعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومان از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف «۱۰ میلیارد تومان از طریق وام وجوه اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود و خواهد شد. تاکنون هم ۱۴ شرکت از این وام وزارت ارتباطات پهنه مند شدند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی بسیار موفقی بودیم که توانستند در آمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود پکشانند گفت: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عده دارند: یکی بازی هایی که به آنها پرمیوم (premium) گفته می شود و شما در همان ابتدای دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی پردازید. آشنایی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی های نیز پرداخت درون برنامه ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی های (Free to play) گفته می شود و شما بازی را رایگان دانلود می کنید و آینم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کنید. عده استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پرمیوم است و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شده ایم.

۱۶

اصحاحات

بازی «سلحشوران» برای قهرمانی اساطیر ایرانی

بازی «سلحشوران» برای قهرمانی اساطیر ایرانی



این بازی اکشن در سبک مبارزه‌ای با Fighting ساخته شده و فضای بازی دو بعدی طراحی شده است. نسخه نخست بازی «سلحشوران» شش کلاکتر اصلی، دو فضای مجزا و بیش از ۳۰ مرحله را شامل می شود که این مراحل با جذابیت فراوان طراحی شده بودند تا کاربر پس از پیش از بازی دو بعدی طراحی شده است. نسخه دوم مرحله را شامل می شود که این مراحل با جذابیت فراوان طراحی شده بودند تا کاربر پس از پیش از بازی دو بعدی طراحی شده است. نسخه دوم مرحله بعد از اداشته باشد. آنچه هم اکنون کاربران اندرویدی می توانند روی دستگاه های موبایلی خود نصب کنند، همین نسخه از بازی سلحشوران است. ولی شرکت «هیلان رویا» که ساخت این بازی از ابر عهده داشته، در حال کار کردن روی آن است تا در سال جاری دو مین نسخه از این بازی را عرضه کند. نسخه دوم شامل کلاکتر های بیشتری می شود و علاوه بر این، فضاهای بیشتر با قابلیت های کارآمدتر عرضه شده است. دو مین نسخه از «سلحشوران» همچنین به صورت آنلاین هم اجرامی شود و کاربر می تواند بدون نصب روی دستگاه موبایلی قابلیت های از رادر اختیار بگیرد. شرکت تویلید کننده این بازی پیش از آنکه نسخین نسخه از «سلحشوران» را عرضه کند یک تحفیق گسترده انجام داد تا نحوه معرفی قهرمانان و اساطیر ایرانی به کاربر جوان به خوبی مشخص شود در این فرایند برای هر یک از کلاکتر هایی که در این بازی معرفی می شوند یک شخصیت سازی ویژه انجام شدو با تغییر مشخصات ظاهری، سر انجام شخصیت ایده آل به وجود آمد تا کاربر بتواند برای کلاکتر های منفی هم به همین صورت انجام شد.

به جرات می توان «سلحشوران» را یکی از بهترین بازی های ساخته شده در ایران معرفی کرد. داستان این بازی که در سبک اکشن ساخته شده از این قرار است که اهریمن و اهورا یا یکدیگر پیمان می بندند تا به قلمرو هم نزد یک نشوند و در محدوده فرماتروایی خود زندگی کنند. ولی اهریمن پیمان شکنی می کند و سرانجام وارد قلمرو اهورا می شود. نیروهای اهورا در مقابل او ایستادگی می کنند و سرانجام ماجراهای این صورت پیش می برود که اهریمن و تمام نیروهایش به سختی شکست می خوردند. این اتفاق برای اهریمن که تا شکست ندارد سیار سگین تمام می شود و سرانجام تصمیم می گیرد به روش دیگر عمل کند. نهادنها یا یهلوانان و قهرمانان آنها را به جان یکدیگر می لندارد تا این فرصت به نفع خود استفاده کند. این داستان کوتاه بسیار اصلی این بازی موبایلی محسوب می شود و کاربر در مراحل مختلف آن در نقش قهرمانان و اساطیر نامدار ایرانی ظاهر می شود تا در مقابل نیروهای بد بایستد و آنها را با در بیاورد.



نئن

بازی های رایانه ای قرآنی برای نخستین بار + تصاویر (۱۹۷۸-۱۹۷۷)

دو بازی رایانه ای قرآنی از سوی استودیوی بازی های اسلامی برای مخاطبان عرضه شد.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از خبرگزاری شبستان، مسعود حسینی، مسئول فروش استودیوی بازی های اسلامی با بیان این مطلب اظهار داشت: بازی رایانه ای به نام «قسم خورده» اولین بازی هوشمند قرآنی است که در آن فرد بازی کننده، در نقش ابراهیم وارد شهری می شود که حاکم آن به انجام اعمال شیطانی می پردازد.

وی اضافه کرد: در این بازی ابراهیم فردی متدين است که با خواندن تماز و قرائت قرآن به اصلاح آن شهر می پردازد و مردم را به سوی خدا دعوت می کند. حسینی با اشاره به اهداف طراحی این بازی افزود: آموزش جزء ۳۰ قرآن، آموزش تماز، آشنایی با کمین های شیطان و راه های مهار نفس، (ادامه دارد...).



(ادامه خبر ...) آشنایی با اثرات خللم در زندگی دیگران و ... از جمله اهداف طراحی این بازی است.

مسئول فروش استودیوی بازی های اسلامی ادامه داد: این بازی قابل اجرا بر روی سیستم های رایانه ای خانگی و نرم افزارهای تلفن همراه است. وی با اشاره به این رایانه ای «پهلوو و هارون» گفت: این بازی متعلق به زمان امام صادق (ع) است که در آن المان های معماری اسلامی وجود دارد. حسینی اضافه کرد: در این بازی هارون الرشید ۱۰۰ نفر از شیعیان را زندانی کرده است و پهلوو قصد آزادی آنها را دارد که برای آزادی هر کدام باید یک معمرا را به صورت بازی است، حل کند.

مسئول فروش استودیوی بازی های اسلامی ادامه داد: این بازی قابل اجرا بر روی سیستم های رایانه ای خانگی، نرم افزارهای تلفن همراه و حتی DVD Player هاست.

وی با اشاره به اینکه برای تولید بازی های نیازمند حمایت های دولتی و بخش خصوصی هستیم گفت: در ایام پرگزاری تماشگاه قرآن این دوره مستولان دانشگاه شریف اعلام آمادگی کرده تا از این بازی ها حمایت کنند.

حسینی در پایان از طراحی دو بازی رایانه ای با موضوع دوران زندگی حضرت نوح و دوران دفاع مقدس طی یک سال آینده خبرداد.



هزاریق ۸ میلیارد تومانی به صنعت بازی رایانه ای

ایستا- بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال حاضر سیاری از شرکت های سرمایه گذاری مشتاقند وارد این حوزه شوند.

تعاون بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری مزایده برای انحصار فروش بازی های خارجی گفت: ناشرانی که می خواهند بازی های خارجی را در بازار عرضه کنند، با حمایت از بازی های ایرانی می توانند کوین دریافت کنند و به ازای آن ها حق توزیع انحصاری یک بازی خارجی را داشته باشند، زیرا توزیع انحصاری به دلیل مشخصه اقتصادی برای ناشران جذب است.

مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایستا، با تأکید بر انتیق سرمایه گذاری خصوصی در حوزه بازی های رایانه ای گفت: در حال حاضر سیاری از شرکت های سرمایه گذاری مشتاقند وارد این حوزه شوند. مثل شتاب دهنده هایی که توسط شرکت ها راه اندیزی می شود، یا سرمایه گذاری هایی که شرکت های خصوصی در حوزه بازی انجام دادند. همه اینها شنان می دهد که بخش خصوصی ما علاقه مند است وارد صنعت بازی سازی شود.

وی با اشاره به ریسکی بودن سرمایه گذاری در صنایع فناوری اخیراً کردن صنعت بازی سازی مثل همه صنایع های تک در همه جای دنیا، صنعتی است که ضریب موفقیت بالایی ندارد، یعنی ۸۰ درصد محصولاتش با شکست مواجه می شوند، حتی اگر محصول خوبی تولید کنده باشد، اما آن ۲۰ درصدی که موفق می شوند، موفقیتشان به حدی است که می توانند سرمایه بزرگی را به تولید کننده ها و سرمایه گذاران بزرگ دانند. بنابراین اینکه سرمایه گذاری بزرگ داد، دور از ذهن و عجیب نیست و ضمانتی هم در این باره وجود ندارد.

آشتیانی با اشاره به شرایط بازی سازها بیان کرد در دوران پس از این کار می تواند شرایط تعاملات بین المللی خوبی بیشتر و بازتر شده است. همچنین تمام تلاش بنیاد این است که حمایت های مالی خود را به سمت حمایت های غیرنقدی مثل بسته های زیرساختی و غیره ببرد، اما از ارگان حمایتی ساخت بازی همان حمایت مالی یا تقدی است، بنیاد تعاملاتی نیز با ارگان هایی که بودجه های مناسی برای حمایت از صنعت داخلی در اختیار دارند داشته است.

وی در این زمینه ادامه داد: با تعاملات بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود هشت میلیارد تومانی از طریق معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به صنعت بازی سازی تزریق شد و از طریق وزارت ارتباطات هم تا سقف ۱۰ میلیارد تومان از طریق وام و جووه اداره شده به بازی سازها کمک نقدی می شود و خواهد شد. تاکنون هم ۱۴ شرکت از این وام و وزارت ارتباطات بهره مند شدند.

تعاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در چند سال گذشته شاهد بازی های ایرانی سیار موفقی بودیم که توانستند در آمدزایی خوبی داشته باشند و جامعه مخاطب زیادی را به سمت خود بکشانند، گفت: بازی های موبایلی دو مدل اقتصادی عده دارند؛ یکی بازی هایی که به آنها پر میوم (premium) گفته می شود و شما در همان ابتدا دانلود باید مبلغی به عنوان هزینه بازی بپردازید.

آشتیانی درباره دسته دیگر بازی های رایانه ای ادامه داد: بعضی بازی های پرداخت درون بر تامه ای یا درون بازی دارند که به آنها بازی های (free to play) گفته می شود و شما بازی را رایگاه دانلود می کنید و آیتم ها و اقلام درون بازی را خریداری می کنید. عده استقبال در صنعت بازی های بین المللی از بازی های پر میوم هست و در ایران هم ما از این قاعده مستثنی نیستیم.

تعاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: انگیزه داشتن انحصار توزیع بازی خارجی می تواند به حمایت ناشران از بازی های ایرانی خط سیر بدهد، که از بازی های ایرانی حمایت کرده، کوین تهیه کنند و کوین ها به حق انحصاری بازی های خارجی منتهی شوند. بنابراین خروجی این طرح این شده که اگر تا چند سال پیش هیچ ناشری مایل نبود بازی ایرانی در بازار عرضه کند، الان ما با هجوم ناشران برای حمایت و نشر بازی های ایرانی مواجه شدیم.



اعزام تیم ملی بازی های رایانه ای به بازی های جهانی + فیلم

با توجه به فرآیند شدن بازی های رایانه ای، مستولین تصمیم به پرورش علاقمندان و اعزام تیم ملی به بازی های جهانی گرفته اند.

به گزارش گروه فیلم و صوت پاشهگاه خبرنگاران جوان؛ با توجه به فرآیند شدن بازی های رایانه ای، مستولین تصمیم به آموزش علاقمندان و اعزام تیم ملی به بازی های جهانی گرفته اند.

[flowplayer.conf = { key:'\\$..۷۶۴۲۸۰.' }; \\$\(function\(\){ \\$\(player_۴۷۶۷۷۹۵\).flowplayer\(\); }\)](#)
لینک دانلود



کاهش وزن با بازی موبایلی!

محققان دانشگاه درکسل یک بازی رایانه ای و برنامه گوشی های هوشمند را توسعه داده اند که می تواند به افراد برای کنترل عادات ناسالم غذا خوردن و در تهابیت کاهش وزن کمک کند.

به گزارش ایسنا به نقل از لایفهاکر، این بازی به منظور پیشید "کنترل مهاری" یک شخص طراحی شده که افراد را از اشتها به عادات غذایی ناسالم باز می دارد. کنترل مهاری به معنای توانایی کنترل رفتارها یا پاسخهای نامناسب در افراد است به طوریکه بخشی از مفهуз که مستول این رفتارها می باشد را کنترل می کند.

کنترل مهاری نقش مهمی در کارکردهای اجرایی ایفا کرده و به افکار و اعمال افراد تظم می دهد. این نرم افزار تلفن همراه به طور هوشمندانه الگوهای موجود در عادات غذا خوردن فرد را تشخیص داده و هنگامیکه کاربران دچار لغزش شده و از برنامه غذایی

ناسالم خود فاصله می گیرند استراتژی مناسبی را برای بازگشت آنها به مسیر قبلي خود لرائه می کند.

به گفته محققان در کالج هنر و علوم، میلیونها نفر در حال تلاش برای کم کردن وزن بوده و همه آنها به دنبال راهی منطقی برای این کار هستند. اما در این میان گاهی ممکن است دچار لغزش شوند که این امر ممکن است برای هر کسی اتفاق بیفتد.

در این پژوهش یک تیم از محققان نظریه ای را آزمایش کردند که افراد با انجام تمرین های خاص و تکرار آنها می توانند توانایی کنترل مهاری خود را تقویت کنند.

در این آزمایش به افرادی که عادت به مصرف منابع میان وعده های غذایی داشتند، آموزش هایی برای افزایش قدرت تصمیم گیری و تقویت کنترل مهاری داده شد.

نتایج این پژوهش ها نشان داد که هم این آموزشها و هم نرم افزار جدید، در کاهش اشتها و جلوگیری از عادات ناسالم غذایی موثر هستند. این یافته ها در مجله Appetite منتشر شده است.



معرفی کتاب | مطالعات دوفضایی شدن بازی های رایانه ای

این کتاب با هدف «تبیین جایگاه و اهمیت بازی های رایانه ای در اوقات فراغت کودکان، نوجوانان و جوانان»، «تبیین ابعاد تربیتی و آموزشی بازی های رایانه ای برای کودکان، نوجوانان و جوانان»، «تبیین راهبردهای مواجهه و مقابله با سازماندهی خداسلامی و خدایرانی بازی های رایانه ای»، «تدوین سازماندهی بازی های رایانه ای»، «تبیین ابعاد تربیتی و آموزشی بازی های رایانه ای مبتنی بر استانداردهای فرهنگ بومی با ساختار و محتوای سازماندهی خداسلامی و خدایرانی بازی های رایانه ای»، «تبیین ابعاد تربیتی و آموزشی بازی های رایانه ای مبتنی بر استانداردهای فرهنگ بومی با ساختار و محتوای سازماندهی خداسلامی و خدایرانی بازی های رایانه ای»، «تبیین ابعاد تربیتی و آموزشی بازی های رایانه ای مبتنی بر فرهنگ بومی» تهیه شده است.

مژور یک کتاب مرجع: دوفضایی شدن بازی های رایانه ای کتاب «مطالعات دوفضایی شدن بازی های رایانه ای: رویکرد ارزشی-بومی به بازی ها» با هدف «تبیین جایگاه و اهمیت بازی های رایانه ای در اوقات فراغت کودکان، نوجوانان و جوانان»، «تبیین ابعاد تربیتی و آموزشی بازی های رایانه ای برای کودکان، نوجوانان و جوانان»، «تبیین راهبردهای مواجهه و مقابله با سازماندهی خداسلامی و خدایرانی بازی های رایانه ای»، «تبیین ابعاد تربیتی و آموزشی بازی های رایانه ای مبتنی بر استانداردهای فرهنگ بومی با ساختار و محتوای بومی» و همین طور «تدوین نظام ارزش گذاری و ارزیابی بازی های رایانه ای مبتنی بر فرهنگ بومی» تهیه شده است.

این کتاب در ۵۴۴ صفحه تنظیم شده و درایی فهرست، دیباچه دکتر بهروز مینایی، رسیس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مقدمه مؤلف، فرهنگ معاشر و نمایه است که در سال ۱۳۹۴ توسط انتشارات امیر کیمی به چاپ رسیده است.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) این کتاب را می‌توان یکی از آثار برگشته و منحصر به فرد در حوزه بازی های رایانه ای در کشور دانست که بر اساس رویکرده جامع نگر، تمامی سطوح و لایه های این حوزه مطالعاتی را مورد توجه قرار داده و لذا می‌تواند به عنوان کتابی مرجع، مورد استفاده حوزه سیاست گذاری فرهنگی، تولید کنندگان بازی های رایانه ای، مصرف کنندگان بازی های رایانه ای، خانواده ها و سطح آکادمیک و دانشگاهی قرار گیرد.

دکتر مینایی، رئیس هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در دیباچه این کتاب مطرح می کنند که «بازی های رایانه ای به دلیل پرخورداری از ظرفیت شگرف و در حال توسعه ای که در زمینه هایی نظری آموزش و فرهنگ سازی ارائه می کنند، مورد توجه اندیشمندان و فعالان این حوزه ها قرار گرفته اند. این ظرفیت عظیم، امکان ارائه محتواهایی از باورها و آموزه های مقبول و پذیرفته شده از سوی سازندگان بازی های رایانه ای را به منظور ارتقای نگرش مذهبی و افزایش اطلاعات دینی در کاربران این رسانه، از طریق امکان یگانگی کاربر با شخصیت درون بازی فراهم آورده است».

ایشان معتقدند که تولید کنندگان بازی های رایانه ای باید شناخت و درک عمیقی از رسانه بازی رایانه ای داشته باشد و «ضمن تسلط بر مبانی و مفاهیم اشتراکی ساخت بازی های رایانه ای، از اخیرین دستاوردهای روز این عرصه تیز بی اطلاع نباشد». همین طور خالقان بازی رایانه ای دینی باید «درک درستی از چگونگی امکان برقراری یک ارتباط مناسب و معناساز میان فرم و محتوا» داشته باشد.

مؤلف کتاب نیز در مقدمه کتاب به دوفضای شدن بازی ها و حرکت بین واقعیت و مجاز توجه دارد و مطرح می کند که ضرورت شناخت بازی های رایانه ای از یک سو به گسترش داشت در زمینه مناسبات بین فناوری، فرهنگ و تولید معاشر مربوط می شود و از سوی دیگر، با گستره ای از سیاست های فرهنگی که درخصوص آموزش، تغیرات و جامعه پذیری مخاطبان بازی ها، گسترش مجموعه معانی خاصی را منظور دارد، در ارتباط است. همچنین مؤلف بر ضرورت بازسازی معنای و بازمهندسی فهم بازی ها در دوفضای واقعی و مجازی و درواقع در «جهان دوفضایی شده» تأکید دارد و معتقد است که ماهیت صفتی و دیجیتالی فضای مجازی یا فضای دوم زندگی، «واقعیت بازی ها را تبدیل به واقعیت مجازی بازی ها می کند». بر این اساس، هرچند تحریر بازی رایانه ای، تحریره ای مصنوعی است، اما از آن جایی که کشن خلق کد یا رمز بازی دانستگی اخلاقی و در چارچوب نظام معرفی صورت می گیرد، لذا این بازی ها دارای قدرتی ساختاری و حامل ارزش ها هستند. درنتیجه کاربر در ارتباط با واقعیت مجازی بازی رایانه ای، نوعی حرکت میان واقعیت و مجاز را تحریره می کند و در این حرکت «جسم واقعیت مجازی، تصویرسازی جدیدی را وارد حوزه معنایی بازیکن می کند، به طوری که او می تواند نقش باز تولیدگر فلسفه بازی را ایفا کند. درحقیقت این کتاب، زیرساخت بازی های رایانه ای را شامل نرم افزار و ایدئولوژی می دارد و نقش پررنگی را برای ایدئولوژی به متابه نیروی هدایت و جهت دهن بازی ها و منبع تولید فرهنگ و ارزش های زندگی قائل است.

کتاب «مطالعات دوفضایی شدن بازی های رایانه ای؛ رویکرد ارزشی-بومی به بازی ها» در پنج فصل تنظیم شده است که هر کدام سطوح مختلفی از مطالعات بازی های رایانه ای را دربر می گیرد.

فصل نخست کتاب به مباحث نظری بازی های رایانه ای اختصاص دارد؛ فصل دوم، بر گستره مطالعات و تحقیقات بازی های رایانه ای در ایران مرکز است و با رویکردي تحلیلی به مطالعه وضعیت مطالعه بازی های رایانه ای و ویدئویی در ایران دارد. فصل سوم این کتاب به مخاطب پژوهی بازی های رایانه ای در ایران اختصاص دارد و تحلیلی است بر چهار پیمایش اتجام شده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای که علی سال های ۱۳۸۹ و ۱۳۹۲ انجام شده و ضعف این پیمایش ها در کنار تحلیل های تلویه داده های این پیمایش ها مورد توجه است. در فصل چهارم وضعيت بازی های رایانه ای در ایران مورد توجه بوده و تحلیل سیاسی-فرهنگی، قانونی، اقتصادی و فناورانه از بازی های رایانه ای صورت گرفته و نقاط قوت و ضعف و فرست ها و تهدیدهای بازی های رایانه ای مشخص شده است. در فصل پنجم تیز الزامات کلان ارزشی ناظر بر تولید بازی های رایانه ای مطرح می شود و با ترسیم و تبیین الزامات کلان ارزش های اسلامی که بر بازی های رایانه ای تأثیر است، تلاش می شود تا مبنای برای برنامه ریزی و سیاست گذاری بازی های رایانه ای مبتنی بر ارزش های اسلامی ایجاد شود. در پایان نیز نتیجه گیری از مباحث مطرح شده در فصول پنج گانه بیان شده است.

دوفضایی شدن بازی ها به عنوان نگاه چندسطوحی و نگاه بومی و ارزشی به بازی ها در سال های اخیر، تعداد محدودی از آثار در حوزه بازی های رایانه ای به چاب رسیده که اغلب آنها دارای رویکردي تک سطحی نگر هستند و یا به مسائل فرهنگی-اجتماعی بازی های رایانه ای توجه دارند، یا بر بازی سازی و تولید آن از منظر فنی و تکنیکی همتراک هستند و یا بر ابعاد روان شناختی آن تکیه کرده اند. همین طور اغلب این کتاب ها قادر نگاه راهبردی هستند و درنهایت تمنی توانند در سطح سیاست گذاری فرهنگی حوزه بازی های خروجی های قابل توجهی باشند.

برای نمونه، نگاهی به برخی کتابهای حوزه بازی های رایانه ای در کشور مانند کتاب «بازی های رایانه » توشه حمیدرضا آیت الله و دیگران، کتاب «عصر بازی (بازی های ویدئویی و رایانه ای در جامعه معاصر) توشه مسعود کوثری، کتاب «ناشران خارجی» از تولیدات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کتاب «مدیریت رایانه و بازی های رایانه ای در خاتمه» توشه میریم احمدی، کتاب «اصول اولیه طراحی بازی های رایانه ای» توشه مهدی فناوی، کتاب «بازی های رایانه ای: کتاب های تنشی ها و کارگاه های آموزشی دومن نمایشگاه ملی رسانه ای دیجیتال» که توسط مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی چاپ شده، کتاب «بازی های رایانه ای: مجموعه مقالات» که توسط مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه ای مؤسسه همشهری چاپ شده، کتاب «بررسی پیامدهای بازی های ویدئویی-رایانه ای» توسعه مرتضی منطقی و دیگر کتاب های منتشر شده در این زمینه در کشور، اغلب محدود به برخی ابتداء بازی های رایانه ای هستند و یا قابل استفاده برای گروه های مخاطبان خاصی هستند.

اما کتاب «مطالعات دوفضایی شدن بازی های رایانه ای؛ رویکرد ارزشی-بومی به بازی ها»، با اتخاذ رویکردي جامع نگر و ارزشی-بومی، ضمن توجه به فضای بازی های رایانه ای در سطح جهان، بر زمینه بومی این بازی ها تمرکز دارد و از یک سو، مباحث نظری این بازی ها را مورد توجه قرار می دهد و وضعیت مطالعه بازی های رایانه ای و ویدئویی در کشور را بررسی می کند که می تواند مورد استفاده بخش آکادمیک و دانشگاهی باشد از سوی دیگر، در این کتابه وضعيت بازی سازی رایانه ای در ایران مورد توجه بوده و تحلیل سیاسی-فرهنگی، قانونی، اقتصادی و فناوری از این بازی های رایانه ای انجام شده که می تواند در بخش های مختلف سیاست گذاری این حوزه و همچنین در میان بازی سازان و تولید کنندگان بازی های رایانه ای مورد استفاده قرار گیرد. به علاوه در این کتاب، بخش مخاطب پژوهی این کتاب، مبنی برای سیاست گذاری بهتر در زمینه بازی های رایانه ای و همچنین اطلاع بازی های رایانه ای از وضعیت بازی های رایانه ای و آگاهی از اولویت های بازیکنان و شیوه تعامل بازیکنان با جهان بازی هاست. همین طور الزامات کلان ارزشی ناظر بر تولید بازی های رایانه ای، الزامات کلان ارزش های اسلامی بر این بازیها را ترسیم می کند که در سیاست گذاری این بازی های توافق مأمور باشد.(ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اما به نظر میرسد مهمترین و برجسته ترین ویژگی این کتاب، اتخاذ رویکردی ارزشی-بومی آن است. در این کتاب، بر اساس نظام معرفتی اسلام، الزامات کلان ارزشی ناظر بر بازیهای رایانه ای در سه حلقه مطرح شده است:

الف) الزامات معرفت شناختی ناظر بر بازی ها که شامل اصول دین و بنیان های جهان بینی است که از آن به عنوان الزامات مبدأگر، مقصدگر و مسیرنگر یاد شده است؛

ب) الزامات فرایندی و سازو کارهای ناظر بر بازی ها که بر پایه اصل اجتماعی تعامل قرار دارد و با دو رویکرد قرآنی ایجاتی و سلیمانی مورد توجه است؛ و ج) الزامات محتوایی ناظر بر بازی ها که در آن، بازی به مثابه محصول فرهنگی-رسانه ای تلقی می شود که باید مبتنی بر آموزه های دین اسلام باشد و حزیمه و محروم اسلامی در آن رعایت شود. در حقیقت این کتاب در ایجاد و توسعه درک مبانی ارزشی و فکری که نقش زیرساخت نظری و پارادایمی بازی ها را دارند، موفق عمل کرده است.

همین طور از دیگر نقاط قوت در این کتاب بخش مخاطب پژوهی آن است که در آن، فراتحلیل پیمایش های روندی انجام شده و تغییرات در طول زمان مورد بررسی قرار گرفته و تلاش شده تا نقطه اتکابی برای سیاست-گذاری بهتر در زمینه مدیریت استفاده از بازی-های رایانه‌ای به دست دهد. همچنین از دیگر مباحث مطرح شده در این کتاب که نقطه قوت آن محسوب می شود، رویکرد تحلیلی-تبیینی به وضعیت بازی سازی رایانه ای در ایران است که تحلیل سیاسی-فرهنگی، قانون-گذاری، اقتصادی و فناورانه (STEER) صورت گرفته و در هر یک از آنها، تحلیل نقاط ضعف و قوت و فرضت و تهدید مشخص شده است.

متن: سایت همشهری آنلاین
ارسال



فرضت

تأثیر مثبت بازی های ویدئویی روی کودکان مبتلا به اوتیسم

تحقیقات جدید نشان می دهد که بازی کردن می تواند تأثیر مثبتی روی روابط اجتماعی کودکان مبتلا به اوتیسم داشته باشد. به گزارش فارغتنه، کودکان مبتلا به اوتیسم در حیطه روابط اجتماعی و مهارت های ارتباط با اطرافیان دچار اختلال هستند و این مسئله می تواند بر تحصیلات آنها تأثیر بسیار محریب داشته باشد. این اختلال، ارتباط با دیگران و دنیای خارج را برای آنان دشوار می سازد. در بعضی موارد رفتارهای خودآزارانه و پرخاشگری نیز دیده می شود. از هر ۷۰ تا ۷۵٪ تولد زنده در دنیا یک نفر مبتلا به اوتیسم است و باید بگوییم که پسران بیش از دختران به این بیماری مبتلا می شوند. تاکنون هیچ روش قضیی برای درمان مبتلایان به اوتیسم یافت نشده و کارآمدترین روش درمانی، توانبخشی است. اما حالا تحقیقاتی صورت گرفته و دانشمندان به این نتیجه رسیده اند که بازی های ویدئویی احتمالاً می تواند قدری از مشکلات این کودکان بکاهد و به آنها در تحصیل و ارتباط با دیگران کمک کند. در این تحقیقات یک مجموعه ۱۰۰ نفری از کودکان مبتلا به اوتیسم انتخاب و به صورت تصادفی به دو گروه مورد آزمایش و گروه شاهد تقسیم شدند.

در طول مدت ۹ ماه علاوه بر کلاس های فعالیت فیزیکی معمول مدرسه، به بازی کردن «*Mario & Sonic at the Olympics*» در کنسول *Nintendo Wii* تشویق شدند. اما گروه شاهد فقط از کلاس های مذکور استفاده می کردند و بازی نمی کردند. بعد از انجام این آزمایش، معلمان و دانشمندان رفتارها و تعاملات اجتماعی این کودکان را بررسی و آنالیز کردند. بعد از این بررسی ها مشخص شد پس از که در گروه مورد آزمایش بودند در مقایسه با گروه شاهد، تغییرات مثبت و اوضاعی در عملکرد خود داشته اند. لازم است بدانید تعداد دختران در این آزمایش کمتر از میزانی بود که بتوان نتیجه خاصی از بررسی فعالیت های آنها گرفت، چرا که همان طور که گفتیم، دختران کمتر از پسران به اوتیسم مبتلا می شوند. محققان به این نتیجه رسیده اند که بازی های رایانه ای حداقل در پسرها، می تواند تأثیرات بسیاری در بهبود وضعیت آنها داشته باشد.



تأثیر بازی های ویدئویی روی تعاملات اجتماعی کودکان مبتلا به اوتیسم

طبق تحقیقاتی که صورت گرفته، احتمال می رود که بازی کردن بتواند تأثیر مثبتی روی روابط اجتماعی کودکان مبتلا به اوتیسم داشته باشد.

به گزارش ملت بازار، اوتیسم، یک بیماری با منشا ناشناخته است که باعث اختلال در رشد مغزی کودکان شده و با خود را با رفتارهای ارتباطی، کلامی غیرطبیعی تا پیش از سه سالگی بروز می دهد. این کودکان در حیطه روابط اجتماعی و مهارت های ارتباط با اطرافیان دچار اختلال هستند و این مسئله می تواند بر تحصیلات آنها تأثیر بسیار محریب داشته باشد. این اختلال، ارتباط با دیگران و دنیای خارج را برای آنان دشوار می سازد. در بعضی موارد رفتارهای خودآزارانه و پرخاشگری نیز دیده می شود. از هر ۷۰ تا ۷۵٪ تولد زنده در دنیا یک نفر مبتلا به اوتیسم است و باید بگوییم که پسران بیش از دختران به این بیماری مبتلا می شوند. باید بدانیم که تا کنون هیچ روش قضیی برای درمان مبتلایان به اوتیسم یافته نشده و کارآمدترین روش درمانی، توانبخشی است. (ادامه دارد ...)



(دامنه خیر...) اما حالا تحقیقاتی صورت گرفته و دانشمندان به این نتیجه رسیده اند که بازی های ویدیویی احتمالاً می توانند قدری از مشکلات این کودکان کاسته و به آن ها در تحصیل و ارتباط با دیگران کمک کنند. در این تحقیقات یک مجموعه ۱۰۰ نفری از کودکان مبتلا به اوتیسم انتخاب و به صورت تصادفی به دو گروه مورد آزمایش و گروه شاهد تقسیم شدند.

در طول مدت ۶ ماه علاوه بر کلاس های فعالیت فیزیکی معمول مدرسه، به بازی کردن "Mario & Sonic at the Olympics" در کنسول Wii تشویق شدند. اما گروه شاهد فقط از کلاس های مذکور استفاده می کردند و بازی نمی کردند. بعد از این بررسی ها مشخص شد پسرانی که در بعد از انجام این آزمایش، معلمان و دانشمندان رفتارها و تعاملات اجتماعی این کودکان را بررسی و آنالیز کردند، بعد از این بررسی ها مشخص شد پسرانی که در گروه مورد آزمایش بودند در مقایسه با گروه شاهد، تغییرات مثبت و واضحی در عملکرد خود داشته اند لازم است بدانید تعداد دختران در این آزمایش کمتر از میزانی بود که بتوان نتیجه خاصی از بررسی فعالیت های آن ها گرفت؛ چرا که همانطور که گفتیم، دختران کمتر از پسران به اوتیسم مبتلا می شوند. محققان به این نتیجه رسیدند که بازی های رایانه ای قطعاً اقلالاً در پسرها، می توانند تأثیرات بسیاری در بهبود وضعیت آن ها داشته باشند. یک هیچ به نفع بازی ا



جزئیات نخستین بازی ایرانی برای PS4 را بدانید

مدیر پروژه طراحی بازی «شمیر 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. «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» نام یک بازی ایرانی است که پیش از این و در پنجمین چشواره بازی های رایانه ای تهران، موقع به کسب پنج غزال زرین شده بود و به تازگی در یخش 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 قصیحی مدیر پروژه طراحی این بازی درباره ویژگی های فنی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» می گوید: بازی سازان ایرانی تاکنون بازی های رایانه ای شناختی و موبایل طراحی و تولید کرده بودند اما این برای نخستین بار است که برای کنسول بازی ایرانی طراحی و تولید می شود.

قصیحی در تشریح فرآیند کسب استانداردهای لازم برای عرضه چهاری این بازی ایرانی ادامه داد: بعد از اتمام مراحل طراحی و آماده سازی بازی «شمیر تاریکی» تزدیک به ۹ ماه در انتظار حلی شدن مراحل تست و تایید 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 موبایلی بود که طراحی و ساخت آن نسخه اولیه نزدیک به ۱۸ ماه زمان 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 استیم به عنوان یک بازار استاندارد چهاری 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. براساس این گزارش سیک بازی «شمیر تاریکی؛ آخرین جنگاور» اکشن سکوپ بازی و شخصیت اصلی بازی یک تینجا است. «آخرین جنگاور» در واقع نسخه تکامل یافته و بزرگ تری از بازی «شمیر 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 بازن اجزاء می دهد خودشان برای بازی مرحله طراحی کنند.

منبع: ictma

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

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۱۲

