

۱۳۹۵/۰۵/۱۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رمضان المبارک

JUL 31 2010

یکشنبه
مردلا

اذان صبح ۴:۲۴ طلوع آفتاب ۶:۱۲ اذان ظهر ۱۳:۱۱ اذان مغرب ۲۰:۲۹

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▼ ۱	۳۰۹۵۱	دلار
▲ ۳۱۳	۳۴۵۸۸	یورو
▲ ۴۴	۴۰۹۶۳	پوند
▲ ۷۵۵	۳۰۲۹۰	صدین
-	۸۴۲۷	درهم امارات
▲ ۵۱۸	۳۱۹۲۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۵۴۳	دلار
۳۹۴۵	یورو
۴۷۰۰	پوند
۳۳۶۰	صدین
۹۶۷	درهم امارات
۱۱۹۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۳۱۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۰۹۵۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۸۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۵۰۰۰	نیم سکه
۲۸۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	پوکمون فیلتر شد	منتخب
روزنامه عصر رسانه		
۴	وام ندهید، شرایط را تسهیل کنید	پاکستان
۵	پوکمون گو، نیامده فیلتر شد	فناوران
روزنامه حمایت		
۵	خبری از جشنواره بازی های رایانه ای نیست	خبر
۶	موضع گیری رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد بازی «پوکمن گو»	آسیا
۶	پرواز جهانی «خروس جنگی» ایرانی	خبر
۷	انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است	سپاه
روزنامه های جوان، آسیا، تفاهم		
۷	موضع گیری رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد بازی «پوکمن گو»	خبربان
۸	انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است	چون
۸	واکنش به حضور «پوکمون گو»ها در ایران	فصلنامه
۹	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به حضور «پوکمون گو»ها در ایران	پاکستان
۹	دولت به جای تسهیلات، کمک زیرساختی کند	دولت و اقتصاد
۱۰	موضع گیری ایران در مورد بازی «پوکمن گو»	مخبر
۱۰	دردسرهای پوکمون گو برای صنعت بیمه در امریکا	دولت و اقتصاد
۱۱	بازی «پوکمون گو» برای صنعت بیمه آمریکا دردسر ساز شد	اقتصاد
۱۲	انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است	مخبر

۱۲	انتشار بازی «پوکی مان گو» منوط به تایید نهادهای امنیت اجتماعی و ملی	
۱۳	انتشار بازی «171#8؛ پوکی مان گو»؛ منوط به تایید نهادهای امنیت اجتماعی و ملی	
۱۳	رده بندی جدید بازی ها برای انتشار: «بازی های حساسیت زا»!	
۱۴	چند نکته درباره بازی پوکی مان گو	
۱۴	بازی پوکمون گو و ددرسر های آن برای صنعت بیمه در آمریکا	
۱۵	خداحافظی اجباری کاربران ایرانی با بازی «پوکمن گو» / نهادهای امنیت اجتماعی باید تایید کنند	
۱۵	انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است	
۱۶	انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است	
۱۶	انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است	
۱۷	انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است	
۱۷	"پوکمون گو" همچنان می تازد	
۱۸	پرونده «پوکمون» روی میز نهادهای امنیتی / «شتاب در شهر ۲» کلید خورد	
۱۹	"پوکمون گو" همچنان می تازد	
۱۹	"پوکمون گو" همچنان می تازد	
۲۰	پول تبلیغات بازی های خارجی با کل هزینه های ما برابری می کند!	
۲۱	"پوکمون" ما را هم به بازی می گیرد؟ / شروط ایران برای عرضه رسمی بازی	
۲۳	"پوکمون گو" همچنان می تازد	
۲۴	"پوکمون گو" همچنان می تازد	
۲۴	چگونه یک بازی ویدیویی در کشورمان تبدیل به تهدید شد؟	
۲۵	"پوکمون گو" همچنان می تازد	
۲۶	عملکرد ضعیف بنیاد ملی بازی رایانه ای قابل دفاع نیست	

۲۶	طراحی بازی رایانه ای دلاور توسط جوان ارومیه ای	
۲۶	«پوکمون» ما را هم به بازی می گیرد؟/ شروط ایران برای عرضه رسمی بازی	
۲۹	گام به گام با جشن بازی های رایانه ای تهران/ چالش های ششمین دوره	
۳۰	گام به گام با جشن بازی های رایانه ای تهران/ چالش های ششمین دوره	
۳۱	بازی جدیدی که دنیا را تکان داد	
۳۴	ساخت بازی والیبالی قوی در ایران	
۳۴	رکوردشکنی «پوکمون گو» ادامه دارد	
۳۵	قصه «دلاور» از چه قرار است؟	
۳۶	پوکمون گو، نیامده فیلتر شد	
۳۷	"پوکمون گو" همچنان می تازد	
۳۷	قصه «دلاور» از چه قرار است؟	
۳۹	گام به گام با جشن بازی های رایانه ای تهران	
۳۹	قصه «دلاور» از چه قرار است؟	
۴۱	با استقبال بازی سازان سراسر کشور؛ تشکیل بیست موسسه فرهنگی تک منظوره بازی سازی در یک سال	
۴۱	با حکم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ «متین ایزدی» دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد	
۴۲	با رزمنده ایرانی به جنگ با داعش بروید +دانلود	
۴۳	دولت به جای اعطای تسهیلات، کمک زیرساختی کند	
۴۳	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به حضور «پوکمون گو»ها در ایران	

تعداد محتوا : ۶۱



پایگاه خبری

۳۵

خبرگزاری

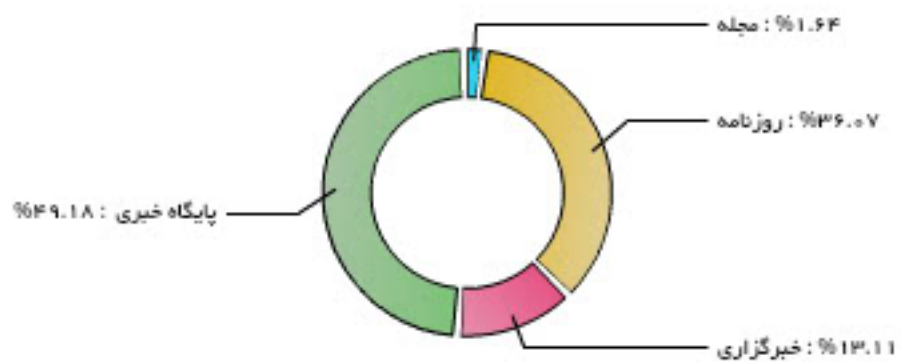
۸

روزنامه

۲۲

مجله

۱



پوکمون فیلتر شد

چگونه یک بازی ویدئویی در کشورمان تبدیل به تهدید شد؟

محمد طالبیان | هر چیزی که در دنیا بیش

از حد محبوب می‌شود در کشورمان به عنوان تهدید شناخته می‌شود. فرقی ندارد سوزه مورد نظر چیست، بالاخره ایرادی از آن می‌گیرند و فعالیتش را با مشکل مواجه می‌کنند. داستان محبوبیت جهانی پوکمون گو هم دقیقاً به همین شکل رقم خورده. در شرایطی که یک هفته از راهاندازی بازی در ایران نمی‌گذرد، روز گذشته شاهد این بودیم که بالاخره مسئولین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کار خود را کردند و پوکمون گو در ایران فیلتر شد. البته فیلترینگ بازی ویدئویی که از هیچ قانون کشورمان تخطی نمی‌کند دیگر تبدیل به امری عادی شده و به آن عادت کرده‌ایم. کسانی که به تئوری نوطنه علاقه‌مند هستند، همواره می‌توانند از ساده‌ترین موضوعات، جنبه تاریک و منفی آن را استخراج کنند. در شرایطی که تاکنون به جز حواشی اجتماعی این بازی که در نقاط مختلف دنیا اتفاق افتاده هیچ کس به جز مسئولین بنیاد به این موضوع فکر نکرده‌اند که ممکن است، سازندگان پوکمون از آن برای سرقت اطلاعات استفاده کنند. مطمئناً کشوری که تولیدکننده بازی در آن قرار دارد، دشمن‌های جهانی دیگری جز ایران برای جاسوسی دارد، اما هیچ کدام از آنها چنین تهدیدی را احساس نکرده‌اند و پوکمون را به

عنوان یک سرگرمی می‌بینند نه دستگاهی برای جاسوسی اطلاعات از مردم.

۱ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای متنی را برای خبرگزاری مهر ارسال کرده که بد نیست بخش‌های مختلف آن را بررسی کنیم. در این متن توضیح داده شده که «بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی‌های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال‌های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت‌ها محدود یا ممنوع شود.» مسئله‌ای که در اینجا اهمیت پیدا می‌کند این است که در هیچ نقطه‌ای از دنیا پوکمون را فراتر از یک بازی نمی‌بینند. اینکه بخش عمده‌ای از مردم دنیا درگیر بازی شوند، پدیده‌ای است که طی سال‌های اخیر بارها تکرار شده و این اولین نمونه در این ابعاد نیست. در ادامه باید به این مسئله هم اشاره کرد که تاکنون هیچ دولتی محدودیت یا ممنوعیت برای بازی ایجاد نکرده و تنها بعضی کشورها توصیه کرده‌اند که مردم برای تجربه بازی به مناطق نظامی یا امنیتی نزدیک نشوند. موضوعی که می‌توانست به شکلی کاملاً مشابه در ایران هم پیاده‌سازی شود.

۲ در بخشی دیگر از متن به این نکته اشاره



۳ در نهایت بنیاد در متن ارسالی توضیح داده که «با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.» در تمام کشورهای میزبان پوکمون گو بدون هیچ نظارتی از سوی سازمان‌های امنیتی تاکنون هیچ اتفاقی در راستای تهدید امنیت اجتماعی به وجود نیامده و مشخص نیست در شرایطی این چنینی، چگونه مسئولین بنیاد به این نتیجه رسیده‌اند.

می‌توانند بدون هیچ مشکلی به سرورهای آنها در خارج از کشور متصل شده و به تجربه بازی بپردازند. مسئله دیگری که باز هم نشان از اشتباه مسئولین بنیاد دارد این است که آنها در گفت و گوهای قبلی به این نکته اشاره کرده بودند که با «تینتندو» به عنوان سازنده بازی در این راستا تماس گرفته‌اند. مسئولین بنیاد بهتر است بهتر تحقیقات خود را انجام داده و متوجه این موضوع شوند که سازنده بازی و ناشر آن شرکتی به نام «نیانتیک» است و تینتندو تنها در صدی از مالکیت مجموعه پوکمون را همراه با «پوکمون کمپانی» در اختیار دارد.

شده که «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکانی با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.» تاکنون هیچ بازی بزرگی که در خارج از کشور تولید شده با توجه به محدودیت‌های کشورمان این امکان را نداشته که در ایران سرورهای خود را راه‌اندازی کند و همین‌طور هیچ بازی‌ای در ایران با چنین مشکلی مواجه نشده است. در حال حاضر تعداد زیادی بازی آنلاین در بازار وجود دارند که کاربرهای ایرانی



درخواست یک بازی‌ساز از بخش دولتی:

وام ندهید، شرایط را تسهیل کنید

را بدهد.

او درباره‌ی فعالیت استودیوی بازی سازی توضیح داد: این استودیو از مهرماه سال ۱۳۹۲ فعالیت خود را به صورت خاص در بازی‌سازی موبایل شروع کرد، البته پیش از آن در حوزه‌های دیگر فعالیت داشت و محصولاتی مانند اپلیکیشن ارائه می‌کرد.

وی در ادامه با اشاره به پروژه‌های اصلی استودیو، اظهار کرد: بازی «هشتمین حمله» یک بازی دفاع مقدسی درباره جنگ تحمیلی بود که در سال ۱۳۹۴ منتشر و با استقبال فوق‌العاده‌ای روبه‌رو شد. بازی دیگر «مسابقات آنلاین سبقت» بود که برای اولین بار در ایران یک بازی به این سبک **real time** ساخته شده بود و از خودروهایی بومی هم در آن استفاده می‌شد و کاربران از این بازی نیز استقبال خوبی کردند.

این فعال بازی‌ساز با بیان این‌که بازی‌ها در حال حاضر به صورت خاص در کافه‌بازار عرضه می‌شود، تصریح کرد: این بازی‌ها به صورت رایگان توسط کاربران قابل بازی است و اجباری به پرداخت وجه نیست، اما یکسری امکانات و سرعت و پیشرفت بازی با پرداخت درون برنامه‌ای وجه امکان‌پذیر است.

مزروعی به کاربران و گیمرهای بازی‌ها اشاره کرد و افزود: در حال حاضر بازی هشتمین حمله بیش از یک میلیون دانلود و حدود ۳۰۰ هزار نصب فعال دارد و بازی آنلاین سبقت نزدیک به یک میلیون دانلود و حدود ۲۰۰ هزار نصب فعال دارد.

وی با اشاره به گردش مالی بازی‌های استودیو بیان کرد: گردش مالی بازی‌ها به صورتی بوده که توانسته هزینه‌های فیلم را پوشش دهد و سودآور باشد. هنوز هم دانلود بازی‌ها ادامه دارد و هم کاربرانی که قبلاً بازی را دانلود کرده‌اند به بازی ادامه می‌دهند و ما مدام امکانات و آپدیت‌های جدیدی به بازی‌ها اضافه می‌کنیم و به همین دلیل است که بازی‌ها هنوز هم در لیست پرفروش‌های کافه‌بازار یافت می‌شود.

این فعال بازی‌ساز با بیان این‌که این استودیوی بازی‌سازی کاملاً مستقل است و با کمک سرمایه شخصی افراد و تیم تشکیل‌دهنده کار خود را شروع کرده و به همین روش ادامه می‌دهد، گفت: با این وجود این سرمایه‌گذاری‌ها کافی نیست به همین دلیل ما در کنار این استودیو مذاکراتی با سرمایه‌گذار بخش خصوصی داشتیم که منجر به تشکیل یک شرکت جدید شد که کارش سرمایه‌گذاری روی استودیوهای جوان بازی‌سازی است. مزروعی ادامه داد: سرمایه‌گذاری شخصی در زمینه‌ی بازی‌سازی کافی نیست، زیرا کار بازی‌سازی ریسک بسیار زیادی دارد و نمی‌تواند بدون تزریق سرمایه بخش خصوصی صنعت پایداری بماند. ما در شرکت جدیدمان روی تیم‌های مستعد و جوان بازی‌ساز سرمایه‌گذاری خطرپذیر می‌کنیم تا ریسک‌شان کاهش پیدا کند و بتوانند موفق شوند.

مدیرعامل یک استودیوی بازی‌سازی، حمایت مالی مستقیم دولت در قالب وام را برای کمک به بازی‌سازها نامناسب دانست و بهترین کمک بخش دولتی را اقدامات زیرساختی از جمله تسهیل بوروکراسی‌های اداری برای فراهم کردن زمینه فعالیت بخش خصوصی اعلام کرد.

حسین مزروعی، درباره این‌که بخش دولتی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چه کمی می‌تواند به بازی‌سازی کند، گفت: بزرگ‌ترین کمکی که بخش دولتی می‌تواند بکند، کمک زیرساختی است. بخش خصوصی و تیم‌های مستقل می‌توانند راه خود را پیدا کنند و حتی با محصولات بین‌المللی رقابت کنند، اما محدودیت‌های زیرساختی مانند گران‌بودن پهنای باند و چالش‌هایی که در گرفتن مجوزها وجود دارد، سد راه آنهاست.

این فعال بازی‌ساز با ذکر یک مثال توضیح داد: در حال حاضر اکثر بازی‌سازها میانگین سنی ۲۰ سال دارند، ولی برای گرفتن مجوز موسسه تک‌منظوره ساخت بازی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شرط ۲۸ سال سن را گذاشته اما چون میانگین سنی افراد در این صنعت پایین است، بسیاری مجبوراند بدون گرفتن مجوز فعالیت کنند.

وی ادامه داد: بنابراین مسائلی نظیر بوروکراسی اداری و شرایطی که برای تأیید و مجوز وجود دارد گاهی خیلی دست و پاگیر است و یا مسائل حقوقی و مالیاتی از جمله این‌که ما با وجود این‌که یک استودیوی مستقل هستیم و نیاز به حمایت جدی دولت داریم باید مالیات پرداخت کنیم. اگر دولت و بنیاد بتوانند مسائل این چنینی را حل کنند، باقی راه را خود بازی‌سازان می‌توانند طی کنند.

مزروعی آموزش نیروی متخصص را از دیگر کمک‌های بخش دولتی دانست و بیان کرد: آموزش می‌تواند از وظایف اصلی نهادهای دولتی باشد و آنها باید به تربیت نیروی متخصص کمک کنند.

این فعال بازی‌ساز با بیان این‌که حمایت مالی مستقیم دولت خصوصاً در قالب وام تأثیرگذار نیست، افزود: سازوکار دریافت و پرداخت وام بسیار سخت و ریسکی است و علاوه بر این‌که امکان رانت وجود دارد، سازوکارهایی که نتواند در بازارسازی به بازی‌سازها کمک کند، هیچ فایده‌ای ندارد و تنها بدهکارشان می‌کند، چون به دلیل مشکلات زیرساختی موجود نمی‌تواند بازی را بفروشد و وام را پرداخت کنند. بنابراین اساساً وام دولتی نمی‌تواند کمک زیادی در این زمینه کند.

وی در ادامه کمک مشارکتی بخش دولتی را نیز ناکارآمد دانست و ادامه داد: دولت باید قوالتین و شرایط و زیرساخت‌ها را برای بخش خصوصی تسهیل کند و با حضور بخش خصوصی که دانش را هم به همراه دارد، این سرمایه‌گذار تمام تلاش خود را می‌کند که سرمایه‌اش را به ثمر برساند، بنابراین کار اصلی دولت این است که ریسک سرمایه‌گذاری‌های خصوصی را پایین بیاورد و به آنها اجازه وارد شدن به بازار

پوکمون گو، نیامده فیلتر شد

موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: از نظر محتوا مشکل ندارد، اما عرضه آن منوط به تایید نهادهای امنیت ملی است



بازی موبایلی «پوکمون گو» (Pokémon Go) پیش از آنکه در ایران به صورت رسمی عرضه شود، فیلتر شد. فناوران - در حالی که بازی پوکمون گو در دنیا به سرعت به محبوب‌ترین بازی موبایلی تبدیل شده و تمام رکوردها را جابه‌جا کرده است، در ایران پیش از عرضه رسمی، فیلتر شد. البته کسانی که در کشور این بازی را انجام می‌دادند (مانند رهبر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)، به ناچار از فیلترشکن استفاده می‌کنند و در عمل فیلتر این بازی فرقی به حال آنها نکرده است. نکته جالب اینکه به دست‌نخورده دیرینه کارگروه تعیین مسابقات محتوای مجرمانه، قابل دانلود این بازی نیز از سایت‌های مختلف ایرانی حذف شده است.

پوکمون گو یک بازی ویدئویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط کمپانی پوکمون و در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیست‌مین سالگرد انتشار بازی‌های پوکمون منتشر و در پلتفرم‌های آی‌اواس و اندروید انتشار یافته است. تفاوت این بازی با دیگر بازی‌های آنلاین نظیر گلش‌اوتکنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در مکان‌های گوناگون دارد. به همین دلیل این بازی از یک سو سبب به وجود آمدن خطراتی برای بازیکنان شده است که نمونه آن سقوط برخی از جست‌وجوکنندگان پوکمون از دره بوده است. از سوی دیگر سبب ورود بازیکنان به مناطق ممنوعه و نظامی شده که به همین دلیل برخی از این بازی به‌عنوان ابزار جاسوسی نام می‌برند.

• دو شرط برای عرضه پوکمون گو در ایران

هفته گذشته حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد برای عرضه بازی پوکمون گو در ایران دو شرط وجود دارد. وی گفت: شرط اول این است که

بازی موبایلی «پوکمون گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه‌ها و جنجال‌های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با تأثیر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن‌ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی با توجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکمون گو، موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شد.

بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی‌های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال‌های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی قرائت از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت‌ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط فراگیر سبب سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها (ESRA) بازی پوکمون گو را جهت انتشار در کشور، از نظر محتوایی بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را با ملاحظات امنیتی و اجتماعی که ممکن است فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم‌اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم‌گیری کل‌شناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن با زودی اعلام خواهد شد.

مسئور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و دوم آنکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف‌گذاری‌شده در سراسر کشور برای نگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نیاید نظامی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد مانند مراکز نظامی و امنیتی.

هرچند با توجه به انتقادات جهانی از نحوه جانمایی پوکمون‌ها شاید شرط دوم عملیاتی به نظر برسد، اما انتقال سرورها چندان عملیاتی نیست.

• موضع رسمی بنیاد

اما در پایان هفته گذشته، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با انتشار بیانیهای موضع رسمی خود را درباره این بازی اعلام کرد. این بنیاد با بیان اینکه این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، شرط ورود این بازی به کشور را رضایت نهادهای امنیتی دانست. در این بیانیه آمده است:

صنایع فرهنگی

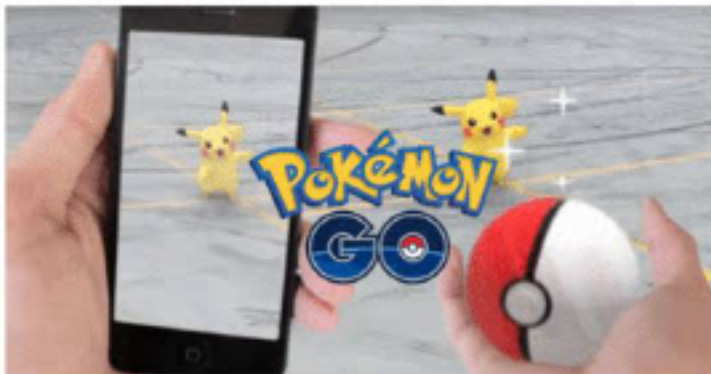
خبری از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای نیست



مهر: جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود، مهم‌ترین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای در کشور است. اما ششمین جشنواره ظاهراً قرار است با مشکلات زیادی روبه‌رو باشد.

نخست اینکه این جشنواره معمولاً در تابستان برگزار می‌شده و الان نه خبری از زمان برگزاری است و نه خبری از ارسال آثار. مشکل دیگر، تولید پایین بازی‌های ایرانی برای رایانه‌های شخصی است.

موضع‌گیری رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مورد بازی «پوکمن‌گو»



بازی موبایلی «پوکمن‌گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه‌ها و جنجال‌های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن‌ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی با توجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکی‌مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی پوکی‌مان گو به دلیل ویژگی‌های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال‌های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت‌ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بازی پوکمن‌گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلائع می‌داند. با این حال با توجه به وجود فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

پرواز جهانی «خروس جنگی» ایرانی



مهاجر: بازی ایرانی «خروس جنگی» که ۲ سال پیش تبدیل به پدیده‌ای در بازار داخلی بازی‌های رایانه‌ای شد، حالا آماده عرضه

جهانی می‌شود. محمدمهدی بهفرزاد، طراح بازی ایرانی «خروس جنگی»، گفت: این بازی تاکنون به زبان‌های مختلف ترجمه شده و از نظر برخی جزئیات در طراحی هم اصلاحاتی در آن اعمال شده تا آماده نشر بین‌المللی شود. این بازی در سال ۹۳ و در جشنواره «نرم‌افزارهای موبایل و موبایل وب» با کسب سه جایزه محبوبترین اپ سال، بهترین گیم سال از دید داوران و بهترین گیم سال از دید مردم توانست جزو محبوب‌ترین اپلیکیشن‌های فارسی سال شود.



موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌ها:

انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است

نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بازی پوک‌مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلا مانع می‌داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است. این بازی همچون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم‌گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به‌زودی اعلام خواهد شد.

پوک‌مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شد. در متن ارسالی از سوی روابط عمومی بنیاد ملی آمده است: بازی پوک‌مان گو به دلیل ویژگی‌های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال‌های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به‌وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت‌ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای موضع رسمی خود در قبال بازی «پوکمون گو» را اعلام کرد و امکان انتشار این بازی در ایران را منوط به تأیید نهادهای امنیتی دانست. به گزارش مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازی موبایلی «پوک‌مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه‌ها و جنجال‌های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به‌همراه داشته است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن‌ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی با توجه به موضوع فراسرگرمی بازی

موضع‌گیری رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مورد بازی «پوک‌مان گو»

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی پوک‌مان گو به دلیل ویژگی‌های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال‌های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به‌وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت‌ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بازی پوک‌مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلا مانع می‌داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی همچون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم‌گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به‌زودی اعلام خواهد شد.

بازی موبایلی «پوک‌مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه‌ها و جنجال‌های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به‌همراه داشته است.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن‌ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی با توجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوک‌مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شد.

واکنش به حضور «پوکمون گو»ها در ایران

بازی موبایلی «پوکمون گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه‌ها و جنجال‌های اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن‌ها اعلام کرد و اکنون باتوجه به موضوع فراسرگرمی پوکمون گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شده. به گزارش تفاهم، بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی‌های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال‌های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت‌ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست. نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بازی پوکمون گو را از نظر محتوا جهت انتشار در ایران، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلا مانع می‌داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است. این بازی هم‌اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم‌گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به‌زودی اعلام خواهد شد.

انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای موضع رسمی خود را در قبال بازی «پوکمون گو» اعلام کرد و امکان انتشار این بازی را در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی دانست. به گزارش «چراغ»، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازی موبایلی «پوکمون گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه‌ها و جنجال‌های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه و شرایط ورود به ایران را به آن‌ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی با توجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکمون گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شد.

در متن ارسالی از سوی روابط عمومی بنیاد ملی آمده است: بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی‌های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال‌های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت‌ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بازی پوکمون گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته است و انتشار این بازی را بلا مانع می‌داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم‌اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم‌گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به‌زودی اعلام خواهد شد.



واکنش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به حضور «پوکمون گو»ها در ایران

بازی موبایلی «پوکمون گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه‌ها و جنجال‌های اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن‌ها اعلام کرد و اکنون باتوجه به موضوع فراسرگرمی پوکمون گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام شد.

بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی‌های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال‌های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به‌وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت‌ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بازی پوکمون گو را از نظر محتوا جهت انتشار در ایران، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می‌داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم‌اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم‌گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به‌زودی اعلام خواهد شد.

دولت به جای اعطای تسهیلات، کمک زیرساختی کند

وجود دارد گاه خیلی دست و پاگیر است یا مسائل حقوقی و مالیاتی از جمله اینکه مابا وجود اینکه یک استودیوی مستقل هستیم و نیاز به حمایت جدی دولت داریم باید مالیات پرداخت کنیم. اگر دولت بنیاد بتواند مسائل این چنینی را حل کنند، باقی راه را خود بازی‌سازان می‌توانند طی کنند. این فعال بازی‌ساز با بیان اینکه حمایت مالی مستقیم دولت خصوصاً در قالب وام تأثیر گذار نیست، افزود: سازوکار دریافت و پرداخت وام بسیار سخت و ریسکی است و علاوه بر اینکه امکان رانت وجود دارد، سازوکارهایی که نتواند در بازارسازی به بازی‌سازها کمک کند، هیچ فایده‌ای ندارد و تنها به‌کارشان می‌کند، چون به دلیل مشکلات زیرساختی موجود نمی‌توانند بازی را بفروشند و اقساط وام را پرداخت کنند. بنابراین اساساً وام دولتی نمی‌تواند کمک زیادی در این زمینه کند.

ایسنا؛ مدیرعامل یک استودیوی بازی‌سازی، حمایت مالی مستقیم دولت در قالب وام را برای کمک به بازی‌سازها نامناسب دانست و بهترین کمک بخش دولتی را اقدامات زیرساختی از جمله تسهیل بوروکراسی‌های اداری برای فراهم کردن زمینه فعالیت بخش خصوصی اعلام کرد. حسین مزروعی درباره اینکه بخش دولتی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چه کمکی می‌تواند به بازی‌سازی کند، گفت: بزرگ‌ترین کمکی که بخش دولتی می‌تواند بکند، کمک زیرساختی است. بخش خصوصی و تیم‌های مستقل می‌توانند راه خود را پیدا کنند و حتی با محصولات بین‌المللی رقابت کنند، اما محدودیت‌های زیرساختی مانند گران بودن پهنای باند و جالش‌هایی که در گرفتن مجوزها وجود دارد، سد راه آنهاست. وی ادامه داد: بنابراین مسائلی نظیر بوروکراسی اداری و شرایطی که برای تأیید و مجوز



موضع گیری ایران در مورد بازی «پوکی مان گو»

بازی موبایلی «پوکی مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه‌ها و جنجال‌های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرار گیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت‌های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست. نظام رده‌بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را پلا مانع می‌داند.

با این حال با توجه به وجوه فرا سرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است. این بازی هم‌اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم‌گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.



در دسرهای پوکمون گو برای صنعت بیمه در آمریکا

تقدیر- وقوع تصادف متعدد رانندگی در آمریکا به دلیل گسترش بازی دیجیتالی "پوکمون گو" برای صنعت بیمه این کشور ددرس ساز شد.

به گزارش پایگاه خبری تقدیر، لایو اینشورنس نوشت: بازی پوکمون گو در آمریکا باعث شده است تا تصادفات رانندگی در این کشور افزایش یابد و این تصادف‌ها به امری عادی در خیابان‌های آمریکا تبدیل شود.

تا پیش از شیوع این بازی در بین کاربران آمریکایی تنها نگرانی مسئولان این کشور، امنیت کاربران این بازی جنجالی بود اما اکنون افزایش تعداد تصادفات اتومبیل‌ها باعث شده تا مدیران شرکت‌های بیمه نگران شوند.

اکنون دیگر کسی در آمریکا از وقوع ترافیک سنگین و تصادفات اتومبیل‌ها به خاطر دستگیری پوکمون‌های دیجیتالی تعجب نمی‌کند. هرچند که هنوز قانونی برای پلیس و رسیدگی به قربانیان و مجروحان این بازی در آمریکا تصویب نشده است. این مدیران نگران این هستند که اغلب کاربران این بازی در هنگام رانندگی به دنبال موجودات پنهان شده هستند و این مسئله باعث افزایش تصادفات شده است.

پوکمون گو یک بازی ویدئویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط شرکت پوکمون و در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی‌های پوکمون منتشر و در پلت فرم‌های آی او اس و اندروید انتشار یافته است. بازی پوکمون، بازی موبایلی جدید "نیتندو" است. این بازی، تنها دو روز پس از عرضه اش در ایالات متحده، روی ۵۰۱۶ درصد تمام دستگاه‌های اندرویدی این کشور نصب شده بود و توانست به صدر جدول بازی‌های محبوب اپ استور ایل برسد. ارزش سهام نیتندو به بالاترین مقدار خود از سال ۱۹۸۳ رسیده است. تقاضا برای بازی کردن بازی پوکمون آنقدر زیاد است که سرورهای جواب نمی‌دهند؛ با این حال محبوبیت زیاد این بازی کاری کرده است تا یکی از مسوولان بالارده آمازون به نیتندو پیشنهاد استفاده از سرورهای آن‌ها را بدهد.

پوکمون گو از اطلاعات منطقه جغرافیایی که کاربر در آن قرار دارد و قابلیت‌های دوربین تلفن همراه کاربر استفاده می‌کند تا موجوداتی را که (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) پوکمون نامیده می شوند، روی صفحه نمایش گوشی تلفن همراه کاربر خلق کند. کاربر پس از یافتن یک پوکمون پنهان شده، گوی مخصوص بازی را سمت آن پرتاب می کند. اولین مرحله برای ورود به بازی، حساب کاربری سرویس پوکمون یا گوگل است که می تواند امنیت کاربر را به راحتی تحت الشعاع قرار دهد.

هرچه تعداد پوکمون های جمع شده بیشتر شود، قدرت فرد برای مبارزه هم بیشتر می شود. از آنجا که ممکن است که در منطقه جغرافیایی شما، کاربران دیگری نیز حضور داشته باشند، ممکن است علاوه بر شما افراد دیگری نیز به دنبال شکار پوکمون باشند. به همین دلیل سرعت عمل در این بازی مهم است. همین موضوع سبب شده برخی افراد آنقدر در محیط بازی غرق شوند که وارد خیابان ها و بزرگراه ها شوند و تصادف کنند. مهمترین حاشیه های این بازی اختلال در سخنرانی وزارت خارجه آمریکا، مصدوم شدن کاربران و سوانح راهنمایی و رانندگی گزارش شده است.

طبق این گزارش، این بازی حواس بازیکنان را پرت می کند چرا که آنان در هنگام رانندگی و حتی انجام وظایف روزمره باید دائماً به صفحه ماینیتور تلفن همراه خود نگاه کنند و تمرکز خود را از دست میدهند. به عنوان مثال چندی پیش دختر ۱۵ ساله در پنسلوانیا با اتومبیلی تصادف کرد. به گفته شاهدان عینی، او به صفحه تلفن هوشمند خود زل زده بود.

کشور چین مدتی قبل اعلام کرد نگران آن است پوکمون گو، در قالب یک بازی به جاسوسی از اطلاعات کاربران بپردازد. همچنین در رسانه های اجتماعی این کشور نیز تئوری های بسیاری در مورد هدف اصلی از انتشار این بازی در حال مطرح شدن است. یکی از نظریه های مطرح شده در چین بیان می کند اگر پوکمون ها در مناطقی ظاهر شوند که رفت و آمد زیادی در آن صورت نمی گیرد؛ کاربران احتمال محرمانه بودن آن مکان را می دهند. از طرفی اگر پوکمون ها در منطقه ای ظاهر شوند که هیچ رفت و آمدی در آن وجود ندارد؛ آن منطقه احتمالاً محلی با سطح امنیتی بالا است. عده ای از نظریه پردازان در رسانه های اجتماعی چین گفته اند: پوکمون گو بازی نکنید؛ زیرا آمریکا و ژاپن می توانند با کمک آن مراکز محرمانه ی چین را شناسایی کنند.

مجموعه بازی های پوکمون، یکی از بزرگترین مجموعه بازی های نقش آفرینی تاریخ هستند. این بازی ها ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم بوی کارشان را شروع کردند. ایده اصلی بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون را پیدا می کنید، جمع می کنید، تمرین می دهید و در نهایت آن ها را به جان یکدیگر می اندازید. مجموعه پوکمون آنقدر بزرگ شده است که از روی آن انیمه، مانگا، کارتون، بازی کارتی و خیلی چیزهای دیگر ساخته اند.



بازی "پوکمون گو" برای صنعت بیمه آمریکا در دسر ساز شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

وقوع تصادف متعدد رانندگی در آمریکا به دلیل گسترش بازی دیجیتالی "پوکمون گو" برای صنعت بیمه این کشور در دسر ساز شد. به گزارش ریسک نیوز، صنعت بیمه به نقل از لایو اینشورنس، بازی پوکمون گو در آمریکا باعث شده است تا تصادفات رانندگی در این کشور افزایش یابد و این تصادف ها به امری عادی در خیابان های آمریکا تبدیل شود.

تا پیش از شیوع این بازی در بین کاربران آمریکایی تنها نگرانی مسئولان این کشور، امنیت کاربران این بازی جنگالی بود اما اکنون افزایش تعداد تصادف اتومبیل ها باعث شده تا مدیران شرکت های بیمه نگران شوند.

اکنون دیگر کسی در آمریکا از وقوع ترافیک سنگین و تصادف اتومبیل ها به خاطر دستگیری پوکمون های دیجیتالی تعجب نمی کند. هرچند که هنوز قانونی برای پلیس و رسیدگی به قربانیان و مجروحان این بازی در آمریکا تصویب نشده است. این مدیران نگران این هستند که اغلب کاربران این بازی در هنگام رانندگی به دنبال موجودات پنهان شده هستند و این مسئله باعث افزایش تصادفات شده است.

پوکمون گو یک بازی ویدئویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط شرکت پوکمون و در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشار یافته است. بازی پوکمون، بازی موبایلی جدید "نیتندو" است. این بازی، تنها دو روز پس از عرضه اش در ایالات متحده، روی ۵۰۱۶ درصد تمام دستگاه های اندرویدی این کشور نصب شده بود و توانست به صدر جدول بازی های محبوب اپ استور اپل برسد. ارزش سهام نیتندو به بالاترین مقدار خود از سال ۱۹۸۳ رسیده است. تقاضا برای بازی کردن بازی پوکمون آنقدر زیاد است که سرورهای جواب نمی دهند؛ با این حال محبوبیت زیاد این بازی کاری کرده است تا یکی از مسوولان بالارده آمازون به نیتندو پیشنهاد استفاده از سرورهای آن ها را بدهد.

پوکمون گو از اطلاعات منطقه جغرافیایی که کاربر در آن قرار دارد و قابلیت های دوربین تلفن همراه کاربر استفاده می کند تا موجوداتی را که پوکمون نامیده می شوند، روی صفحه نمایش گوشی تلفن همراه کاربر خلق کند. کاربر پس از یافتن یک پوکمون پنهان شده، گوی مخصوص بازی را سمت آن پرتاب می کند. اولین مرحله برای ورود به بازی، حساب کاربری سرویس پوکمون یا گوگل است که می تواند امنیت کاربر را به راحتی تحت الشعاع قرار دهد.

هرچه تعداد پوکمون های جمع شده بیشتر شود، قدرت فرد برای مبارزه هم بیشتر می شود. از آنجا که ممکن است که در منطقه جغرافیایی شما، کاربران دیگری نیز حضور داشته باشند، ممکن است علاوه بر شما افراد دیگری نیز به دنبال شکار پوکمون باشند. به همین دلیل سرعت عمل در این بازی مهم است. همین موضوع سبب شده برخی افراد آنقدر در محیط بازی غرق شوند که وارد خیابان ها و بزرگراه ها شوند و تصادف کنند. مهمترین حاشیه های این بازی اختلال در سخنرانی وزارت خارجه آمریکا، مصدوم شدن کاربران و سوانح راهنمایی و رانندگی گزارش شده است.

طبق این گزارش، این بازی حواس بازیکنان را پرت می کند چرا که آنان در هنگام رانندگی و حتی انجام وظایف روزمره باید دائماً به صفحه ماینیتور تلفن همراه خود نگاه کنند و تمرکز خود را از دست میدهند. به عنوان مثال چندی پیش دختر ۱۵ ساله در پنسلوانیا با اتومبیلی تصادف کرد. به گفته شاهدان عینی، او به صفحه تلفن هوشمند خود زل زده بود.

کشور چین مدتی قبل اعلام کرد نگران آن است پوکمون گو، در قالب یک بازی به جاسوسی از اطلاعات کاربران بپردازد. همچنین در رسانه های اجتماعی این کشور نیز تئوری های بسیاری در مورد هدف اصلی از انتشار این بازی در حال مطرح شدن است. یکی از نظریه های مطرح شده در چین بیان می کند (ادامه



(ادامه خبر ...) اگر پوکمون ها در مناطقی ظاهر شوند که رفت و آمد زیادی در آن صورت نمی گیرد؛ کاربران احتمال محرمانه بودن آن مکان را می دهند. از طرفی اگر پوکمون ها در منطقه ای ظاهر شوند که هیچ رفت و آمدی در آن وجود ندارد؛ آن منطقه احتمالاً، محلی با سطح امنیتی بالا است. عده ای از نظریه پردازان در رسانه های اجتماعی چین گفته اند: پوکمون گو بازی نکنید؛ زیرا آمریکا و ژاپن می توانند با کمک آن مراکز محرمانه ی چین را شناسایی کنند. مجموعه بازی های پوکمون، یکی از بزرگترین مجموعه بازی های نقش آفرینی تاریخ هستند. این بازی ها ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم بوی کارشان را شروع کردند. ایده اصلی بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون را پیدا می کنید، جمع می کنید، تمرین می دهید و در نهایت آن ها را به جان یکدیگر می اندازید. مجموعه پوکمون آنقدر بزرگ شده است که از روی آن انیمه، مانگا، کارتون، بازی کارتی و خیلی چیزهای دیگر ساخته اند.



انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است (۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای موضع رسمی خود در قبال بازی «پوکمون گو» را اعلام کرد و امکان انتشار این بازی در ایران را منوط به تأیید نهادهای امنیتی دانست.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازی موبایلی «پوکی مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی باتوجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکی مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد. در متن ارسالی از سوی روابط عمومی بنیاد ملی آمده است: بازی پوکی مان گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست. نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است. این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.



انتشار بازی «پوکی مان گو» منوط به تأیید نهادهای امنیت اجتماعی و ملی (۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار بازی «پوکی مان گو» را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

به گزارش خبرگزاری فارس، بازی پوکی مان گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست. نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است. این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.

**انتشار بازی «؛ پوکی مان گو»؛ منوط به تایید نهادهای امنیت اجتماعی و ملی (۱۳۸۷-۱۳۸۸)**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار بازی «پوکی مان گو» را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

به گزارش خبرگزاری فارس، بازی پوکی مان گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را پلاغات می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.

**رده بندی جدید بازی ها برای انتشار: «بازی های حساسیت زا»! (۱۳۸۸-۱۳۸۹)**

چند وقتی است که متوجه شدیم تعدادی از بازی های ایرانی به دلیل چیزی که «حساسیت زا» گفته می شود توسط مارکت بزرگ «کافه بازار» منتشر نمی شوند یا بعضاً اول منتشر می شوند و بعد از یکی دو روز حساسیتش بالا می زند و حذف می شوند. از جمله ی این بازی ها «روزهای مقاومت» درباره مقاومت فلسطین، «هشتمین حمله ی ۲۲ درباره جنگ ایران با دشمن فرضی، هستند.

دلیل دیگر «کافه بازار» برای عدم انتشار بازی ها «صدمه و خشونت» است و دلیل سوم «اشاره به فرهنگ و گروه و دولت خاص».

چیزی که کافه بازار به آن استناد می کند «سند راهنمای انتشار برنامه» می است که خودش تهیه کرده و عمدتاً بندهای ۲.۳ و ۶.۳ به شرح زیر است:

۲.۳. صدمه و خشونت: امکان انتشار هر گونه محتوای خشونت آمیز که نقص عضو، آسیب دیدگی، آثار شکنجه و صدمه دیدگی را نمایش می دهد و یا تشویق به صدمه زدن، آزار و اذیت دیگران و رفتار خشونت آمیز می کند در بازار وجود ندارد. برای نمونه می توان به موارد زیر اشاره کرد:

نمایش یا آموزش خشونت علیه کودکان و سوءاستفاده از آن ها هر آموزشی که ممکن است باعث صدمه رسیدن به دیگران شود مانند آموزش ساخت مواد محترقه «دشمنان» در داخل بازی نباید به طور مشخص اشاره به فرهنگ، گروه، دولت، گروهک، حکومت، رژیم و شرکت خاصی داشته باشند ۶.۳ محتوای حساسیت زا: قصد ما حمایت از برنامه های جانبی موبایل است و از جنجال دوری می کنیم. اگر شما می خواهید از سیاست، دین یا مذهب صحبت کنید و یا از آن ها انتقاد نمایید، کتاب بنویسید. محتوای برنامه ها نباید حساسیت زا مشکوک یا شبهه آمیز در مورد مذهب ها، فرهنگ ها، قوم ها، ملیت ها و دولت ها باشد. همچنین موضوعاتی مانند توصیف روابط جنسی، مسائل زناشویی، شیطان پرستی، فراماسونری و بسیاری مسائل دیگر در بازار جایی ندارند.

در این میان چند نکته وجود دارد:

بازی های حذف شده ای که من از آن ها خبر دارم عمدتاً با تم مذهبی و عقیدتی ساخته شده اند و در راستای چیزهایی از قبیل جنگ ایران و عراق، مقاومت فلسطین، جنگ ۳۳ روزه، شکست داعش و این گونه موضوعات بوده اند. حالا اساساً این موضوعات که جزو طبعی ترین موضوعات ایران است چرا حساسیت زا هستند و چه نوع حساسیتی را برای چه کسی ایجاد می کند الله اعلم. مثل این که ما در فرانسه یا بلژیک داریم زندگی می کنیم و خودمان هم خبر نداریم. در مملکتی که کلاً عقیدتی اداره می شود یک فروشگاه نرم افزاری باید خیلی دلیل محکم تری از «حساسیت زا» داشته باشد تا جلوی انتشار عقاید حکومت را بگیرد ها... حواستان هست؟! این که اگر محصولی را نمی خواهید منتشر کنید چرا اولش منتشر می کنید و بعد نظرتان عوض می شود؟! البته به نظر من دلیلش ساده است: بی تجربگی. اما این بی تجربگی فقط و فقط به سازندگان ضرر می زند، چرا که تکلیف خودشان را با مارکت نمی فهمند. یعنی الان کسی نمی داند «کافه بازار» فردا چه تصمیم جدید و خوشگلی قرار است بگیرد که برایش برنامه ریزی کند. تغییرات ناگهانی و بنیادی و در عین حال بی تجربه از طرف «کافه بازار» فقط مارکت را متزلزل و بهم ریخته می کند و البته برای خودش هیچ ضرری ندارد چون جای سفتی نداشته است و فقط زینان مال بازی سازان کوچک و مستقل است. سازنده ای که چندین ماه زمان گذاشته و یک بازی کوچک ساخته تا نتیجه اش ببیند و قطعاً روی سودش هم حساب باز کرده چه گناهی دارد که حتی نمی داند بازی اش در «کافه بازار» قرار است منتشر بشود یا نه. بنیاد ملی بازی های رایانه ای: مگر قرار ندهد بنیاد ملی متولی گیم ایران باشد؟! مگر قرار ندهد اسرا بازی ها را رده بندی سنی کند و اگر لازم شد ممنوع کند؟! پس «کافه بازار» این وسط چه نقشی دارد؟! اگر «کافه بازار» اختیار رده بندی سنی را به دست گرفته چرا کسی به ما اطلاع نداده؟! پس چرا ما هنوز فکر می کنیم بنیاد دارد این کار را می کند؟! دیواری کوتاه تر از سازندگان بازی های کوچک پیدا نکرده اید که هر تصمیمی می خواهید پنهانی برایشان می گیرید به کسی هم نمی گوید؟! اگر «کافه بازار» دارد غیر قانونی رده بندی سنی می کند و مجوز انتشار می دهد یا نمی دهد پس چرا بنیاد جلویش را نمی گیرد؟! در باب بند ۲.۳ که دیگر توضیح نمی دهم چون همه می دانند که صرفاً برای این اختراع شده که هر وقت هر چیزی را «بازار» خواست پنهان کند و تصمیم بگیرد. وگرنه با آن بند می شود «پکمن» و «سوپرماریو» را هم حذف کرد. اما بند ۶.۳ که به تازگی گریبان بازی ها را گرفته، فقط در باب آن قسمت که گفته: ... همچنین موضوعاتی مانند توصیف روابط جنسی، مسائل زناشویی... التفات می کنید انتشار اپلیکیشن های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ذیل را اجمالاً توضیح دهید؟
 gallery-۲ { margin: auto; } #gallery-۲ gallery-item { float: right; margin-#
 top: ۱۰px; text-align: center; width: ۵۰%; } #gallery-۲ img { border: ۲px solid #cfcfcf; } #gallery-۲_gallery-
 /* caption { margin-left: .; } /* see gallery_shortcode() in wp-includes/media.php

من الله توفیق
 آرش حکیمی
 مرداد ۱۳۹۵



بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد؛ چند نکته درباره بازی پوکی مان گو (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی موبایلی «پوکی مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی باتوجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکی مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی پوکی مان گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.



بازی پوکمون گو و دردسر های آن برای صنعت بیمه در آمریکا (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

آین- وقوع تصادف متعدد رانندگی در آمریکا به دلیل گسترش بازی دیجیتالی "پوکمون گو" برای صنعت بیمه این کشور دردسر ساز شد.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی بانک و بیمه بینا به نقل از صنعت بیمه، لایو اینشورنس نوشت: بازی پوکمون گو در آمریکا باعث شده است تا تصادفات رانندگی در این کشور افزایش یابد و این تصادف ها به امری عادی در خیابان های آمریکا تبدیل شود.

تا پیش از شیوع این بازی در بین کاربران آمریکایی تنها نگرانی مسئولان این کشور، امنیت کاربران این بازی جنجالی بود اما اکنون افزایش تعداد تصادفات اتومبیل ها باعث شده تا مدیران شرکت های بیمه نگران شوند.

اکنون دیگر کسی در آمریکا از وقوع ترافیک سنگین و تصادف اتومبیل ها به خاطر دستگیری پوکمون های دیجیتالی تعجب نمی کند. هرچند که هنوز قانونی برای پلیس و رسیدگی به قربانیان و مجروحان این بازی در آمریکا تصویب نشده است. این مدیران نگران این هستند که اغلب کاربران این بازی در هنگام رانندگی به دنبال موجودات پنهان شده هستند و این مسئله باعث افزایش تصادفات شده است.

پوکمون گو یک بازی ویدئویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط شرکت پوکمون و در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشار یافته است. بازی پوکمون، بازی موبایلی جدید "نیتندو" است. این بازی، تنها دو روز پس از عرضه اش در ایالات متحده، روی ۵۰۱۶ درصد تمام دستگاه های اندرویدی این کشور نصب شده بود و توانست به صدر جدول بازی های محبوب اپ استور ایل برسد. ارزش سهام نیتندو به بالاترین مقدار خود از سال ۱۹۸۳ رسیده است. تقاضا برای بازی کردن بازی پوکمون آنقدر زیاد است که سرورهای جواب نمی دهند؛ با این حال محبوبیت زیاد این بازی کاری کرده است تا یکی از مسوولان بالارده آمازون به نیتندو پیشنهاد استفاده از سرورهای آن ها را بدهد.

پوکمون گو از اطلاعات منطقه جغرافیایی که کاربر در آن قرار دارد و قابلیت های دوربین تلفن همراه کاربر استفاده می کند تا موجوداتی را که پوکمون نامیده می شوند، روی صفحه نمایش گوشی تلفن همراه کاربر خلق کند. کاربر پس از یافتن یک پوکمون پنهان شده، گوی مخصوص بازی را سمت آن پرتاب می کند. اولین مرحله برای ورود به بازی، حساب کاربری سرویس پوکمون یا گوگل است که می تواند امنیت کاربر را به راحتی تحت الشعاع قرار دهد.

هرچه تعداد پوکمون های جمع شده بیشتر شود، قدرت فرد برای مبارزه هم بیشتر می شود. از آنجا که ممکن است که در منطقه جغرافیایی شما، کاربران دیگری نیز حضور داشته باشند، ممکن است علاوه بر شما افراد دیگری نیز به دنبال شکار پوکمون باشند. به همین دلیل سرعت عمل در این بازی مهم است. (ادامه

(ادامه خبر ...) همین موضوع سبب شده برخی افراد آنقدر در محیط بازی غرق شوند که وارد خیابان ها و بزرگراه ها شوند و تصادف کنند. مهمترین حاشیه های این بازی اختلال در سخنرانی وزارت خارجه آمریکا، مصدوم شدن کاربران و سوانح راهنمایی و رانندگی گزارش شده است. طبق این گزارش، این بازی حواس بازیکنان را پرت می کند چرا که آنان در هنگام رانندگی و حتی انجام وظایف روزمره باید دائما به صفحه ماینیتور تلفن همراه خود نگاه کنند و تمرکز خود را از دست بدهند. به عنوان مثال چندی پیش دختر ۱۵ ساله در پنسیوانیا با اتومبیلی تصادف کرد. به گفته شاهدان عینی، او به صفحه تلفن هوشمند خود زل زده بود.

کشور چین مدتی قبل اعلام کرد نگران آن است پوکمون گو، در قالب یک بازی به جاسوسی از اطلاعات کاربران بپردازد. همچنین در رسانه های اجتماعی این کشور نیز تئوری های بسیاری در مورد هدف اصلی از انتشار این بازی در حال مطرح شدن است. یکی از نظریه های مطرح شده در چین بیان می کند اگر پوکمون ها در مناطقی ظاهر شوند که رفت و آمد زیادی در آن صورت نمی گیرد؛ کاربران احتمال محرمانه بودن آن مکان را می دهند. از طرفی اگر پوکمون ها در منطقه ای ظاهر شوند که هیچ رفت و آمدی در آن وجود ندارد؛ آن منطقه احتمالاً محلی با سطح امنیتی بالا است. عده ای از نظریه پردازان در رسانه های اجتماعی چین گفته اند: پوکمون گو بازی نکند؛ زیرا آمریکا و ژاپن می توانند با کمک آن مراکز محرمانه ی چین را شناسایی کنند.

مجموعه بازی های پوکمون، یکی از بزرگترین مجموعه بازی های نقش آفرینی تاریخ هستند. این بازی ها ۲۰ سال پیش روی کنسول دستی گیم بوی کارشان را شروع کردند. ایده اصلی بازی هم از علاقه خالق این مجموعه بازی ها به جمع کردن حشرات گرفته شده است. در این بازی ها، هیولاهایی به اسم پوکمون را پیدا می کنید، جمع می کنید، تمرین می دهید و در نهایت آن ها را به جان یکدیگر می اندازید. مجموعه پوکمون آنقدر بزرگ شده است که از روی آن انیمه، مانگا، کارت، بازی کارتی و خیلی چیزهای دیگر ساخته اند.



خداحافظی اجباری کاربران ایرانی با بازی «پوکمون گو» / نهادهای امنیت اجتماعی باید تأیید کنند

بازی موبایلی پوکمون گو که نزدیک به یک ماه است در بازار منتشر شده در ایران از دسترس خارج شد. به گزارش باشگاه خبرنگاران جوان؛ بازی موبایلی «پوکمون گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و در همین فرصت کوتاه حاشیه های فراوان اجتماعی، فرهنگی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی باتوجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکمون گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد. بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی و فرهنگی را به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) بازی پوکمون گو را جهت انتشار در کشور، از نظر محتوایی بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می داند. با این حال با توجه به توجه به وجه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.



انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تأیید نهادهای امنیتی است (۳۱/۱۲-۱۳/۰۱/۲۰۲۰)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای موضع رسمی خود در قبال بازی «پوکمون گو» را اعلام کرد و امکان انتشار این بازی در ایران را منوط به تأیید نهادهای امنیتی دانست.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازی موبایلی «پوکمون گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی باتوجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکمون گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد.

در متن آرسالی از سوی روابط عمومی بنیاد ملی آمده است: بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکمون گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است. این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.



موضع رسمی بنیاد ملی بازی ها؛ انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تایید نهادهای امنیتی است (۱۳۹۶-۰۲-۰۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای موضع رسمی خود در قبال بازی «پوکمون گو» را اعلام کرد و امکان انتشار این بازی در ایران را منوط به تایید نهادهای امنیتی دانست.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای موبایلی «پوکی مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی باتوجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکی مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد. در متن ارسالی از سوی روابط عمومی بنیاد ملی آمده است: بازی پوکی مان گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای موبایلی «پوکی مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی باتوجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکی مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد.

در متن ارسالی از سوی روابط عمومی بنیاد ملی آمده است: بازی پوکی مان گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.



انتشار «پوکمون گو» در ایران منوط به تایید نهادهای امنیتی است (۱۳۹۶-۰۲-۰۶)

به گزارش مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای موبایلی «پوکی مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی باتوجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکی مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در متن ارسالی از سوی روابط عمومی بنیاد ملی آمده است: بازی پوکی مان گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط فرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را پلامانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را ممنوع به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.



انتشار «پوکمون گو» در ایران ممنوع به تایید نهادهای امنیتی است (۱۴۰۲-۰۵/۰۲/۰۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای موضع رسمی خود در قبال بازی «پوکمون گو» را اعلام کرد و امکان انتشار این بازی در ایران را ممنوع به تایید نهادهای امنیتی دانست.

به گزارش خبرنگار شبکه مردمی اطلاع رسانی (شمانیوز) : به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازی موبایلی «پوکی مان گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی باتوجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکی مان گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد.

در متن ارسالی از سوی روابط عمومی بنیاد ملی آمده است: بازی پوکی مان گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط فرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را پلامانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را ممنوع به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.



«پوکمون گو» همچنان می نازد (۱۴۰۲-۰۵/۰۲/۰۱)

بازی «پوکمون گو» رکوردهای بیشتری می شکند و توانسته به رقم ۵۰ میلیون دائلود در گوگل پلی و ۷۵ میلیون دائلود در اندروید و iOS به صورت ترکیبی برسد.

به گزارش ایسنا به نقل از تک تایمز، موفقیت عظیمی که نصیب بازی «پوکمون گو» شده و به شکستن رکوردها ادامه می دهد، به مرز دائلود ۷۵ میلیون سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است.

چند روز قبل ایل اعلام کرد که پوکمون گو از هنگام راه اندازی و بلافاصله با گذشت یک هفته، رکوردها را شکسته است. این بازی از زمانی که در تاریخ ۵ جولای ارائه شد نظرها را به خود جلب کرد و اگرچه در حال حاضر در آمریکا سببی منفی را تجربه می کند، اما هنوز از نظر دائلود شدن رکوردها را می شکند.

شرکت تجزیه و تحلیل اپلیکیشن های Sensor Tower تخمین زده که پوکمون گو می تواند این هفته به تنهایی ۵۰ دائلود را در گوگل پلی پشت سر بگذارد و در کنار رکورد تاثیرگذاری که در اپ استور داشته، به نظر می رسد این بازی به عدد عظیم ۷۵ میلیون دائلود در سیستم های اندروید iOS رسیده است.

پوکمون گو تقریباً محبوب ترین بازی موبایلی در مدت کوتاهی پس از راه اندازی بود، اما آمارهای جدید ثابت می کند که این موفقیت چه میزان عظیم است. شرکت Sensor Tower این عدد ۵۰ میلیون دائلود در اندروید را بررسی کرده است؛ این بازی نه تنها سریع ترین بازی موبایلی است که با گذشت ۱۹ روز پس از راه اندازی در پنج جولای به تعداد نصب ۵۰ میلیون روی پلت فرم رسیده، بلکه سریع ترین فاصله را در ترکیب دائلودهای جهانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اندروید iOS طی کرده است.

با نگاهی به داتلودهای هر دو سیستم عامل اندروید و iOS این شرکت آشکار می کند که نصب ۷۵ میلیون جهانی تخمین زده شده پوکمون گو را اولین بازی موبایلی نصب شده در ماه می کند. علاوه بر این پوکمون گو توانسته ۲۲ بازار را در سراسر جهان باز کند که تنها بخشی از ۱۰۰ بازار گوگل پلی و اپ استور است. احتمالاً این بازی برای جذب طرفداران بیشتر در جهان، به تاسیس بازارهای دیگر ادامه خواهد داد.

شرکت Sensor Towers حتی اعلام می کند که این بازی ممکن است در ۶۰ روز اولیه خود به میزان ۱۰۰ میلیون داتلود در اندروید و iOS برسد و رکوردهای بیشتری را بشکند. داتلود ۵۰ میلیون در ۱۹ روز اولیه می تواند این نظریه را باورپذیر کند. بازی های دیگری که به مرز ۵۰ میلیون داتلود رسیده اند، Color Switch و Slitherio هستند، اما آنها به ترتیب ۷۷ و ۸۱ روز را برای رسیدن به این مرحله طی کردند.

از طرف دیگر پوکمون گو بیشتر از یک بازی است، بلکه یک پدیده اجتماعی است. بیرون کشیدن میلیون ها نفر از خانه هایشان به خیابان و وادار کردن آنها به جست و جوی شهر برای یافتن پوکمون های کوچک، پوکمون گو را بیشتر یک تجربه اجتماعی می کند تا یک بازی ساده.



پرونده «پوکمون» روی میز نهادهای امنیتی / «شتاب در شهر ۲» کلید خورد (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۲۵)

اخبار حوزه بازی های رایانه ای در هفته گذشته بازهم متأثر از فراگیری جهانی بازی پوکمون گو بود و سهم بازی سازان داخلی از این میدان رونمایی از «شتاب در شهر ۲» بود.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگد مهمترین خبر مربوط به بازار بازی های رایانه ای ایران طی هفته گذشته بی شک اطلاعیه ای بود که روز گذشته با امضای بنیاد ملی بازی های رایانه منتشر شد تا بعد از دو هفته پیگیری و تحلیل رسانه ها پیرامون پدیده «پوکمون گو»، این بار یک نهاد رسمی درباره این بازی اعلام موضع کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود حالا در قالب اطلاعیه ای اعلام کرد: نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکی مان گو را از نظر محتوا جهت انتشار در کشور، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را با ممانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

اعلام این موضع رسمی در حالی است که از میانه هفته برخی رسانه های بیگانه خبر از فیلتر شدن این بازی در ایران داده بودند.

حالا باید دید سرانجام تصمیم گیری نهادهای امنیتی برای مواجهه با موج ورود این بازی به ایران چه خواهد بود؟

«پوکمون گو» یک شبه متولد نشده است

به موازات سیاست گذاران و تصمیم گیران اما کارشناسان و تحلیل گران هم در بررسی و تحلیل این پدیده نوظهور دنیای بازی های رایانه ای بی کار ننشسته و در قالب نشست های تخصصی به آسیب شناسی و ارزیابی کیفیت ورود «پوکمون گو» به ایران پرداخته اند.

یکی از این نشست ها در میانه هفته ای که گذشت به میزبانی فرهنگسرای رسانه برگزار شد و طی آن دکتر مسعود کوثری استاد دانشگاه تأکید کرد: این بازی از لحاظ فرهنگی، دنیای ما را وارد فضای جدیدی می کند. گوشی های همراه، این قدرت را می دهند که بین فضای واقعیت و مجازی مدام در حرکت باشیم. اکنون با ورود این بازی از این فضای دو گانه خارج شده و وارد فضای جدیدی می شویم؛ که هر دو را همزمان در بردارد. تنها با برنامه ریزی نوآورانه است که می توان در این فضای جدید، تعریف درستی مطابق با شرایط روز برای مدیریت زندگی خود ارائه داد.

سید بشیر حسینی دیگر استاد دانشگاه حاضر در این نشست هم به نکته قابل تأملی اشاره کرد و با اشاره به لزوم سیاست گذاری پوکمون گو از جنبه اجتماعی، ایده و طرح وارده به بازی های مکان محور گفت: پوکمون یک شبه به دنیا نیامده و دارای پیشینه است و سیاست گذاری های آن نیز بر مبنای پیشینه آن صورت می گیرد. ما همیشه فکر می کنیم همه رویدادها اتفاقی هستند در صورتی که چنین نیست.

متن کامل مباحث طرح شده در این نشست را می توانید اینجا بخوانید.

پرواز جهانی «خروس جنگی»

قارغ از بازتاب های ورود یک بازی جهانی به کشور، بازی سازان ایرانی هم در هفته گذشته خبرساز بودند. محمدمهدی بهفراد مدیرعامل شرکت بازی سازی یاراکیش و طراح بازی ایرانی «خروس جنگی» یکی از این بازی سازان بود که دو سال پس از رونمایی از این بازی در بازار داخلی خبر از انتشار بین المللی این بازی در آینده نزدیک داد.

بهفراد در گفتگو با خبرنگار مهر، ضمن تشریح تازه ترین فعالیت های این شرکت بازی سازی گفت: در حال حاضر مجموعه اقداماتی را در دستور کار داریم تا بازی «خروس جنگی» آماده عرضه و انتشار جهانی شود.

وی در تشریح این مراحل آماده سازی ادامه داد: تا کنون بازی به زبان های مختلف ترجمه شده و از نظر برخی جزئیات در طراحی هم اصلاحاتی در کار اعمال شده تا آماده نشر بین المللی شود.

این بازی در سبک آنلاین رقابتی در شرکت پیشگامان یارا کیش ساخته شده و اقتباس جالبی از جنگ انداختن خروس ها و خروس بازی به شیو کاملاً متفاوت و بدون خشونت است.

صدور پروانه ساخت برای ۲۲ بازی جدید(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با برگزاری پنجمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای طی روزهای اخیر، تمداد بازی های ایرانی دریافت کننده پروانه ساخت از ابتدای سال تاکنون به ۲۳ عنوان رسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با صدور هفت پروانه ساخت جدید، تمداد کل بازی های ایرانی که در سال جاری پروانه ساخت دریافت کرده اند به رقم ۲۳ رسید.

مشخصات این هفت بازی جدید ایرانی را اینجا بخوانید.

«شتاب در شهر ۲» برای غافلگیری می آید

در کنار این اخبار ریزودرشت اما بی تردید مهمتر رویداد هفته جاری در حوزه بازی سازی داخلی رونمایی از بازی «شتاب در شهر ۲» بود. یک بازی صددرصد ایرانی که در ادامه آزمون و خطای بالغ بر یک دهه ای یک تیم بازی ساز جوان حالا در سطحی قابل رقابت با نمونه های خارجی روانه بازار بازی ها شده است. آئین رونمایی از این بازی روز یکشنبه به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در فرهنگسرای سرو برگزار شد و فرصتی فراهم آمد تا حسین احمدی طراح و سازنده این بازی ضمن برشمردن ویژگی های فنی و محتوایی «شتاب در شهر ۲» بگوید تلاش بسیاری کرده ایم که تنوع فضاها باعث افزایش هیجان بازی شود و گیم از تکرار خسته نشود. مطمئن باشید در این بازی با یک مسیر خطی مواجه نیستید و در مراحل مختلف به واسطه برخی جزئیات غافلگیر خواهید شد.

ناشر این بازی هم در سخنانی کوتاه ضمن تشریح برنامه ریزی ها برای آغاز عرضه این بازی در بازاری طی هفته آینده، گفت: از نظر بنده همین بازی «شتاب در شهر ۲» کاملاً قابل رقابت با نمونه های خارجی مانند «تید فور اسبید» است و این در حالی است که بدون حمایت این تیم جوان موفق به تولید این بازی شده اند. اگر حمایت ها بیشتر شود شک ندارم که می توانند از نمونه های خارجی هم پیش بیفتند.



"پوکمون گو" همچنان می نازد (۱۰۰۳-۹۵/۰۱/۲۵)

< بازی «پوکمون گو» رکوردهای بیشتری می شکند و توانسته به رقم ۵۰ میلیون دانلود در گوگل پلی و ۷۵ میلیون دانلود در اندروید و iOS به صورت ترکیبی برسد.

موفقیت عظیمی که نصیب بازی «پوکمون گو» شده و به شکستن رکوردها ادامه می دهد، به مرز دانلود ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است.

چند روز قبل اپل اعلام کرد که پوکمون گو از هنگام راه اندازی و بلافاصله با گذشت یک هفته، رکوردها را شکسته است. این بازی از زمانی که در تاریخ ۵ جولای ارائه شد نظرها را به خود جلب کرد و اگرچه در حال حاضر در آمریکا سببی منفی را تجربه می کند، اما هنوز از نظر دانلود شدن رکوردها را می شکند.

شرکت تجزیه و تحلیل اپلیکیشن های Sensor Tower تخمین زده که پوکمون گو می تواند این هفته به تنهایی ۵۰ میلیون در گوگل پلی پشت سر بگذارد و در کنار رکورد تاثیرگذاری که در اپ استور داشته، به نظر می رسد این بازی به عدد عظیم ۷۵ میلیون دانلود در سیستم های اندروید iOS رسیده است.

پوکمون گو تقریباً محبوب ترین بازی موبایلی در مدت کوتاهی پس از راه اندازی بود، اما آمارهای جدید ثابت می کند که این موفقیت چه میزان عظیم است. شرکت Sensor Tower این عدد ۵۰ میلیون دانلود در اندروید را بررسی کرده است؛ این بازی نه تنها سریع ترین بازی موبایلی است که با گذشت ۱۹ روز پس از راه اندازی در پنج جولای به تمداد نصب ۵۰ میلیون روی پلت فرم رسیده، بلکه سریع ترین فاصله را در ترکیب داتلودهای جهانی اندروید iOS طی کرده است.

با نگاهی به داتلودهای هر دو سیستم عامل اندروید و iOS این شرکت آشکار می کند که نصب ۷۵ میلیون جهانی تخمین زده شده پوکمون گو را اولین بازی موبایلی نصب شده در ماه می کند. علاوه بر این پوکمون گو توانسته ۲۲ بازار را در سراسر جهان باز کند که تنها بخشی از ۱۰۰ بازار گوگل پلی و اپ استور است. احتمالاً این بازی برای جذب طرفداران بیشتر در جهان، به تاسیس بازارهای دیگر ادامه خواهد داد.

شرکت Sensor Towers حتی اعلام می کند که این بازی ممکن است در ۶۰ روز اولیه خود به میزان ۱۰۰ میلیون دانلود در اندروید و iOS برسد و رکوردهای بیشتری را بشکند. داتلود ۵۰ میلیون در ۱۹ روز اولیه می تواند این نظریه را باورپذیر کند. بازی های دیگری که به مرز ۵۰ میلیون داتلود رسیده اند، Color Switch و Slitherio هستند، اما آنها به ترتیب ۷۷ و ۸۱ روز را برای رسیدن به این مرحله طی کردند.

از طرف دیگر پوکمون گو بیشتر از یک بازی است، بلکه یک پدیده اجتماعی است. بیرون کشیدن میلیون ها نفر از خانه هایشان به خیابان و وادار کردن آنها به جست و جوی شهر برای یافتن پوکمون های کوچک، پوکمون گو را بیشتر یک تجربه اجتماعی می کند تا یک بازی ساده.



"پوکمون گو" همچنان می نازد (۱۰۰۳-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی «پوکمون گو» رکوردهای بیشتری می شکند و توانسته به رقم ۵۰ میلیون داتلود در گوگل پلی و ۷۵ میلیون داتلود در اندروید و iOS به صورت ترکیبی برسد.

موفقیت عظیمی که نصیب بازی «پوکمون گو» شده و به شکستن رکوردها ادامه می دهد، به مرز داتلود ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است. چند روز قبل اپل اعلام کرد که پوکمون گو از هنگام راه اندازی و بلافاصله با گذشت یک هفته، رکوردها را شکسته است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این بازی از زمانی که در تاریخ ۵ جولای ارائه شد نظرها را به خود جلب کرد و اگرچه در حال حاضر در آمریکا شیعی منفی را تجربه می کند، اما هنوز از نظر داتلود شدن رکوردها را می شکند.

شرکت تجزیه و تحلیل اپلیکیشن های Sensor Tower تخمین زده که پوکمون گو می تواند این هفته به تنهایی ۵۰ داتلود را در گوگل پلی پشت سر بگذارد و در کنار رکورد تاثیرگذاری که در اپ استور داشته، به نظر می رسد این بازی به عدد عظیم ۷۵ میلیون داتلود در سیستم های اندروید iOS رسیده است. پوکمون گو تقریباً محبوب ترین بازی موبایلی در مدت کوتاهی پس از راه اندازی بود، اما آمارهای جدید ثابت می کند که این موفقیت چه میزان عظیم است. شرکت Sensor Tower این عدد ۵۰ میلیون داتلود در اندروید را بررسی کرده است؛ این بازی نه تنها سریع ترین بازی موبایلی است که با گذشت ۱۹ روز پس از راه اندازی در پنج جولای به تعداد نصب ۵۰ میلیون روی پلت فرم رسیده، بلکه سریع ترین فاصله را در ترکیب داتلودهای جهانی اندروید iOS طی کرده است.

با نگاهی به داتلودهای هر دو سیستم عامل اندروید و iOS این شرکت آشکار می کند که نصب ۷۵ میلیون جهانی تخمین زده شده پوکمون گو را اولین بازی موبایلی نصب شده در ماه می کند. علاوه بر این پوکمون گو توانسته ۳۲ بازار را در سراسر جهان باز کند که تنها بخشی از ۱۰۰ بازار گوگل پلی و اپ استور است. احتمالاً این بازی برای جذب طرفداران بیشتر در جهان، به تاسیس بازارهای دیگر ادامه خواهد داد.

شرکت Sensor Towers حتی اعلام می کند که این بازی ممکن است در ۶۰ روز اولیه خود به میزان ۱۰۰ میلیون داتلود در اندروید و iOS برسد و رکوردهای بیشتری را بشکند. داتلود ۵۰ میلیون در ۱۹ روز اولیه می تواند این نظریه را باورپذیر کند. بازی های دیگری که به مرز ۵۰ میلیون داتلود رسیده اند، Color Switch و Slitherio هستند، اما آنها به ترتیب ۷۷ و ۸۱ روز را برای رسیدن به این مرحله طی کردند.

از طرف دیگر پوکمون گو بیشتر از یک بازی است، بلکه یک پدیده اجتماعی است. بیرون کشیدن میلیون ها نفر از خانه هایشان به خیابان و وادار کردن آنها به جست و جوی شهر برای یافتن پوکمون های کوچک، پوکمون گو را بیشتر یک تجربه اجتماعی می کند تا یک بازی ساده.



نخبه جوان ارومیه ای و طراح بازی اندرویدی "دلاور"؛ پول تبلیغات بازی های خارجی با کل هزینه های ما برابری می کند! (۱۱۳۸-۹۵/۰۱/۲۵)

با گوشی های همراه خود به جنگ داعش بروید! این خلاصه ماموریت کاربران بازی اندرویدی "دلاور" است که اخیراً توسط استادیو گونای و با حمایت سازمان سراج طراحی و روانه بازار شده است.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از ندای ارومیه، با گوشی های همراه خود به جنگ داعش بروید! این خلاصه ماموریت کاربران بازی اندرویدی "دلاور" است که اخیراً توسط استادیو گونای و با حمایت سازمان سراج طراحی و روانه بازار شده است.

کاربران دلاور با به کار بردن سلاح های مختلف به جنگ گروهک تروریستی داعش رفته و اسرا را از جنگ آن آزاد خواهند کرد.

این بازی ویدئویی به سه زبان ترکی، فارسی و انگلیسی در ۵۰ مرحله و در دو گیم پلی دفاعی و تن به تن طراحی شده و در همین مدت کوتاه استقبال خوبی از آن صورت گرفته است.

کیوان ملک محمدی، سازنده این بازی در گفت و گو با پایگاه خبری تحلیلی ندای ارومیه، با اشاره به انگیزه و چگونگی ساخت این بازی اظهار کرد: استارت اولیه طراحی و ساخت بازی دلاور پنج ماه قبل زده شد و با توجه به لزوم و ضرورت فرهنگ سازی برای مقابله با گروه های تکفیری، جنگ با گروهک تروریستی داعش به عنوان محور آن در نظر گرفته شد.

وی افزود: تلاش شده طراحی و ساخت این بازی به نحوی صورت بگیرد که تقریباً تمام سنین و حتی بزرگسالان مخاطب آن باشند.

این بازی ساز جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی، تصریح کرد: همچنین در فرآیند تولید بازی دلاور تمهیداتی اندیشیده شد که آثار مخرب معمول بازی های جنگی برای سنین پایین حذف شود؛ هر چند این تصمیم کار تقریباً سخت و زمان بری بود اما ضرورت آن احساس می شد.

وی با اشاره به هزینه صرف شده برای تولید بازی دلاور اظهار کرد: ساخت این بازی ویدئویی حدود ۳۰ میلیون تومان هزینه داشت و مدت ساخت آن پس از بررسی ها و ارزیابی های اولیه، پنج ماه به طول انجامید که البته نسبت به نمونه های مشابه در زمان کوتاه تر و با هزینه پایین تر صورت گرفت.

این جوان نخبه ارومیه ای در ادامه گفت: تاکنون هیچ حمایتی از فعالیت های ما نه تنها در شهر و استان بلکه حتی در سطح کشور نیز انجام نشده بود و پس از ده پروژه، این اولین حمایتی است که از ما صورت گرفته است؛ در تمام کارهای قبلی نیز کلیه هزینه ها را خودمان متقبل شدیم و ریسک آن را با هزینه های شخصی به جان خریدیم.

ملک محمدی اضافه کرد: حمایت از این عرصه در حالی مورد غفلت واقع شده که در کشورهای خارجی و حتی برخی کشورهای اطراف با سرمایه گذاری های گسترده ای که صورت می گیرد و آنان از این طریق اقدام به ترویج تفکرات و فرهنگ خود می کنند.

وی ضمن بیان این که تنها درصدی از هزینه هایی که کشورهای خارجی برای تبلیغ محصولات تولید شده شان صرف می کنند برابر با کل هزینه تولید بازی دلاور و نمونه های مشابه است، خاطرنشان کرد: اگر در کشورهای همسایه حتی به عنوان یک کارمند ساده در این عرصه فعالیت کنیم می توانیم درآمدی چند برابر بیشتر از درآمد فعلی داشته باشیم اما ریسک ها را پذیرفتیم و بنده علی رغم این که تاکنون چندین بار پیشنهاد همکاری از کشورهای اطراف نظیر ترکیه و جمهوری آذربایجان داشته ام، ترجیح دادم در ایران به فعالیت خود ادامه دهم.

این نخبه جوان با اشاره به نقش بسزای بازی های رایانه ای در مبارزه با تهاجم فرهنگی دشمنان، اظهار کرد: بدون شک بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یکی از ابزارهای مهم و کارآمد در عرصه جنگ نرم است و مقابله با نفوذ فرهنگی دشمن از طریق این بازی‌ها امکان‌پذیر نیست مگر با ترویج نسخه‌های داخلی و بومی.

وی ادامه داد: بازی‌های ویدئویی بومی همچنین می‌توانند نقش بسزایی در فرهنگ‌سازی و آموزش و همچنین ترویج گردشگری از طریق معرفی مکان‌های تاریخی داشته باشند و با توجه به بازده کوتاه مدت و قابلیت بالای درآمدزایی تاثیر چشمگیری را در اشتغالزایی و ارزآوری به کشور در پی داشته باشند.



«پوکمون» ما را هم به بازی می‌گیرد؟! / شروط ایران برای عرضه رسمی بازی (۱۳۹۰-۱۳۹۱-۱۳۹۲)

محصول تازه کمپانی بازی سازی نینتندو در کمتر از دو هفته از آغاز عرضه رسمی، گیرهای بسیاری در کشورهای مختلف را مسحور خود کرده است؛ موج «پوکمون» ایران را هم در بر خواهد گرفت؟

تام کوری جوان ۲۴ ساله زلاندنوی تا همین چند روز پیش تنها یک کارمند ساده بود و حالا به واسطه یک «تصمیم عجیب» تبدیل به تیر رسانه‌ها شده است. جوانی که برای «بازی» دست از «کار» کشید، برگه استعفاي خود از کار تمام وقتش را امضا کرد، پاشنه‌هایش را برای سفر ورکشید و در پاسخ به کنجکاوی رسانه‌ها اعلام کرد: «من به دنبال ماجراجویی بودم. ۶ سال بود که به سختی کار می‌کردم و حالا زمان استراحت من از راه رسیده است. حالا بازی پوکمون گو این امکان را برای من فراهم کرده است تا بتوانم رویای خودم را تحقق بخشم.»

تام اما تنها یکی از میلیون‌ها گیمری است که در فاصله زمانی کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی «پوکمون گو» اقدام به دانلود این بازی کردند تا محصول تازه کمپانی نینتندو بتواند رکورد سریع‌ترین دانلود در گوگل پلی را به نام خود جا به جا کند.

سرعت فراگیری تب بازی «پوکمون گو» در دنیا به گونه‌ای است که می‌توان آن را یک «شوک جهانی» دانست و شاید دلیل همین مختصات فراگیری است که حالا یک سوال کلیدی به صورت مکرر در محافل رسانه‌ای و اتاق‌های سیاست‌گذاری حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور ما مطرح می‌شود: موج «پوکمون» آیا ایران را هم فرا خواهد گرفت؟

پوکمون؛ شکار یا شکارچی؟

برای آشنایی با «پوکمون گو» فقط کافی است سری به سایت‌های تخصصی بازی‌های رایانه‌ای بزنید تا با حجم بالایی از خبر، گزارش و تحلیل درباره این پدیده نوظهور مواجه شوید. در حوصله این گزارش مختصر اما همین قدر بداند که این بازی با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی در دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شده و با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک خیلی زود توانست مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند.

پوکمون سابقه حضوری دیرپا در بازار سرگرمی‌ها دارد

«پوکمون گو» اما غیر از این ظرفیت نوستالژیک داستانی، از نظر فناوری و تکنیک بازی هم حکم تجربه‌ای تازه و ناب را برای گیمرها دارد. تلفیق فضای واقعی و مجازی در طراحی این بازی را باید یکی از اصلی‌ترین برگ برنده‌های آن دانست که کاربران را در موقعیتی منحصر به فرد برای تجربه یک بازی تازه قرار می‌دهد.

به این ویژگی مختصات جغرافیایی و لزوم تحرک را هم می‌توان اضافه کرد. کاربران برای شکار «پوکمون» نمی‌توانند در یکجا ثابت بمانند و این نکته‌ای است که از یک سو منتقدان کم تحرکی معنادان به بازی‌های رایانه‌ای را ساکت خواهد کرد و از سوی دیگر گیمرهایی همچون «تام کوری» را از کار و زندگی می‌اندازد!

«پوکمون گو» چیست؟

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته‌اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه‌ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می‌شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می‌گردند.

حضور پوکمون‌های مجازی در محیط واقعی

واقعیت افزوده تکنیکی است که بازی «پوکمون گو» براساس آن طراحی شده و به شما این امکان را می‌دهد محیط واقعی اطراف خود را از دریچه دوربین تلفن همراه با تنبیراتی همچون حضور و شیطنت «پوکمون‌ها» ببینید!

حالا نوبت شما است که با ابزار «پوک بال» که در اختیار دارید به شکار پوکمون بروید. نکته جالب اینکه محل تجمع پوکمون‌ها توسط جی پی اس و در نقشه‌ای جامع به کلیه کاربران گزارش داده می‌شود و اینگونه بازی به صورت آنلاین کاربران را به رقابت با یکدیگر بر سر شکار «پوکمون» بیشتر ترغیب می‌کند.

همه ظرفیت‌هایی که یک بازی را فراگیر می‌کند

درباره موج فراگیر «پوکمون گو» در دنیا و احتمال دامنه دار شدن آن در ایران سراغ یکی از بازی‌سازان موفق داخلی رفتیم. محمدمهدی بهفر راد، مدیرعامل شرکت پیشگامان پارا کیش است که دو سال پیش بازی ایرانی «خروس جنگی» را تبدیل به یک پدیده در بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران کرد. بازی‌ای که در مدت زمان اندک کاربران بسیاری را به سمت خود جذب کرد و حتی به مرحله سوددهی اقتصادی رسید.

بهفر راد در تحلیل دلایل موفقیت «پوکمون گو» به خبرنگار مهر می‌گوید: نکته اصلی درباره بازی پوکمون داستان اصلی پوکون است که از فضا و ویژگی‌های داستانی آن به بهترین شکل در طراحی بازی استفاده شده است. به تعبیر دیگر داستان واقعی شکل‌گیری پوکمون در قالب تکنولوژی AR تبدیل به یک بازی سرگرم‌کننده شده است که طبیعتاً برای مخاطبان هم جذاب است. آدم‌ها اساساً به دنبال تجربه‌های تازه هستند و طبیعتاً در کنار هم گرفتن این ظرفیت‌ها توسط کمپانی معتبری همچون نینتندو تبدیل به یک اتفاق می‌شود.

طراح بازی ایرانی «خروس جنگی» در عین حال معتقد است: البته توجه داشته باشید که ایده طراحی اینگونه یک بازی اولین بار نیست که (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) اجرایی می شود و در واقع بازی «پوکمون گو» تکمیل شده تجربه های قبلی با بهره گیری از ظرفیت داستانی پوکمون است. وی می گوید: این بازی در واقع فضایی تازه برای کاربران خود خلق می کند و با برقراری ارتباط میان فضای حقیقی و مجازی موقعیت سرگرم کننده ای را برای گیمرها به وجود آورده است. اینکه کاربر احساس می کند به واسطه وسیله ای که در دست دارد می تواند چیزی که در محیط اطرافش وجود دارد را کشف کند مطابق همان داستان های جذابی است که سال ها در فیلم های سینمایی دیده بودیم و حالا تجربه مستقیم آن جذابیت بسیار بالایی برای کاربران دارد. بهفراراد درباره اینکه این بازی تا چه اندازه در ایران فراگیر خواهد شد معتقد است: از آنجا که داستان اصلی پوکمون خیلی در ایران شناخته شده نیست. شاید سرعت برقراری ارتباط مخاطب ایرانی با این بازی مانند نمونه های دیگری مانند «کلش» نباشد. از این منظر فکر می کنم فراگیری پوکمون گو در ایران به گستردگی و سرعت بازی های دیگر نخواهد بود.

منتظر نسخه های ایرانی «پوکمون گو» باشید!

وقتی درباره فاصله تکنیکی و سخت افزاری طراحی «پوکمون گو» با سطح صنعت بازی سازی در ایران سوال کردیم بهفراراد صراحتاً هرگونه فاصله را رد کرد و گفت: نه اصلاً اینگونه نیست. شبیه سازی این بازی در ایران کاملاً ممکن است و اینگونه نیست که از نظر سخت افزاری امکان تولید آن را نداشته باشیم. حتی شاید از خیلی بازی های دیگری که می شناسیم ساده تر هم باشد. قطعاً هم به زودی شاهد بازی های داخلی مشابه خواهید بود. بهفراراد البته سوار شدن بر این موج جهانی و ارائه نسخه های ایرانی آن را پدیده ای مثبت ارزیابی می کند و می گوید: چرا نباید از این ظرفیت استفاده کنیم؟ وقتی موجی اینگونه به راه افتاده و مخاطبان هم به آن رویکرد مثبت نشان داده اند چرا ما از آن استفاده نکنیم؟ این اتفاق قطعاً بد نیست کما اینکه درباره بازی «خروس جنگی» هم شاهد تکرار تجربه های موفق با مولفه هایی بومی بودیم که اتفاق های خوبی هم برای آن رخ داد؛ درباره «پوکمون» هم این اتفاق خواهد افتاد.

این بازی سازی درباره اینکه آیا باید فراگیری احتمالی «پوکمون گو» در ایران را تهدیدی برای بازار داخلی بدانیم هم معتقد است: به هر حال هر محصول تازه فارغ از داخلی و خارجی رقابت را دشوار می کند و قطعاً این بازی هم همین گونه خواهد بود. طبیعتاً فراگیری این بازی باعث می شود بودجه تعریف شده در سید هزینه ای گیمرهای ایرانی به سمت این بازی برود و دیگر به سمت بازی من نوعی نمی آید اما این یک رقابت است. البته با توجه به سلیقه و ذائقه تازه ای که این بازی به وجود آورده بازی ساز ایرانی اگر زرتنگ باشد می تواند از همین ظرفیت تازه به نفع خود استفاده کند. آیا می توان «پوکمون گو» را تهدید دانست؟

در لا به لای موج خبرهای مرتبط با تب فراگیر «پوکمون گو» در دنیا، برخی واکنش ها هم قابل توجه است. مانند مسئولان دیوار ندبه در سرزمین های اشغالی و یا مدیران موزه هولوکاست در واشنگتن که معترض این بازی شده و در محدوده این مناطق آن را «ممنوع» اعلام کرده اند. روزنامه اسرائیلی جروزالم پست پنجشنبه ۲۴ تیر تصاویری از بازی دارندگان تلفن های هوشمند در «دیوار ندبه» و آشوبش منتشر کرده و پرسیده است آیا این بازی در این امکان بازی کردن با احساسات یهودیان معتقد یا بازماندگان هولوکاست نیست؟ به نوشته جروزالم پست، مسئولان آشوبش چهارشنبه ۲۳ تیر در حساب توئیتری این موزه تاکید کردند که اجازه انجام این بازی را به بازدیدکنندگان نخواهند داد زیرا «بی احترامی» به این مکان مهم و یادگشته های آن است. اندرو هولینگر از مسئولان موزه هولوکاست در پایتخت آمریکا هم سه شنبه ۲۲ تیر به واشینگتن پست گفت بازی کردن در این مکان رفتاری شایسته نیست. در کنار این «ممنوعیت ها» دانشگاه الازهر هم به جمع معترضان پیوسته و این بازی را به «مستی» تشبیه کرده است! یکی از معاونین موسسه الازهر در مصر که علاقه ای به «پیکاجو» هیولای زرد کوچک پوکمون ندارد فتوایی درباره این بازی موبایلی صادر کرده و گفته است: این بازی آدم ها را شبیه انسان های مستی می کند که در خیابان ها راه می روند و به صفحه موبایلی خیره شده اند که آن ها را به سمت هیولاهای خیالی هدایت می کند. او می گوید که این بازی زندگی و کار مردم را مختل کرده است.

در ماه مارس هم در عربستان سعودی هم فتوایی درباره منع بازی پوکمون داده شده بود چرا که عقیده داشتند ژاپنی ها این بازی را تولید کرده اند تا ذهن کودکان را منحرف کنند و این بازی را قماربازی نامیده بود.

فارغ از صحت و اعتبار این اعتراضات اما واقعیت هایی درباره بازی «پوکمون گو» وجود دارد که نمی توان در ارزیابی میزان نفوذ و سیطره این بازی بر کاربران آن ها را نادیده گرفت. در مسیر نصب بازی در تلفن همراه شما اجازه دسترسی به جی میل، دوربین و اطلاعات ثبت شده در جی پی اس تلفن همراه هوشمند خود را به شرکت سازنده بازی می دهید. این الزاماً به معنای تلاش طراحان بازی برای جاسوسی و نفوذ نیست اما این سطح از دسترسی قطعاً بی ارتباط با میزان امنیت اطلاعات فردی و خصوصی شما در بلندمدت نخواهد بود!

«پوکمون گو» به ایران هم می رسد؟

با وجود جمع این بازتاب ها اما مهمترین سوال برای کاربران ایرانی احتمالاً نسبت این بازی با فضای بازی های رایانه ای در کشور است. بازی پوکمون گو هنوز کشور ایران را در سامانه اصلی خود پشتیبانی نمی کند و این به معنای آن است که حتی اگر کاربری در ایران بتواند از طرق میانبری مانند تغییر نام کشور مبدأ اقدام به نصب بازی کند، به دلیل عدم پوشش بازی در ایران به سختی می تواند به هدف اصلی گیم یعنی «شکار پوکمون» مشغول شود و بازی جذابیت اصلی خود را برای او نخواهد داشت.

تصویری که یکی از کاربران از تجربه شکار پوکمون در تهران در فضای مجازی به اشتراک گذاشت با این وجود اما تا هم اکنون هستند کاربران ایرانی که بازی را بر روی تلفن های همراه خود نصب کرده و حتی موفق به شکار هم شده اند. این کاربران بخشی از تجربه های خود از این بازی را هم در برخی رسانه ها به اشتراک گذاشته اند اما فصل مشترک این تجربه ها هم حضور پشتیبانی نامناسب از فضای بازی در خیابان های تهران است.

حالا «پوکمون گو» در مرز ورود به ایران است و طبیعتاً متولی اصلی مدیریت مسیر ورود این بازی به کشور بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. به همین بهانه هم سراغ مدیرعامل بنیاد رفتم تا ببینم مسئولان این عرصه چقدر در جریان این بازی و موج جهانی آن هستند!

نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو»

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به پیگیری ما درباره وضعیت ورود این بازی به ایران می گوید: ابتدا (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) باید بگویم که بنده از پیگیری و سرعت واکنش رسانه‌ها نسبت به این پدیده واقماً خوشحالمم چراکه معتقدم اگر رسانه‌ها پیگیر موضوعی باشند و آن را رصد کنند قطعاً مسئولان هم سریع‌تر متوجه اهمیت موضوع می‌شوند و عزم ملی‌ای که به خصوص در زمینه بازی‌های رایانه‌ای به دنبال شکل‌گیری آن هستیم با سرعت بیشتری شکل می‌گیرد.

این مدیر فرهنگی بعد از این مقدمه از یک نامه نگاری رسمی خبر داد و درباره جزئیات آن به خبرنگار مهر گفت: درباره بازی پوکمون ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشته‌ایم با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بگذرد و هماهنگی‌های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم. شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

کریمی قدوسی ادامه داد: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده؛ یکی اینکه باتوجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و دوم اینکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقاطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد. مانند مراکز نظامی و امنیتی.

وی ادامه داد: اگر سازندگان این بازی به دنبال ورود رسمی به ایران هستند باید این موارد را مدنظر داشته باشند اما با توجه به نامه نگاری‌ای که داشتیم آنچه از واکنش آن‌ها برمی‌آید به صورتی بود که احساس نمی‌کنیم در شرایط فعلی برنامه‌ای برای ورود به ایران داشته باشند. بازار بازی‌های رایانه‌ای ایران همچنان برای بازی سازان و شرکت‌های جهانی یک بازار پیچیده و ناشناخته است و به همین دلیل کمتر به دنبال ورود به آن هستند، به خصوص که درباره این بازی در همین محدوده فعلی بازار عرضه هم سازندگان سود سرشاری را عاید خود کرده‌اند.

کریمی قدوسی در پاسخ به اینکه آیا این سکوت و عدم شناخت را می‌توان نشانه‌ای برای بی‌رغبتی سازندگان بازی در همکاری رسمی با ایران دانست گفت: نه بیشتر شاید به معنای عدم تمایل برای عرضه بازی در داخل ایران باشد.

فیلترینگ راه ورود «پوکمون گو» را سد می‌کند؟

اما آیا عدم تمایل شرکت سازنده و سخت‌گیری‌ها از طریق فیلترینگ می‌تواند سدی در برابر ورود موج «پوکمون گو» به داخل ایران باشد؟ مدیران عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در این باره معتقد است: بنده همین الان که با شما صحبت می‌کنم برای آشنایی بیشتر نسخه‌ای از بازی را دانلود کرده و در گوشی همراهم دارم اما اساساً بازی نقشه ایران را سلبورت نمی‌کند. حتی وقتی بازی را دانلود می‌کنید برای وصل شدن به سرور اصلی بازی باید از وی پی ان استفاده کنید و این به معنای آن است که فعلاً آنها قصد سایپورت کاربران ایرانی را ندارند.

کریمی قدوسی ادامه می‌دهد: اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود، از نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یکی تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان یا فروشگاه راهنمایی شود حتماً باید مختصات جغرافیایی و فیزیکی این مکان در بازی تعریف شده باشد و تا زمانی که تیم سازنده تمایلی به این کار نداشته باشد اساساً نمی‌تواند محیط داخلی ایران را پوشش دهد.

وی ادامه داد: به رغم این عدم تمایل اما ما هماهنگی‌ها و نامه نگاری‌های اولیه را انجام داده‌ایم و طبق پاسخی که تا به امروز به ما داده‌اند اگر در آینده تصمیمی برای ورود به بازار ایران داشته باشند حتماً با هماهنگی رسمی اقدام خواهند کرد. از نظر سخت‌افزاری و نرم‌افزاری اینگونه نیست که این بازی بتواند به صورت ناگهانی در ایران فراگیر شود و نیاز به مقدمات زمان بری دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پایان گفت: در این زمینه قصد داریم با کشورهای اروپایی هم مکاتباتی داشته باشیم تا ببینیم آیا آنها هم شرایطی برای عرضه بازی درنظر گرفته‌اند یا خیر؟ احتمالاً در یکی دو هفته آینده نتایج این مکاتبات را هم اعلام خواهیم کرد. تحلیل ما این است با توجه به شرایطی که بازی لازم دارد بدون هماهنگی رسمی امکان عرضه این بازی در هیچ کشوری وجود ندارد.



«پوکمون گو» همچنان می‌نازد (۱۳۰۰-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی «پوکمون گو» رکوردهای بیشتری می‌شکند و توانسته به رقم ۵۰ میلیون دانلود در گوگل پلی و ۷۵ میلیون دانلود در اندروید و iOS به صورت ترکیبی برسد.

موبینا - به گزارش تک‌تایمز، موفقیت عظیمی که نصب بازی «پوکمون گو» شده و به شکستن رکوردها ادامه می‌دهد، به مرز ۷۵ میلیون در سیستم‌های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است.

چند روز قبل ایل اعلام کرد که پوکمون گو از هنگام راه‌اندازی و بلافاصله با گذشت یک هفته، رکوردها را شکسته است. این بازی از زمانی که در تاریخ ۵ جولای ارائه شد نظرها را به خود جلب کرد و اگرچه در حال حاضر در آمریکا شبیهی منفی را تجربه می‌کند، اما هنوز از نظر دانلود شدن رکوردها را می‌شکند.

شرکت تجزیه و تحلیل اپلیکیشن‌های Sensor Tower تخمین زده که پوکمون گو می‌تواند این هفته به تنهایی ۵۰ میلیون بار در گوگل پلی پشت سر بگذارد و در کنار رکورد تاثیرگذاری که در اپ استور داشته، به نظر می‌رسد این بازی به عدد عظیم ۷۵ میلیون بار در سیستم‌های اندروید iOS رسیده است.

پوکمون گو تقریباً محبوب‌ترین بازی موبایلی در مدت کوتاهی پس از راه‌اندازی بود، اما آمارهای جدید ثابت می‌کند که این موفقیت چه میزان عظیم است. شرکت Sensor Tower این عدد ۵۰ میلیون بار در اندروید را بررسی کرده است؛ این بازی نه تنها سریع‌ترین بازی موبایلی است که با گذشت ۱۹ روز

پس از راه‌اندازی در پنج جولای به تعداد نصب ۵۰ میلیون روی پلت فرم رسیده، بلکه سریع‌ترین فاصله را در ترکیب دانه‌های جهانی اندروید iOS طی کرده است.

با نگاهی به دانه‌های هر دو سیستم عامل اندروید و iOS این شرکت آشکار می‌کند که نصب ۷۵ میلیون جهانی تخمین زده شده پوکمون (ادامه دارد ...)

موبایلا

(ادامه خبر ...) گو را اولین بازی موبایلی نصب شده در ماه می کند. علاوه بر این پوکمون گو توانسته ۳۲ بازار را در سراسر جهان باز کند که تنها بخشی از ۱۰۰ بازار گوگل پلی و اپ استور است. احتمالا این بازی برای جذب طرفداران بیشتر در جهان، به تاسیس بازارهای دیگر ادامه خواهد داد. شرکت Sensor Towers حتی اعلام می کند که این بازی ممکن است در ۶۰ روز اولیه خود به میزان ۱۰۰ میلیون دانلود در اندروید و iOS برسد و رکوردهای بیشتری را بشکند. دانلود ۵۰ میلیون در ۱۹ روز اولیه می تواند این نظریه را باورپذیر کند. بازی های دیگری که به مرز ۵۰ میلیون دانلود رسیده اند، Color Switch و Slither.io هستند، اما آنها به ترتیب ۷۷ و ۸۱ روز را برای رسیدن به این مرحله طی کردند. از طرف دیگر پوکمون گو بیشتر از یک بازی است، بلکه یک پدیده اجتماعی است. بیرون کشیدن میلیون ها نفر از خانه هایشان به خیابان و وادار کردن آنها به جست و جوی شهر برای یافتن پوکمون های کوچک، پوکمون گو را بیشتر یک تجربه اجتماعی می کند تا یک بازی ساده. منبع: ایسا



گزارش

"پوکمون گو" همچنان می تازد (۱۳۴۰-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی «پوکمون گو» رکوردهای بیشتری می شکند و توانسته به رقم ۵۰ میلیون دانلود در گوگل پلی و ۷۵ میلیون دانلود در اندروید و iOS به صورت ترکیبی برسد.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از ایسا، موفقیت عظیمی که نصب بازی «پوکمون گو» شده و به شکستن رکوردها ادامه می دهد، به مرز دانلود ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است. چند روز قبل ایل اعلام کرد که پوکمون گو از هنگام راه اندازی و بلافاصله با گذشت یک هفته، رکوردها را شکسته است. این بازی از زمانی که در تاریخ ۵ جولای ارائه شد نظرها را به خود جلب کرد و اگرچه در حال حاضر در آمریکا سببی منفی را تجربه می کند، اما هنوز از نظر دانلود شدن رکوردها را می شکند. شرکت تجزیه و تحلیل اپلیکیشن های Sensor Tower تخمین زده که پوکمون گو می تواند این هفته به تنهایی ۵۰ دانلود را در گوگل پلی پشت سر بگذارد و در کنار رکورد تاثیرگذاری که در اپ استور داشته، به نظر می رسد این بازی به عدد عظیم ۷۵ میلیون دانلود در سیستم های اندروید iOS رسیده است. پوکمون گو تقریباً محبوب ترین بازی موبایلی در مدت کوتاهی پس از راه اندازی بود، اما آمارهای جدید ثابت می کند که این موفقیت چه میزان عظیم است. شرکت Sensor Tower این عدد ۵۰ میلیون دانلود در اندروید را بررسی کرده است؛ این بازی نه تنها سریع ترین بازی موبایلی است که با گذشت ۱۹ روز پس از راه اندازی در پنج جولای به تعداد نصب ۵۰ میلیون روی پلت فرم رسیده، بلکه سریع ترین فاصله را در ترکیب دانلودهای جهانی اندروید iOS طی کرده است.

با نگاهی به دانلودهای هر دو سیستم عامل اندروید و iOS این شرکت آشکار می کند که نصب ۷۵ میلیون جهانی تخمین زده شده پوکمون گو را اولین بازی موبایلی نصب شده در ماه می کند. علاوه بر این پوکمون گو توانسته ۳۲ بازار را در سراسر جهان باز کند که تنها بخشی از ۱۰۰ بازار گوگل پلی و اپ استور است. احتمالا این بازی برای جذب طرفداران بیشتر در جهان، به تاسیس بازارهای دیگر ادامه خواهد داد. شرکت Sensor Towers حتی اعلام می کند که این بازی ممکن است در ۶۰ روز اولیه خود به میزان ۱۰۰ میلیون دانلود در اندروید و iOS برسد و رکوردهای بیشتری را بشکند. دانلود ۵۰ میلیون در ۱۹ روز اولیه می تواند این نظریه را باورپذیر کند. بازی های دیگری که به مرز ۵۰ میلیون دانلود رسیده اند، Color Switch و Slither.io هستند، اما آنها به ترتیب ۷۷ و ۸۱ روز را برای رسیدن به این مرحله طی کردند. از طرف دیگر پوکمون گو بیشتر از یک بازی است، بلکه یک پدیده اجتماعی است. بیرون کشیدن میلیون ها نفر از خانه هایشان به خیابان و وادار کردن آنها به جست و جوی شهر برای یافتن پوکمون های کوچک، پوکمون گو را بیشتر یک تجربه اجتماعی می کند تا یک بازی ساده.



FAME EMPAS

چگونه یک بازی ویدیویی در کشورمان تبدیل به تهدید شد؟ (۱۳۴۱-۹۵/۰۱/۲۵)

منبع: روزنامه هفت صبح مورخ ۷ مرداد ۱۳۹۵

چگونه یک بازی ویدیویی در کشورمان تبدیل به تهدید شد؟ هر چیزی که در دنیا بیش از حد محبوب می شود در کشورمان به عنوان تهدید شناخته می شود. فرقی ندارد سوژه مورد نظر چیست، بالاخره ایرادی از آن می گیرند و فعالیتش را با مشکل مواجه می کنند. داستان محبوبیت جهانی پوکمون گو هم دقیقاً به همین شکل رقم خورده. در شرایطی که یک هفته از راه اندازی بازی در ایران نمی گذرد، روز گذشته شاهد این بودیم که بالاخره مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای کار خود را کردند و پوکمون گو در ایران فیلتر شد. البته فیلترینگ بازی ویدیویی که از هیچ قانون کشورمان تخطی نمی کند دیگر تبدیل به امری عادی شده و به آن عادت کرده ایم. کسانی که به تئوری توطئه علاقه مند هستند، همواره می توانند از ساده ترین موضوعات، جنبه تاریک و منفی آن را استخراج کنند. در شرایطی که تاکنون به جز حواشی اجتماعی این بازی که در نقاط مختلف دنیا اتفاق افتاده هیچ کس به جز مسئولین بنیاد به این موضوع فکر نکرده اند که ممکن است سازندگان پوکمون از آن برای سرقت اطلاعات استفاده کنند. مطمئناً کشوری که تولید کننده بازی در آن قرار دارد، دشمن های جهانی دیگری جز ایران برای جاسوسی دارد، اما هیچ کدام از آنها چنین تهدیدی را احساس نکرده اند و پوکمون را به عنوان یک سرگرمی می بینند نه دستگاهی برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... جاسوسی اطلاعات از مردم.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای متنی را برای خبرگزاری مهر ارسال کرده که بد نیست بخش های مختلف آن را بررسی کنیم. در این متن توضیح داده شده که «بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسایل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود» مسئله ای که در اینجا اهمیت پیدا می کند این است که در هیچ نقطه ای از دنیا پوکمون را فراتر از یک بازی نمی بینند، اینکه بخش عمده ای از مردم دنیا درگیر یک بازی شوند، پدیده ای است که طی سال های اخیر بارها تکرار شده و این اولین نمونه در این ابعاد نیست. در ادامه باید به این مسئله هم اشاره کرد که تاکنون هیچ دولتی محدودیت یا ممنوعیت برای بازی ایجاد نکرده و تنها بعضی کشورها توصیه کرده اند که مردم برای تجربه بازی به مناطق نظامی یا امنیتی نزدیک نشوند. موضوعی که می توانست به شکلی مشابه در ایران هم پیاده سازی شود در بخشی دیگر از متن به این نکته اشاره شده که «بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست». تاکنون هیچ بازی بزرگی که در خارج از کشور تولید شده با توجه به محدودیت های کشورمان این امکان را نداشته که در ایران سرورهای خود را راه اندازی کند و همین طور هیچ بازی ای در ایران با چنین مشکلی مواجه نشده است. در حال حاضر تعداد زیادی بازی آنلاین در بازار وجود دارند که کاربرهای ایرانی می توانند بدون هیچ مشکلی به سرورهای آنها در خارج آنها در کشور متصل شده و به تجربه بازی بپردازد. مسئله دیگری که باز هم نشان از اشتهای مسئولین بنیاد دارد این است که آنها در گفت و گوهایی قبلی به این نکته اشاره کرده بودند که با «نینتندو» به عنوان سازنده بازی در این راستا تماس گرفته اند. مسئولین بنیاد بهتر است بیشتر تحقیقات خود را انجام داده و متوجه این موضوع شوند که سازنده بازی و ناشر آن شرکتی به نام «نیتانیک» است و نینتندو تنها درصدی از مالکیت مجموعه پوکمون را همراه با «پوکمون کمپانی» در اختیار دارد.

در نهایت بنیاد در متن ارسالی توضیح داده که «با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسایل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود، بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را ممنوع به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است» در تمام کشورهای میزبان پوکمون گو بدون هیچ نظارتی از سوی سازمان های امنیتی تاکنون هیچ اتفاقی در راستای امنیت اجتماعی به وجود نیامده و مشخص نیست در شرایطی این چنینی، چگونه مسئولین بنیاد به این نتیجه رسیده اند.

+۲



«پوکمون گو» همچنان می تازد (۱۳۸۹-۰۸/۰۱/۲۵)

بازی «پوکمون گو» رکوردهای بیشتری می شکند و توانسته به رقم ۵۰ میلیون دانلود در گوگل پلی و ۷۵ میلیون دانلود در اندروید و iOS به صورت ترکیبی برسد.

به گزارش سپنا به نقل از تک تایمز، موفقیت عظیمی که نصیب بازی «پوکمون گو» شده و به شکستن رکوردها ادامه می دهد، به مرز دانلود ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است. چند روز قبل ایل اعلام کرد که پوکمون گو از هنگام راه اندازی و بلافاصله با گذشت یک هفته، رکوردها را شکسته است. این بازی از زمانی که در تاریخ ۵ جولای ارائه شد نظرها را به خود جلب کرد و اگرچه در حال حاضر در آمریکا سببی منفی را تجربه می کند، اما هنوز از نظر دانلود شدن رکوردها را می شکند. شرکت تجزیه و تحلیل اپلیکیشن های Sensor Tower تخمین زده که پوکمون گو می تواند این هفته به تنهایی ۵۰ میلیون بار در گوگل پلی پشت سر بگذارد و در کنار رکورد تاثیرگذاری که در اپ استور داشته، به نظر می رسد این بازی به عدد عظیم ۷۵ میلیون دانلود در سیستم های اندروید iOS رسیده است. پوکمون گو تقریباً محبوب ترین بازی موبایلی در مدت کوتاهی پس از راه اندازی بود، اما آمارهای جدید ثابت می کند که این موفقیت چه میزان عظیم است. شرکت Sensor Tower این عدد ۵۰ میلیون دانلود در اندروید را بررسی کرده است؛ این بازی نه تنها سریع ترین بازی موبایلی است که با گذشت ۱۹ روز پس از راه اندازی در پنج جولای به تعداد نصب ۵۰ میلیون روی پلت فرم رسیده، بلکه سریع ترین فاصله را در ترکیب دانلودهای جهانی اندروید iOS طی کرده است. با نگاهی به دانلودهای هر دو سیستم عامل اندروید و iOS این شرکت آشکار می کند که نصب ۷۵ میلیون جهانی تخمین زده شده پوکمون گو را اولین بازی موبایلی تصب شده در ماه می کند علاوه بر این پوکمون گو توانسته ۳۲ بازار را در سراسر جهان باز کند که تنها بخشی از ۱۰۰ بازار گوگل پلی و اپ استور است. احتمالاً این بازی برای جذب طرفداران بیشتر در جهان، به تاسیس بازارهای دیگر ادامه خواهد داد. شرکت Sensor Towers حتی اعلام می کند که این بازی ممکن است در ۶۰ روز اولیه خود به میزان ۱۰۰ میلیون دانلود در اندروید و iOS برسد و رکوردهای بیشتری را بشکند. دانلود ۵۰ میلیون در ۱۹ روز اولیه می تواند این نظریه را باورپذیر کند. بازی های دیگری که به مرز ۵۰ میلیون دانلود رسیده اند، Switch و Slitherio هستند اما آنها به ترتیب ۷۷ و ۸۱ روز را برای رسیدن به این مرحله طی کردند. از طرف دیگر پوکمون گو بیشتر از یک بازی است، بلکه یک پدیده اجتماعی است. بیرون کشیدن میلیون ها نفر از خانه هایشان به خیابان و وادار کردن آنها به جست و جوی شهر برای یافتن پوکمون های کوچک پوکمون گو را بیشتر یک تجربه اجتماعی می کند تا یک بازی ساده.



انتقاد فعالان سومین صنعت پولساز جهان از بنیاد ملی بازی رایانه ای عملکرد ضعیف بنیاد ملی بازی رایانه ای قابل دفاع نیست (۱۳۹۵-۱۲/۰۵/۰۸)

عملکرد اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای مورد انتقاد بسیاری از بازی سازان و فعالان این حوزه قرار گرفته است. یکی از فعالان صنعت بازی از مشکلات این صنعت و نبود حمایت از سوی بنیاد ملی بازی رایانه ای با برتا سخن گفت.

عملکرد اخیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای مورد انتقاد بسیاری از بازی سازان و فعالان این حوزه قرار گرفته است. یکی از فعالان صنعت بازی از مشکلات این صنعت و نبود حمایت از سوی بنیاد ملی بازی رایانه ای با برتا سخن گفت. میثم قربانی در گفتگو با خبرنگار برتا، در مورد عملکرد بنیاد ملی بازی گفت: افرادی که در این حوزه مشغول فعالیت هستند به اصطلاح خودشان فکر می کنند که کارهای مفیدی انجام می دهند اما این چنین نیست، عملکردشان در این سالها در حد بضاعتشان بوده است نه در حد توانشان ادعا با چیزی که در توان آدم است فرق زیادی دارد.

وی در پاسخ به این که برخی می گویند "این بنیاد فقط شمار می دهد اما عمل نمی کند" افزود: کاملاً درست است، سنگ اندازی های زیاد، بروکراسی های طولانی و کارهای اشتباه انجام می گیرد. تعداد آدم هایی که برای این بنیاد به این کوچکی کار می کند بسیار زیاد است و کار خاصی را در قبال حل مشکل انجام نمی دهد، خیلی ها هستند که به این افراد اعتراض دارند اما کسی پاسخگو نیست.

این منتقد بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به جای دلگرمی برای فعالان این حوزه در یک روند فرسایشی آن ها را خسته و دلزده کرده است گفت: متأسفانه عملکرد ضعیف بنیاد در ادوار مختلف، عملکرد قابل دفاعی نیست در حالیکه بازی های رایانه ای سومین صنعت پولساز جهان هستند اما این صنعت پولساز در ایران دچار ابهام و سردرگمی است. اشاره قربانی به افرادی است که علاوه بر مشاغل دیگر در بنیاد هم سمت دارند و از دو شغله های دولت محسوب میشوند موردی که خلاف قانون است و از سوی مسوولان هم پیگیری می شود.

او با اشاره به این موضوع که بازی ها را کپی می کنند و می فروشند اما به بازی ساز های داخل کشور کمک نمی کنند ادامه داد: ایران چیزی به عنوان صنعت بازی سازی ندارد خیلی ها دلشان می خواد بگویند که ما در داخل کشورمان بازی سازی را که این روزها دومین صنعت پول ساز در دنیاست را داریم اما چنین چیزی نیست.

قربانی در ادامه تصریح کرد: بازی سازی در این دوره حتی از سینما و تلویزیون هم فرهنگ ساز تر است؛ چون قشر سنی زیادی درگیر این فرایند هستند و بازی به راحتی می تواند تاثیر گذار باشد.

او افزود: صنعت بازی سازی نداریم چون بازی ساز ها نمی توانند کاری کنند در توانشان نیست به چند دلیل که هم علمش را ندارند، هم بودجه ندارند، هم ابزار هایش را ندارند اگر ابزار هایش را داشته باشیم شخص مناسب را نداریم که بتواند آموزش دهد.



طراحی بازی رایانه ای دلاور توسط جوان ارومیه ای (۱۳۹۷-۱۲/۰۵/۰۸)

در بازی رایانه ای دلاور، قهرمان بازی از مکانهایی چون مسجد، مدرسه و بیمارستان در مقابل حمله تروریست ها محافظت می کند.

به گزارش خبرگزاری صداوسیما: انیمیشن ساز و بازی ساز ارومیه ای هدف از ارائه این بازی را تاکید بر برقراری صلح جهانی و امنیت در دنیا عنوان کرد و گفت: ایده این بازی از شرایط کنونی جهان و وجود گروه های تروریستی گرفته شده است.

ملک محمدی افزود: این بازی شامل ۵۰ مرحله است و شخصیت دلاور به عنوان کاراکتر اصلی آن با پناه گرفتن در مکان هایی از جمله مسجد، مدرسه و بیمارستان از این بنا ها در مقابل حمله تروریست ها محافظت می کند.

وی با اشاره به اینکه کاربران می توانند با نصب این بازی بر روی گوشی تلفن همراه خود از آن استفاده کنند، گفت: تنظیمات بازی برای تمامی سنین قابل تغییر است و حتی کودکان می توانند با انجام تنظیمات مختص کودکان از آن استفاده کنند.

بازی دلاور یازدهمین بازی رایانه ای است که توسط این جوان ارومیه ای به بازار عرضه می شود.



«بوکمون» ما را هم به بازی می گیرد؟ / شروط ایران برای عرضه رسمی بازی (۲۰۱۱-۱۲/۰۵/۰۸)

< محصول تازه کمپانی بازی سازی نینتندو در کمتر از دو هفته از آغاز عرضه رسمی، گیرهای بسیاری در کشورهای مختلف را مسحور خود کرده است؛ موج «بوکمون» ایران را هم در بر خواهد گرفت؟

تام کوری جوان ۲۴ ساله زلاندنویسی تا همین چند روز پیش تنها یک کارمند ساده بود و حالا به واسطه یک «تصمیم عجیب» تبدیل به تیتراژ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رسانه ها شده است جوانی که برای «بازی» دست از «کار» کشید، برگه استعفای خود از کار تمام وقتش را امضا کرد. پاشنه هایش را برای سفر ورکشید و در پاسخ به کنجکاوی رسانه ها اعلام کرد: «من به دنبال ماجراجویی بودم. ۶ سال بود که به سختی کار می کردم و حالا زمان استراحت من از راه رسیده است. حالا بازی پوکمون گو این امکان را برای من فراهم کرده است تا بتوانم رویای خودم را تحقق بخشم».

تام اما تنها یکی از میلیون ها گیمری است که در فاصله زمانی کمتر از دو هفته پس از عرضه رسمی «پوکمون گو» اقدام به دانلود این بازی کردند تا محصول تازه کمپانی نینتندو بتواند رکورد سریع ترین دانلود در گوگل پلی را به نام خود جا به جا کند.

سرعت فراگیری تب بازی «پوکمون گو» در دنیا به گونه ای است که می توان آن را یک «شوک جهانی» دانست و شاید دلیل همین مختصات فراگیری است که حالا یک سوال کلیدی به صورت مکرر در محافل رسانه ای و اتاق های سیاست گذاری حوزه بازی های رایانه ای در کشور ما مطرح می شود: موج «پوکمون» آیا ایران را هم فرا خواهد گرفت؟

پوکمون؛ شکار یا شکارچی؟

برای آشنایی با «پوکمون گو» فقط کافی است سری به سایت های تخصصی بازی های رایانه ای بزنید تا با حجم بالایی از خبر، گزارش و تحلیل درباره این پدیده نوظهور مواجه شوید. در حوصله این گزارش مختصر اما همین قدر بداندید که این بازی با محوریت کاراکترهای محبوب انیمیشنی در دهه ۱۹۹۰ طراحی و عرضه شده و با تکیه بر همین سابقه نوستالژیک خیلی زود توانست مخاطبان بسیاری را با خود همراه کند.

پوکمون سابقه حضوری دریا در بازار سرگرمی ها دارد

«پوکمون گو» اما غیر از این ظرفیت نوستالژیک داستانی، از نظر فناوری و تکنیک بازی هم حکم تجربه ای تازه و ناب را برای گیمرها دارد. تلفیق فضای واقعی و مجازی در طراحی این بازی را باید یکی از اصلی ترین برگ برنده های آن دانست که کاربران را در موقعیتی منحصر به فرد برای تجربه یک بازی تازه قرار می دهد.

به این ویژگی مختصات جغرافیایی و لزوم تحرک را هم می توان اضافه کرد. کاربران برای شکار «پوکمون» نمی توانند در یکجا ثابت بمانند و این نکته ای است که از یک سو منتقدان کم تحرکی معتادان به بازی های رایانه ای را ساکت خواهد کرد و از سوی دیگر گیمرهایی همچون «تام کوری» را از کار و زندگی می اندازد!

«پوکمون گو» چیست؟

برای آنکه بتوانید تصویری از بازی «پوکمون گو» داشته باشید پیش از هر چیز لازم است تصویری که تا به امروز از یک بازی موبایلی داشته اید را از ذهن پاک کنید! طراحی این بازی به گونه ای است که کاربران با در دست داشتن گوشی هوشمند خود با دو ابزار جی پی اس و دوربین فیلمبرداری، خودشان تبدیل به کاراکترهای بازی می شوند و در مختصاتی به وسعت شهر و حتی کشور به دنبال «پوکمون» می گردند.

حضور پوکمون های مجازی در محیط واقعی

واقعیت افزوده تکنیکی است که بازی «پوکمون گو» براساس آن طراحی شده و به شما این امکان را می دهد محیط واقعی اطراف خود را از دریچه دوربین تلفن همراه با تیراتی همچون حضور و شیطنت «پوکمون ها» ببینید!

حالا نوبت شما است که با ابزار «پوک بال» که در اختیار دارید به شکار پوکمون بروید. نکته جالب اینکه محل تجمع پوکمون ها توسط جی پی اس و در نقشه ای جامع به کلیه کاربران گزارش داده می شود و اینگونه بازی به صورت آنلاین کاربران را به رقابت یا یکدیگر بر سر شکار «پوکمون» بیشتر ترغیب می کند.

همه ظرفیت هایی که یک بازی را فراگیر می کند

درباره موج فراگیر «پوکمون گو» در دنیا و احتمال دامنه دار شدن آن در ایران سراغ یکی از بازی سازان موفق داخلی رفتیم. محمدمهدی بهفر راد، مدیرعامل شرکت پیشگامان یارا کیش است که دو سال پیش بازی ایرانی «خروس جنگی» را تبدیل به یک پدیده در بازار بازی های رایانه ای ایران کرد. بازی ای که در مدت زمان اندک کاربران بسیاری را به سمت خود جذب کرد و حتی به مرحله سوددهی اقتصادی رسید.

بهفر راد در تحلیل دلایل موفقیت «پوکمون گو» به خبرنگار مهر می گوید: نکته اصلی درباره بازی پوکمون داستان اصلی پوکمون است که از فضا و ویژگی های داستانی آن به بهترین شکل در طراحی بازی استفاده شده است. به تعبیر دیگر داستان واقعی شکل گیری پوکمون در قالب تکنولوژی AR تبدیل به یک بازی سرگرم کننده شده است که طبیعتا برای مخاطبان هم جذاب است. آدم ها اساسا به دنبال تجربه های تازه هستند و طبیعتا در کنار هم قرار گرفتن این ظرفیت ها توسط کمپانی معتبری همچون نینتندو تبدیل به یک اتفاق می شود.

طراح بازی ایرانی «خروس جنگی» در عین حال معتقد است: البته توجه داشته باشید که ایده طراحی اینگونه یک بازی اولین بار نیست که اجرایی می شود و در واقع بازی «پوکمون گو» تکمیل شده تجربه های قبلی با بهره گیری از ظرفیت داستانی پوکمون است.

وی می گوید: این بازی در واقع فضایی تازه برای کاربران خود خلق می کند و با برقراری ارتباط میان فضای حقیقی و مجازی موفقیت سرگرم کننده ای را برای گیمرها به وجود آورده است. اینکه کاربر احساس می کند به واسطه وسیله ای که در دست دارد می تواند چیزی که در محیط اطرافش وجود دارد را کشف کند، مطابق همان داستان های جذابی است که سال ها در فیلم های سینمایی دیده بودیم و حالا تجربه مستقیم آن جذابیت بسیار بالایی برای کاربران دارد.

بهفر راد درباره اینکه این بازی تا چه اندازه در ایران فراگیر خواهد شد معتقد است: از آنجا که داستان اصلی پوکمون خیلی در ایران شناخته شده نیست. شاید سرعت برقراری ارتباط مخاطب ایرانی با این بازی مانند نمونه های دیگری مانند «کلیش» نباشد. از این منظر فکر می کنم فراگیری پوکمون گو در ایران به گستردگی و سرعت بازی های دیگر نخواهد بود.

منتظر نسخه های ایرانی «پوکمون گو» باشید!

وقتی درباره فاصله تکنیکی و سخت افزاری طراحی «پوکمون گو» با سطح صنعت بازی سازی در ایران سوال کردیم بهفر راد صراحتا هرگونه فاصله را رد کرد و گفت: نه اصلا اینگونه نیست. شبیه سازی این بازی در ایران کاملا ممکن است و اینگونه نیست که از نظر سخت افزاری امکان تولید آن را نداشته باشیم. حتی شاید از خیلی بازی های دیگری که می شناسیم ساده تر هم باشد. قطعا هم به زودی شاهد بازی های داخلی مشابه خواهید بود.

بهفر راد البته سوار شدن بر این موج جهانی و ارائه نسخه های ایرانی آن را پدیده ای مثبت ارزیابی می کند و می گوید: چرا نباید از این (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ظرفیت استفاده کنیم؟ وقتی موجی اینگونه به راه افتاده و مخاطبان هم به آن رویکرد مثبت نشان داده اند چرا ما از آن استفاده نکنیم؟ این اتفاق قطعا بد نیست کما اینکه درباره بازی «خروس جنگی» هم شاهد تکرار تجربه های موفق با مولفه هایی بومی بودیم که اتفاق های خوبی هم برای آن رخ داد درباره «پوکمون» هم این اتفاق خواهد افتاد.

این بازی سازی درباره اینکه آیا باید فراگیری احتمالی «پوکمون گو» در ایران را تهدیدی برای بازار داخلی بدانیم هم معتقد است: به هر حال هر محصول تازه فارغ از داخلی و خارجی رقابت را دشوار می کند و قطعا این بازی هم همین گونه خواهد بود. طبیعتاً فراگیری این بازی باعث می شود بودجه تعریف شده در سید هزینه ای گیمهای ایرانی به سمت این بازی برود و دیگر به سمت بازی من نوعی نمی آید اما این یک رقابت است. البته با توجه به سلیقه و ذائقه تازه ای که این بازی به وجود آورده بازی ساز ایرانی اگر زرتنگ باشد می تواند از همین ظرفیت تازه به نفع خود استفاده کند.

آیا می توان «پوکمون گو» را تهدید دانست؟

در لا به لای موج خبرهای مرتبط با تب فراگیر «پوکمون گو» در دنیا، برخی واکنش ها هم قابل توجه است. مانند مسئولان دیوار ندبه در سرزمین های اشغالی و یا مدیران موزه هولوکاست در واشنگتن که معترض این بازی شده و در محدوده این مناطق آن را «ممنوع» اعلام کرده اند.

روزنامه اسرائیلی جروزالم پست پنجشنبه ۲۴ تیر تصاویری از بازی دارندگان تلفن های هوشمند در «دیوار ندبه» و آشوبش منتشر کرده و پرسیده است آیا این بازی در این امکان بازی کردن با احساسات یهودیان معتقد یا بازماندگان هولوکاست نیست؟ به نوشته جروزالم پست، مسئولان آشوبش چهارشنبه ۲۳ تیر در حساب توئیتری این موزه تاکید کردند که اجازه انجام این بازی را به بازدیدکنندگان نخواهند داد زیرا «بی احترامی» به این مکان مهم و یادگشته های آن است. اندرو هولینگر از مسئولان موزه هولوکاست در پایتخت آمریکا هم سه شنبه ۲۲ تیر به واشینگتن پست گفت بازی کردن در این مکان رفتاری شایسته نیست.

در کنار این «ممنوعیت ها» دانشگاه الازهر هم به جمع معترضان پیوسته و این بازی را به «مستی» تشبیه کرده است! یکی از معاونین موسسه الازهر در مصر که علاقه ای به «پیکاچو» هیولای زرد کوچک پوکمون ندارد فتوایی درباره این بازی موبایلی صادر کرده و گفته است: این بازی آدم ها را شبیه انسان های مستی می کند که در خیابان ها راه می روند و به صفحه موبایلی خیره شده اند که آن ها را به سمت هیولاهای خیالی هدایت می کند. او می گوید که این بازی زندگی و کار مردم را مختل کرده است.

در ماه مارس هم در عربستان سعودی هم فتوایی درباره منع بازی پوکمون داده شده بود چرا که عقیده داشتند ژاپنی ها این بازی را تولید کرده اند تا ذهن کودکان را منحرف کنند و این بازی را قماربازی نامیده بود.

فارغ از صحت و اعتبار این اعتراضات اما واقعیت هایی درباره بازی «پوکمون گو» وجود دارد که نمی توان در ارزیابی میزان نفوذ و سیطره این بازی بر کاربران آن ها را نادیده گرفت. در مسیر نصب بازی در تلفن همراه شما اجازه دسترسی به جی میل، دوربین و اطلاعات ثبت شده در جی پی ای اس تلفن همراه هوشمند خود را به شرکت سازنده بازی می دهید. این الزاما به معنای تلاش طراحان بازی برای جاسوسی و نفوذ نیست اما این سطح از دسترسی قطعا بی ارتباط با امنیت اطلاعات فردی و خصوصی شما در بلندمدت نخواهد بود!

«پوکمون گو» به ایران هم می رسد؟

با وجود جمع این بازتاب ها اما مهمترین سوال برای کاربران ایرانی احتمالا نسبت این بازی با فضای بازی های رایانه ای در کشور است. بازی پوکمون گو هنوز کشور ایران را در سامانه اصلی خود پشتیبانی نمی کند و این به معنای آن است که حتی اگر کاربری در ایران بتواند از طریق میانبری مانند تغییر نام کشور مبدأ اقدام به نصب بازی کند، به دلیل عدم پوشش بازی در ایران به سختی می تواند به هدف اصلی گیم یعنی «شکار پوکمون» مشغول شود و بازی جذابیت اصلی خود را برای او نخواهد داشت.

تصویری که یکی از کاربران از تجربه شکار پوکمون در تهران در فضای مجازی به اشتراک گذاشت

با این وجود اما تا هم اکنون هستند کاربران ایرانی که بازی را بر روی تلفن های همراه خود نصب کرده و حتی موفق به شکار هم شده اند. این کاربران بخشی از تجربه های خود از این بازی را هم در برخی رسانه ها به اشتراک گذاشته اند اما فصل مشترک این تجربه ها هم حضور پشتیبانی نامناسب از فضای بازی در خیابان های تهران است.

حالا «پوکمون گو» در مرز ورود به ایران است و طبیعتاً متولی اصلی مدیریت مسیر ورود این بازی به کشور بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. به همین بهانه هم سراغ مدیرعامل بنیاد رفیقیم تا ببینیم مسئولان این عرصه چقدر در جریان این بازی و موج جهانی آن هستند!

نامه نگاری رسمی ایران با سازندگان «پوکمون گو»

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به پیگیری ما درباره وضعیت ورود این بازی به ایران می گوید: ابتدا باید بگویم که بنده از پیگیری و سرعت واکنش رسانه ها نسبت به این پدیده واقعا خوشحالم چرا که معتقدم اگر رسانه ها پیگیر موضوعی باشند و آن را رصد کنند قطعاً مسئولان هم سریع تر متوجه اهمیت موضوع می شوند و عزم ملی ای که به خصوص در زمینه بازی های رایانه ای به دنبال شکل گیری آن هستیم با سرعت بیشتری شکل می گیرد.

این مدیر فرهنگی بعد از این مقدمه از یک نامه نگاری رسمی خبر داد و درباره جزئیات آن به خبرنگار مهر گفت: درباره بازی پوکمون ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشته ایم. با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم.

شروط ایران برای عرضه رسمی «پوکمون گو»

کریمی قدوسی ادامه داد: برای عرضه این بازی دو شرط را مدنظر داریم که البته هنوز به صورت رسمی به سازندگان بازی اعلام نشده: یکی اینکه باتوجه به حجم اطلاعات ثبت شده کاربران در فضای این بازی، سرور اصلی آن حتماً باید در ایران باشد و دوم اینکه نقاط تفریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقاطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد. مانند مراکز نظامی و امنیتی.

وی ادامه داد: اگر سازندگان این بازی به دنبال ورود رسمی به ایران هستند باید این موارد را مدنظر داشته باشند اما با توجه به نامه نگاری ای که (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) داشتیم آنچه از واکنش آن‌ها برمی‌آمد به صورتی بود که احساس نمی‌کنیم در شرایط فعلی برنامه‌ای برای ورود به ایران داشته باشند. بازار بازی های رایانه‌ای ایران همچنان برای بازی سازان و شرکت های جهانی یک بازار پیچیده و ناشناخته است و به همین دلیل کمتر به دنبال ورود به آن هستند، به خصوص که درباره این بازی در همین محدوده فعلی بازار عرضه هم سازندگان سود سرشاری را عاید خود کرده‌اند.

کریمی قدوسی در پاسخ به اینکه آیا این سکوت و عدم شناخت را می‌توان نشانه‌ای برای بی‌رغبتی سازندگان بازی در همکاری رسمی با ایران دانست گفت: نه بیشتر شاید به معنای عدم تمایل برای عرضه بازی در داخل ایران باشد.

فیلترینگ راه ورود «پوکمون گو» را سد می‌کند؟
اما آیا عدم تمایل شرکت سازنده و سخت‌گیری ما از طریق فیلترینگ می‌تواند سدی در برابر ورود موج «پوکمون گو» به داخل ایران باشد؟ مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه‌ای در این باره معتقد است: بنده همین الان که با شما صحبت می‌کنم برای آشنایی بیشتر نسخه‌ای از بازی را دانلود کرده و در گوشی همراهم دارم اما اساساً بازی نقشه ایران را ساپورت نمی‌کند. حتی وقتی بازی را دانلود می‌کنید برای وصل شدن به سرور اصلی بازی باید از وی پی ان استفاده کنید و این به معنای آن است که فعلاً آنها قصد ساپورت کاربران ایرانی را ندارند.

کریمی قدوسی ادامه می‌دهد: اگر قرار است این بازی در ایران فراگیر شود، از نظر اجرایی نیازمند کار میدانی یکی تیم در سطح شهر تهران برای تصویربرداری از نقاط خاص و کلیدی است. اگر کاربر از طریق بازی قرار است به یک پارک، میدان و یا فروشگاه راهنمایی شود حتماً باید مختصات جغرافیایی و فیزیکی این مکان در بازی تعریف شده باشد و تا زمانی که تیم سازنده تمایلی به این کار نداشته باشد اساساً نمی‌تواند محیط داخلی ایران را پوشش دهد.

وی ادامه داد: به رغم این عدم تمایل اما ما هماهنگی‌ها و نامه‌نگاری‌های اولیه را انجام داده‌ایم و طبق پاسخی که تا به امروز به ما داده‌اند اگر در آینده تصمیمی برای ورود به بازار ایران داشته باشند حتماً با هماهنگی رسمی اقدام خواهند کرد. از نظر سخت‌افزاری و نرم‌افزاری اینگونه نیست که این بازی بتواند به صورت ناگهانی در ایران فراگیر شود و نیاز به مقدمات زمان بری دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای در پایان گفت: در این زمینه قصد داریم با کشورهای اروپایی هم مکاتباتی داشته باشیم آیا آنها هم شرایطی برای عرضه بازی در نظر گرفته‌اند یا خیر؟ احتمالاً در یکی دو هفته آینده نتایج این مکاتبات را هم اعلام خواهیم کرد. تحلیل ما این است با توجه به شرایطی که بازی لازم دارد بدون هماهنگی رسمی امکان عرضه این بازی در هیچ کشوری وجود ندارد.



تام به گام با جشن بازی های رایانه‌ای تهران / جایش های ششمین دوره (۱۳۹۰-۱۳۹۱-۱۳۹۲)

جشنواره بازی های رایانه‌ای تهران از سال ۱۳۹۰ فعالیت خود را آغاز کرد و در پنج دوره‌ای که از آن گذشته است، شاهد آمار و ارقام های جالبی از آن هستیم.

خبرگزاری مهر- گروه فرهنگ: جشنواره بازی های رایانه‌ای تهران که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای به عنوان متولی بازی های رایانه‌ای در کشور برگزار می‌شود مهم ترین جشنواره هنر-سنت بازی های رایانه‌ای در کشور است که هر ساله بهترین بازی ها و بازی سازان ایرانی در آن انتخاب می‌شوند. سه دوره نخست این جشنواره در سال های ۹۰، ۹۱ و ۹۲ همزمان با نمایشگاه بازی های رایانه‌ای تهران برگزار شد اما از آنجایی که بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای می‌گوید از سال ۹۲ به بعد بودجه نمایشگاهی اش قطع شده و امکان برگزاری نمایشگاه را ندارد، جشنواره از دوره چهارم به صورت مستقل در حال برگزاری است.

طبق آمار رسمی منتشر شده، در پنج دوره از این جشنواره ۵۴۱ اثر ارسال شده است که این بازی ها را ۲۸۷ تیم بازی سازی یا افراد مستقل ساخته‌اند. در مجموع ۶۲ داور نیز وظیفه داوری آثار را در این سال ها عهده دار بوده‌اند.

نکته حائز اهمیت اینجاست که با بررسی تعداد آثار ارسالی در هر دوره از جشنواره به این نتیجه می‌رسیم که تعداد آثار ارسالی روند منظم کاهشی یا افزایشی نداشته است و آخرین دوره از جشنواره با دریافت ۱۲۷ بازی رایانه‌ای و موبایلی بیشترین استقبال را به خود اختصاص داده است.

براساس آمار ثبت شده در دبیرخانه این رویداد از سال ۹۰ تا سال گذشته و طی ۵ دوره برگزاری سالانه این رویداد به ترتیب ۹۴، ۱۱۱، ۹۱ و ۱۲۷ بازی رایانه‌ای در این جشنواره حضور داشته است.

یکی از علت های افزایش تعداد بازی های ارسالی در سال گذشته را می‌توان به رشد تولید بازی های موبایلی در کشورمان نسبت داد که تقریباً از دو سال گذشته تاکنون رشد چشمگیری داشته است. این در حالی است که در دوره های پیشین اغلب بازی ها مختص پلتفرم رایانه‌ای شخصی بوده‌اند و این تناسب از دوره پنجم جشنواره به نفع بازی های موبایلی تغییر کرده است. می‌توان پیش بینی کرد که این روند در ششمین دوره از جشنواره بازی های رایانه‌ای تهران نیز تکرار شده و مجدداً شاهد تولید بازی های موبایلی بیش تری در کشورمان باشیم.

جشنواره بازی های رایانه‌ای تهران با هدف منسجم کردن و انگیزه بخشیدن به بازی سازان کشورمان برای تولید محصولات باکیفیت آغاز به کار کرد. به همین علت حائز اهمیت است که بدانیم در هر دوره از جشنواره چه تعداد بازی ساز یا تیم بازی سازی شرکت کرده‌اند. با بررسی آمار رسمی جشنواره متوجه می‌شویم که پنجمین دوره از جشنواره با ثبت ۹۴ بازی ساز یا تیم بازی سازی رکورددار ادوار جشنواره است. این در حالی است که سه دوره نخست جشنواره که همزمان با نمایشگاه بازی های رایانه‌ای تهران نیز برگزار می‌شد به شاهد حضور ۵۳، ۷۹ و ۶۱ بازی ساز یا تیم بازی سازی بوده است. این مهم نشان می‌دهد برگزار نشدن نمایشگاه تأثیری منفی در رشد بازی سازان نداشته است.

جوایز نقدی و غیر نقدی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هر جشنواره ای با نماد و تندیس منحصر به فردش شناخته می شود. جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز تندیس غزال زرین اهدا می کند که با الهام از غزال ایرانی طراحی و ساخته شده است.

علاوه بر آن در مجموع پنج دوره از این جشنواره بیش از ۳۰۰ میلیون تومان جایزه نقدی به برندگان پرداخت شده است. با بررسی جوایز هر دوره به این نتیجه می رسیم که عوامل جشنواره در دوره پنجم تصمیم گرفته اند با کاهش جوایز نقدی، جوایز غیر نقدی را به برندگان ارائه دهند که کاربردی تر از جوایز نقدی باشد. مشخص نیست این روند در ششمین دوره از جشنواره نیز ادامه خواهد یافت یا خیر.

مصائب جشنواره ششم بازی های رایانه ای

روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخیراً متین ایزدی را به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی کرد که سال گذشته هم جشنواره را برگزار کرد و ظاهراً در دولت یازدهم قرار است ثابت در همه موارد و امور حناقل فرهنگی، وجود داشته باشد.

اما ششمین جشنواره ظاهراً قرار است با مشکلات و مصائب زیادی روبرو باشد؛ اول اینکه این جشنواره معمولاً در تابستان برگزار می شده و الان که در نیمه تابستان هستیم نه خبری از زمان برگزاری است و نه خبری از ارسال آثار از سوی بازی سازان که به طور یقین این جشنواره در تابستان امسال نخواهد بود.

مشکل دیگر ششمین دوره این جشنواره تولید پایین بازی های ایرانی برای رایانه های شخصی است که هویت صنعت بازی ایران و بازی های بزرگ هستند. در سال جاری کمتر از ۱۰ بازی رایانه ای شخصی منتشر شدند یا در صف انتشار هستند و بیشتر بازار را بازی های موبایلی پر کرده اند که به طور قطع نبود بازی های بزرگ در جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ارزش این جشنواره می کاهد و صنعت گیم ایران را تنها به عنوان تولیدکننده بازی های موبایلی معرفی خواهد کرد.



گام به گام با جشن بازی های رایانه ای تهران / جالش های ششمین دوره (۹۵/۰۱/۲۵-۲۰۲۴)

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

جشنواره بازی های رایانه ای تهران از سال ۱۳۹۰ فعالیت خود را آغاز کرد و در پنج دوره ای که از آن گذشته است، شاهد آمار و ارقام های جالبی از آن هستیم. خیرگزاری مهر - گروه فرهنگ: جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور برگزار می شود مهم ترین جشنواره هنر-صنعت بازی های رایانه ای در کشور است که هر ساله بهترین بازی ها و بازی سازان ایرانی در آن انتخاب می شوند. سه دوره نخست این جشنواره در سال های ۹۱، ۹۰ و ۹۲ همزمان با نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار شد اما از آنجایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید از سال ۹۲ به بعد بودجه نمایشگاهی اش قطع شده و امکان برگزاری نمایشگاه را ندارد، جشنواره از دوره چهارم به صورت مستقل در حال برگزاری است.

طبق آمار رسمی منتشر شده، در پنج دوره از این جشنواره ۵۴۱ اثر ارسال شده است که این بازی ها را ۲۸۷ تیم بازی سازی یا افراد مستقل ساخته اند. در مجموع ۶۲ داور نیز وظیفه داوری آثار را در این سال ها عهده دار بوده اند.

نکته حائز اهمیت اینجاست که با بررسی تعداد آثار ارسالی در هر دوره از جشنواره به این نتیجه می رسیم که تعداد آثار ارسالی روند منظم کاهشی یا افزایشی نداشته است و آخرین دوره از جشنواره با دریافت ۱۲۷ بازی رایانه ای و موبایلی بیشترین استقبال را به خود اختصاص داده است.

براساس آمار ثبت شده در دبیرخانه این رویداد از سال ۹۰ تا سال گذشته و طی ۵ دوره برگزاری سالانه این رویداد به ترتیب ۹۴، ۱۱۱، ۹۱ و ۱۲۷ بازی رایانه ای در این جشنواره حضور داشته است.

یکی از علت های افزایش تعداد بازی های ارسالی در سال گذشته را می توان به رشد تولید بازی های موبایلی در کشورمان نسبت داد که تقریباً از دو سال گذشته تاکنون رشد چشمگیری داشته است. این در حالی است که در دوره های پیشین اغلب بازی ها مختص پلتفرم رایانه های شخصی بوده اند و این تناسب از دوره پنجم جشنواره به نفع بازی های موبایلی تغییر کرده است. می توان پیش بینی کرد که این روند در ششمین دوره از جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز تکرار شده و مجدداً شاهد تولید بازی های موبایلی بیش تری در کشورمان باشیم.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با هدف منسجم کردن و انگیزه بخشیدن به بازی سازان کشورمان برای تولید محصولات باکیفیت آغاز به کار کرد. به همین علت حائز اهمیت است که بدانیم در هر دوره از جشنواره چه تعداد بازی ساز یا تیم بازی سازی شرکت کرده اند. با بررسی آمار رسمی جشنواره متوجه می شویم که پنجمین دوره از جشنواره با ثبت ۹۴ بازی ساز یا تیم بازی سازی رکورددار ادوار جشنواره است. این در حالی است که سه دوره نخست جشنواره که همزمان با نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران نیز برگزار می شد به شاهد حضور ۵۳، ۷۹ و ۶۱ بازی ساز یا تیم بازی سازی بوده است. این مهم نشان می دهد برگزار نشدن نمایشگاه تأثیری منفی در رشد بازی سازان نداشته است.

جوایز نقدی و غیر نقدی

هر جشنواره ای با نماد و تندیس منحصر به فردش شناخته می شود. جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز تندیس غزال زرین اهدا می کند که با الهام از غزال ایرانی طراحی و ساخته شده است.

علاوه بر آن در مجموع پنج دوره از این جشنواره بیش از ۳۰۰ میلیون تومان جایزه نقدی به برندگان پرداخت شده است. با بررسی جوایز هر دوره به این نتیجه می رسیم که عوامل جشنواره در دوره پنجم تصمیم گرفته اند با کاهش جوایز نقدی، جوایز غیر نقدی را به برندگان ارائه دهند که کاربردی تر از جوایز نقدی باشد. مشخص نیست این روند در ششمین دوره از جشنواره نیز ادامه خواهد یافت یا خیر.

مصائب جشنواره ششم بازی های رایانه ای

روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اخیراً متین ایزدی را به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی کرد که سال گذشته (ادامه

(ادامه خبر ...) هم جشنواره را برگزار کرد و ظاهراً در دولت یازدهم قرار است ثبات در همه موارد و امور حداقل فرهنگی، وجود داشته باشد. اما ششمین جشنواره ظاهراً قرار است با مشکلات و مصائب زیادی روبرو باشد؛ اول اینکه این جشنواره معمولاً در تابستان برگزار می‌شده و الان که در نیمه تابستان هستیم نه خبری از زمان برگزاری است و نه خبری از ارسال آثار از سوی بازی سازان که به طور یقین این جشنواره در تابستان امسال نخواهد بود. مشکل دیگر ششمین دوره این جشنواره تولید پایین بازی های ایرانی برای رایانه های شخصی است که هویت صنعت بازی ایران و بازی های بزرگ هستند. در سال جاری کمتر از ۱۰ بازی رایانه های شخصی منتشر شدند یا در صف انتشار هستند و بیشتر بازار را بازی های موبایلی پر کرده اند که به طور قطع نبود بازی های بزرگ در جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ارزش این جشنواره می‌کاهد و صنعت گیم ایران را تنها به عنوان تولیدکننده بازی های موبایلی معرفی خواهد کرد.



مردموبیلاری

بازی جدیدی که دنیا را تکان داد

در هفته های گذشته با وقوع حوادث مهم سیاسی و اجتماعی، شاید کمتر کسی فکر می‌کرد که در گوشه دیگری از دنیا یک بازی موبایلی به یکی از خیرسازترین سوزه های دنیای تکنولوژی تبدیل شود. اما این روزها پوکمون یا پوکمون گو به مهمترین رویداد جهان واقعی ما تبدیل شده و پای آن به ایران هم باز شده است. به گزارش پایگاه خبری فریادگر، «پوکمون گو» (انگلیسی: Pokémon Go) یک بازی ویدئویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط شرکت آمریکایی نیانتیک (Niantic) زویه ۲۰۱۶ (چهارشنبه ۱۶ تیر ۱۳۹۵) روانه بازار شد و بدین ترتیب از عمر آن خیلی نگذشته اما در همه جا نفوذ کرده است. پوکمون در پلت فرم های آی او اس و اندروید منتشر شده است. شرکت نیانتیک این بازی را با همکاری شرکت شناخته شده نینتندو (به انگلیسی: Nintendo) زاین طراحی کرده است. بر اساس آمار موجود، بازی پوکمون گو از نظر تعداد کاربران فعال در یک نرم افزار اندرویدی، در مقام پنجم و حتی بالاتر از نت فلیکس و توییتر قرار گرفت. بر اساس آخرین آمار SurveyMonkey هم اکنون حدود ۱۲ میلیون کاربر آمریکایی فعال در حال جست ووی هیولاهای پوکمون هستند و این بازی تاکنون فقط در گوگل پلی بیش از ۳۰ میلیون بار دانلود شده است.

تاثیر انتشار این بازی تا حدی بود که شرکت چندملیتی نینتندو که صاحب یک سوم سهام پوکمون است، شاهد افزایشی پنجاه درصدی سهام خود بود و این احتمال وجود دارد که پس از رکودی نسبتاً طولانی، دوباره به دوره رونق خود بازگردد. پس از چندی با افزایش دانلود و درخواست از سرورهای این بازی، عده ای با مشکل در اتصال به سرور مواجه شدند و شرکت نیانتیک، سازنده این بازی مجبور شد ورود این بازی را به بازار در چند کشور به تعویق بیندازد. ولی هم اکنون این بازی در بسیاری از کشورهای از جمله ایران وارد بازار شده و اختلال جدی در سرورها مشاهده نمی‌شود. هرچند که در ایران با محدودیتی مواجه شده و برای دسترسی به محتوای آن به فیلترشکن نیاز است.

انتشار این بازی در ایران نیازمند همکاری سازنده بازی با نهاد مربوطه در ایران است. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت گو با مهر از نامه نگاری رسمی با شرکت سازنده بازی پوکمون گو خبر داده و گفت: «درباره بازی پوکمون گو، ما یک مکاتبه ایمیلی با سازندگان این بازی داشته ایم با این مضمون که اگر قرار است این بازی در ایران توزیع و عرضه شود، حتماً باید از فیلتر بنیاد ملی بازی های رایانه ای بگذرد و هماهنگی های لازم در این زمینه صورت گرفته باشد و در غیر این صورت ناگزیر از فیلتر و جلوگیری از عرضه بازی هستیم».

به گفته کریمی قدوسی برای عرضه این بازی در ایران دو شرط وجود دارد: «قرار گرفتن سرور اصلی بازی در ایران و مشخص شدن نقاط تقریبی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی یا هماهنگی و همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای» او همچنین افزود نقاطی مانند مراکز نظامی و امنیتی نباید برای بازی معین شوند چون از لحاظ موازین و قوانین کشور حضور کاربر در این مکان ها ممنوع است. سوابق قبلی سازنده بازی پوکمون

شرکت نیانتیک بیشتر با عرضه دو بازی Endgame و Ingress که همانند پوکمون گو از دو جنبه واقعیت افزوده و موقعیت مکانی افراد بهره می‌برند، تجارب بسیاری را کسب کرده و اینک در آخرین بازی خود تمامی عناصر جذاب بازی های قبلی را گردآوری کرده است. شاید یکی از دلایل اصلی موفقیت چشم گیر پوکمون گو همین تجربه چندین و چند ساله نیانتیک در زمینه واقعیت افزوده و استفاده از آن در بازی های موبایلی باشد.

ریشه پوکمون به ۲۰ سال پیش برمی‌گردد، جایی که به عنوان یک بازی نقش آفرینی برای کنسول دستی Game Boy به بازار عرضه شد. ایده پوکمون در واقع الهام گرفته شده از کودکی کارگردان این سری یعنی ساتوشی تاجیری است که علاقه فراوانی به جمع آوری حشرات داشت. این ایده پخته شد تا جایی که بازیکنان بتوانند در طول بازی به گرفتن موجودات مرموزی به نام پوکمون ها بپردازند و با تمرین دادن شان، آن ها را به میدان نبرد بفرستند. این همان فرمتی است که پوکمون با آن به دنیای بازی های ویدئویی، انیمه، مانگا، بازی های کارتی و اقلام دیگر سرگرمی وارد شد. اگر بخواهیم این بازی را در یک جمله کوتاه توصیف کنیم یا آن را در یک سبک خاص قرار دهیم شاید عبارت ماجراجویی در دنیای واقعی مناسب باشد. این بدین معنا است که Pokémon Go از GPS و واقعیت افزوده استفاده کرده تا این اجازه را به مخاطبان بازی بدهد تا به شکار و تمرین پوکمون ها بپردازند. قابلیت واقعیت افزوده از دوربین پشتی گوشی هوشمند یا تبلت برای نمایش پوکمون ها در دنیای واقعی استفاده می‌کند تا بتوانند آن ها را روبه روی خود ببینند.

چگونه پوکمون بازی کنیم؟

در این بازی افراد در موقعیت جغرافیایی واقعی زندگی خود به جستجو و شکار هیولاهای پوکمون می‌پردازند. همینطور که در محیط اطراف خود از جمله در خیابان ها و پارک های تهران به راه رفتن و گشتن می‌پردازید، پوکمون ها روی نقشه در صفحه موبایل شما نمایان می‌شوند. نوار گوشه پایین سمت راست صفحه نشان می‌دهد که چقدر به پوکمون نزدیک هستید. سه جای پا به این معنی است که پوکمون از شما دور است و یک جای پا به این معنا است که پوکمون در پشت سر شما قرار دارد. با لمس کردن پوکمون، این موجود روبه روی شما ظاهر می‌شود، پس از انجام این کار می‌توانید با کشیدن روی صفحه نمایش به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پرتاب Pokéballها به سمت پوکمون مشغول شوید.

اگر یکی قبل از ما پوکمون را شکار کند؟

اینجا است که زیبایی بازی نمایان می شود. پوکمون های زیادی در اطراف شما قرار دارند که می توانید به سمت شان بروید. شما می توانید دوستان خود را به سمت پوکمون های مختلف راهنمایی کنید یا آن ها را از وجود انواع مختلف شان روی نقشه با خبر کنید. در واقع بازی دو رو دارد. جدا از بخش جنگ بین پوکمون ها، یکی از اصلی ترین هدف های بازی جمع کردن و آشنا کردن افراد با یکدیگر است.

آیا باید برای بازی کردن خانه را ترک کنم؟

در تئوری جواب منفی است. شما می توانید با خرج کردن Pokécoins (و پول واقعی) پوکمون ها را به پذیرایی خانه خود بیاورید. البته این حالت جدا از روح بازی است. تحقیقات اولیه درباره بازی نشان می دهد که بازی کردن این بازی باعث بالا رفتن روابط اجتماعی و کمک به سلامت روانی افراد می شود! پس چرا خانه بمانیم؟ بیرون رفتن بهترین کار ممکن است!

در Pokémon Gym باید چه کارهایی

انجام دهیم؟

در Pokémon Go می توانید با تمرین دادن پوکمون تان، آن را قوی تر کرده و قابلیت هایش را بیشتر کنید. در درجه اول می توانید با استفاده از ترکیب Stardustها (آیتمی که هنگام شکار پوکمون ها به دست می آورید) سطح پوکمون را ارتقا دهید یا می توانید با استفاده از آیتم ها، امتیاز نبرد پوکمون را افزایش دهید که این امر منجر به قوی تر شدن او خواهد شد. اما در درجه بندی باید به جنگیدن مشغول شوید. در ابتدای بازی باید تیم خود را از بین قرمز، آبی و زرد انتخاب کنید. بعد از اینکه تیم خود را انتخاب کردید مشخص می شود که چه باشگاهی خودی است و چه باشگاهی مربوط به جنگیدن با دیگر پوکمون ها است. وقتی به سطح ۵ برسید می توانید پوکمون تان را برای جنگیدن به باشگاه ببرید. باشگاه های خودی برای تمرین کردن و قوی کردن پوکمون ها و باشگاهی رقیب برای جنگیدن به کار می روند.

Poke stop چیست؟

Poke stopها مکان هایی هستند که می توانند با پیدا کردن و رفتن به سمت آن ها به دریافت آیتم های مختلف یا به عبارتی loot کردن مشغول شوید. در این ایستگاه ها می توانید آیتم هایی مانند Pokeballها، اسنک برای پوکمون ها و دارو برای پوکمون هایی که جنگیدن پیدا کنید.

آیا نیاز تبدیل پول واقعی به Poke coins در بازی احساس می شود؟

به هیچ وجه! سیستم پرداخت درون برنامه ای بازی یک قابلیت اضافه بر سازمان در بازی است. با رفتن به فروشگاه درون بازی می توانید پول واقعی را به پول درون بازی تغییر داده و با استفاده از آن آیتم خریداری کنید. دلیل اینکه جواب این سوال را منفی پاسخ دادیم این است که بسیاری از آیتم های بازی را می توانید در ایستگاه های Poke stop پیدا کنید.

آیا حتما باید به موسیقی بازی گوش دهیم؟

نه، شما می توانید با رفتن به بخش تنظیمات بازی، صدای موسیقی آن را خاموش کرده و هر قطعه ای که علاقه دارید گوش دهید. اگر در کنار دوستان پوکمونی تان هستید، موسیقی آرام گوش دهید و از گشت و گذار در واقعیت افزوده بازی لذت ببرید اما اگر درگیر جنگ پوکمونی شدید، موسیقی راک پیشنهاد می شود!

کمکم! من خیلی پوکمون شکار کردم و نمی توانم آن ها را مدیریت کنم!

دو مورد می توانند در این زمینه به شما کمک کنند. یک اینکه می توانید از گزینه Transfer برای تبادل پوکمون با مقداری آیتم اقدام کنید و سپس از این آیتم ها برای قوی تر کردن پوکمون مورد علاقه تان استفاده کنید. یا اینکه می توانید با استفاده از گزینه تغییر نام پوکمون ها، هر کدام را به نامی که در خاطرتان باقی می ماند تغییر نام دهید. مثلاً اگر با من باشد، از اسامی بازی Fallout استفاده می کنم و اسم قوی ترین شان را Paladin Danse می گذارم!

آیتم های بازی پوکمون را بشناسید

پوک بال ها

پوک بال ها یکی از کاربردی ترین آیتم ها در سراسر بازی پوکمون گو هستند و شما در ابتدای شروع این بازی ۵۰ تا از این گوی ها را بر عهده خواهید داشت. برای به دست آوردن هرچه بیشتر این گوی ها شما می بایست پوک استوپ ها را پیدا کنید و یا به صورت جداگانه از فروشگاه درون بازی خریداری کنید. برای خرید ۲۰ پوک بال شما باید ۱۰۰ پوک کوین بپردازید. علاوه بر آن برای ۱۰۰ پوک بال ۴۶۰ پوک کوین و برای ۲۰۰ پوک بال نیز ۸۰۰ پوک کوین پرداخت کنید.

تخم مرغ ها

تخم مرغ های بازی پوکمون گو را می توانید در طبیعت و به وسیله یک دستگاه پرورش تخم مرغ پیدا کنید. معمولاً پس از آنکه مسافت خاصی را پیاده طی می کنید و یا آنکه پوکمون جدیدی را شکار می کنید این تخم مرغ ها به دست می آیند.

تخم مرغ شانسی

برخلاف تخم مرغ های معمولی، تخم مرغ شانسی می تواند امتیازات دو برابری را برای شما به ارمغان آورد و شما ۳۰ دقیقه برای استفاده از آن ها زمان خواهید داشت. برای خرید هر یک از آن ها باید ۸۰ پوک کوین داشته باشید. یا آنکه یک ۸ عددی آن را با ۵۰۰ پوک کوین و یا ۲۵ عددی آن را با ۱۲۵۰ پوک کوین خریداری کنید.

دستگاه پرورش تخم مرغ

برای شروع شما تنها می توانید یک تخم مرغ را توسط این دستگاه پرورش دهید اما در واقع کاربرد این محصول مدت زمان نامحدودی خواهد داشت. شما می توانید از فروشگاه دستگاه های پرورش تخم مرغ بیشتری را نیز خریداری کنید که هر کدام از آن ها نیز یک تخم مرغ به شما تحویل دهند. برای خرید این دستگاه باید ۱۵۰ پوک کوین بپردازید که البته تنها از سه آن ها به صورت همزمان می توانید استفاده کنید.

دستگاه بخور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این آیتم موجب می شود تا شما راحت تر از گذشته قادر به پیدا کردن پوکمون ها باشید در استفاده از این آیتم شما ۳۰ دقیقه فرصت خواهید داشت. برای خرید یکی از این آیتم می توانید ۸۰ پوک کوین خریداری کنید. علاوه بر آن برای خرید بسته ۸ عددی ۵۰۰ پوک کوین و ۲۵ عددی ۱۲۵۰ پوک کوین پرداخت کنید.

ماژول انخوا کننده

آیتم ماژول انخوا کننده دارای کاربردی نظیر آیتم دستگاه بخور است. با این تفاوت که شما قدرت بیشتری را جهت پیدا کردن پوکمون به دست خواهید آورد. این آیتم نیز درست مانند آیتم فوق ۳۰ دقیقه تأثیرگذار خواهد بود.

حافظه پوکمون

این آیتم برای ذخیره سازی مورد استفاده قرار می گیرد. به لطف این آیتم شما می توانید تا سقف ۲۵۰ پوکمون و ۹ تخم مرغ را ذخیره کنید. اگر نیازمند فضای بیشتری هستید باید **Pokemon Storage** خود را با پرداخت ۵۰ پوک کوین تا سقف ۵۰ فضای ذخیره بیشتر ارتقا دهید.

کیف ارتقا

این کیف همواره در کنار شما است تا در طول مسیری که طی می کنید بتوانید آیتم های مختلف را در آن ذخیره کنید. به صورت پیش فرض این کیف دارای ظرفیت ۳۵۰ آیتمی است که با پرداخت ۵۰ پوک کوین می توانید به ظرفیت این کیف ۵۰ آیتم دیگر را نیز اضافه کنید.

خطرات بازی پوکمون

این بازی خطراتی نیز دارد. به طور مثال بر اساس گزارش پلیس میسوری، گروهی از پوکمون بازهایی که در یک پوک استاپ گرد هم آمده بودند با یک جنازه برخورد کردند و یا بر اساس گزارش پلیس میسوری، پوکمون بازها بدون توجه به امنیت خود، در ساعت های نامتعارف همچون سه نیمه شب به اماکن و کوچه های خلوت در مناطق ناامن شهر رفته اند. از دیگر جنبه های منفی بازی، بی توجهی افراد به دنیای پیرامون است. افرادی که معمولاً سر در گوشی همراه خود دارند، در معرض خطراتی مثل سقوط یا تصادف هستند.

تأثیر بازی پوکمون در رونق اقتصادی

شاید در نگاه اول استفاده از یک بازی برای ایجاد کسب و کار و تجارت بی ربط به نظر برسد، اما از آنجایی که این بازی بر اساس موقعیت های جغرافیایی حقیقی طراحی شده، احتمالاً روش های متعددی وجود خواهد داشت که «خوره های» پوکمون به مشتری بالقوه کسب و کار تبدیل شوند. در این بازی دو نوع مکان ثابت وجود دارد: پوک استاپ ها (**Poke Stop**) معمولاً جاذبه یا اماکن تجاری شهر هستند. این نکته حائز اهمیت است که اگر پوک استاپ ها خود مکان تجاری نباشند، حتماً در نزدیکی آن ها یک مغازه یا محل کسب و کار وجود دارد که می تواند پوکمون بازها را به خود جلب کند. نوع دیگر اماکن ثابت در این بازی جیم (**Gym**) ها هستند. درواقع جیم یک مکان حقیقی است که افراد در آنجا جمع شده و مبارزه می کنند تا منطقه را تحت کنترل خود بگیرند. هر دو نوع مکان به طور منظم و حتی روزانه چندین بار افراد را در یک منطقه مشترک گرد هم می آورد و همین نکته می تواند به کسب و کارهایی که در آن مناطق واقع هستند رونق ببخشد. تاکنون به طور رسمی اعلام نشده که یک کسب و کار خاص بتواند با میزبانی یک باشگاه، طرفداران پوکمون گو را در مکان تجارت خود گرد آورد، ولی در آینده احتمالاً با اضافه شدن چنین قابلیتی این بازی می تواند به یکی از استراتژی های تجاری مهم و موفق برای جذب مشتریان «خوره» پوکمون گو به سوی کسب و کارهای مختلف باشد. شاید به روز رسانی های بعدی این بازی با اضافه کردن قابلیت معامله و تمویض پوکمون بتواند یک قدم جدی در تجاری شدن هر چه بیشتر این بازی باشد و بتواند اماکن تجاری بسیاری را به این بازی جلب کند. به طور مثال بر اساس چند گزارش تأیید نشده احتمال توافقی بین نیاتیک و مک دونالد وجود دارد که پوک استاپ ها در شعب مختلف مک دونالد مستقر شوند.

ساخت بازی والیبالی قوی در ایران

ساخت بازی والیبالی قوی در ایران



آن دسته از کاربرانی که به بازی های ورزشی علاقه مندند می توانند «والیبالی ۲۰۱۶» را به عنوان یکی از بهترین بازی های ایرانی روی رایانه شخصی خود نصب کنند. این بازی که پیش تر با نام «والیبالی مدرن» شناخته می شد، در اوایل اردیبهشت امسال پیش از برگزاری لیگ جهانی والیبالی روانه بازار شد و در فاصله زمانی کوتاه توانست توجه همه کاربران جهانی را به خود جلب کند. با موفقیت های بی دریغ تیم ملی والیبالی ایران در مسابقات جهانی، استودیوی بازی سازی کاکتوس تصمیم گرفت این بازی را گسترش دهد و قابلیت های بیشتری را به آن بیفزاید. بازی «والیبالی ۲۰۱۶» نخستین بازی ویدیویی با موضوع والیبالی محسوب می شود که در ایران ساخته شده و به همین دلیل بسیار مورد توجه کاربران و کارشناسان داخلی قرار گرفته است. در این بازی ۳۲ تیم ملی برتر والیبالی جهان حضور دارند که کاربر می تواند در مراحل مختلف با آنها به رقابت بپردازد. سازنده بازی ادعای کنداز نظر گسترده گی تیم ها و تعداد بازیکنان

شبه سازی شده. در حوزه بازی های مربوط به والیبالی هیچ رقیب جهانی هم برای این محصول وجود ندارد و به همین دلیل کاربر از آن بسیار لذت می برد. برای این بازی ورزشی حالت های مسابقه ای مختلف در نظر گرفته شده است که از جمله آنها می توان به برگزاری مسابقات دوستانه، لیگ جهانی، جام جهانی، لیگ قهرمانی جهان و... اشاره کرد که هر کدام از آنها بازیکنان، تیم ها و ورزشگاه های مختلف را در اختیار کاربر قرار می دهند و میزان دشواری هر بازی متناسب با این حالت ها تغییر می کند. یکی از نکات جالبی که در این بازی به کار گرفته شده، گزارشگری مستقیم به زبان فارسی روی آن است و به عبارتی دیگر بر اساس اتفاقاتی که در جریان بازی صورت می گیرد، گزارشگر روی آن صحبت می کند. استودیوی سازنده بازی با کیومرث کرده، مشهورترین گزارشگر والیبالی ایران توافق هایی را انجام داده است و به همین دلیل صدای او روی مسابقات پخش می شود. «والیبالی ۲۰۱۶» در سبک بازی های ورزشی ساخته شده است و موتور اصلی تعریف شده برای این بازی Unity است. به همین دلیل در هیچ مرحله از این بازی کند شدن تصویر را با همه بختگی گرافیکی را مشاهده نمی کنید. شرکت «های-وی-یو» وظیفه انتشار این بازی را بر عهده دارد و مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل قابلیت ها و امکانات ویژه تعریف شده از آن بسیار تقدیر کرده است. به طور کلی می توان گفت در این بازی تمامی قواعد و قوانین مربوط به بازی والیبالی در نظر گرفته شده است و به همین دلیل آن را بسیار استاندارد و با کیفیت می دانند.

الفنت

با بیش از ۵۰ میلیون دانلود در گوگل پلی؛ رکورد شکنی «پوکمون گو» ادامه دارد (۱۱/۰۴-۱۳/۰۷/۱۴)

به نقل از تک تایمز، موفقیت عظیمی که نصب بازی «پوکمون گو» شده و به شکستن رکوردها ادامه می دهد، به مرز ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است.

چند روز قبل ایل اعلام کرد که پوکمون گو از هنگام راه اندازی و بلافاصله با گذشت یک هفته، رکوردها را شکسته است. این بازی از زمانی که در تاریخ ۵ جولای ارائه شد نظرها را به خود جلب کرد و اگرچه در حال حاضر در آمریکا شبیهی منفی را تجربه می کند، اما هنوز از نظر دانلود شدن رکوردها را می شکند.

شرکت تجزیه و تحلیل اپلیکیشن های Sensor Tower تخمین زده که پوکمون گو می تواند این هفته به تنهایی ۵۰ دانلود را در گوگل پلی پشت سر بگذارد و در کنار رکورد تاثیر گذاری که در اپ استور داشته، به نظر می رسد این بازی به عدد عظیم ۷۵ میلیون دانلود در سیستم های اندرویدی iOS رسیده است.

پوکمون گو تقریباً محبوب ترین بازی موبایلی در مدت کوتاهی پس از راه اندازی بود، اما آمارهای جدید ثابت می کند که این موفقیت چه میزان عظیم است. شرکت Sensor Tower این عدد ۵۰ میلیون دانلود در اندروید را بررسی کرده است؛ این بازی نه تنها سریع ترین بازی موبایلی است که با گذشت ۱۹ روز پس از راه اندازی در پنج جولای به تعداد نصب ۵۰ میلیون روی پلت فرم رسیده، بلکه سریع ترین فاصله را در ترکیب دانلودهای جهانی اندروید iOS طی کرده است.

با نگاهی به دانلودهای هر دو سیستم عامل اندروید و iOS این شرکت آشکار می کند که نصب ۷۵ میلیون جهانی تخمین زده شده پوکمون گو را اولین بازی موبایلی نصب شده در ماه می کند. علاوه بر این پوکمون گو توانسته ۳۲ بازار را در سراسر جهان باز کند که تنها بخشی از ۱۰۰ بازار گوگل پلی و اپ استور است. احتمالاً این بازی برای جذب طرفداران بیشتر در جهان، به تاسیس بازارهای دیگر ادامه خواهد داد.

شرکت Sensor Towers حتی اعلام می کند که این بازی ممکن است در ۶۰ روز اولیه خود به میزان ۱۰۰ میلیون دانلود در اندروید و iOS برسد و رکوردهای بیشتری را بشکند. دانلود ۵۰ میلیون در ۱۹ روز اولیه می تواند این نظریه را باورپذیر کند. بازی های دیگری که به مرز ۵۰ میلیون دانلود رسیده اند، Color Switch و Slitherio هستند، اما آنها به ترتیب ۷۷ و ۸۱ روز را برای رسیدن به این مرحله طی کردند.

از طرف دیگر پوکمون گو بیشتر از یک بازی است، بلکه یک پدیده اجتماعی است. بیرون کشیدن میلیون ها نفر از خانه هایشان به خیابان و وادار کردن آنها به جستجوی شهر برای یافتن پوکمون های کوچک، پوکمون گو را بیشتر یک تجربه اجتماعی می کند تا یک بازی ساده.

منبع: میزان

قصه «دلاور» از چه قرار است؟ (۱۳۹۰-۹۵-۰۱-۲۵)

«دلاور» یک بازی هیجان انگیز ایرانی است که با تاثیر گرفتن از مبارزه سربازان ایرانی و تروریست های تکفیری ساخته شده است.

به گزارش تهران پرس، «اساسا تلگرام برای کشورهای شرقی به خصوص ایران ساخته شده و ما رقیبی نداریم که خانواده های امریکایی ازین شبکه های اجتماعی استفاده کنند ... اعتقاد راسخی به استفاده از فیس بوک برای جوانان ندارم. دختر بزرگم که ۱۵ سال دارد دسترسی محدودی به فیس بوک دارد و دختر کوچکترم که ۱۲ سال بیشتر ندارد به اندازه کافی بزرگ نشده که بتواند از فیس بوک استفاده کند» این جملات همسر باراک اوباما رییس جمهور امریکا در دو مصاحبه است. بر خلاف تصور رایج که از اپلیکیشن های نو ظهور فضای مجازی، در همه جای دنیا به طور یکسان استفاده می شود و ابزاری هستند که مردم خود در بهره مندی از آن تصمیم گیرند این جمله میشل اوباما نشان می دهد، طراحی های پیچیده ای برای انتخاب جامعه هدف این اپلیکیشن ها وجود دارد.

آمارهای مختلف از میزان استفاده مردم ایران از شبکه های اجتماعی و بازی های آنلاین به گوش همگان رسیده است. آمارهایی که بعضا جالب توجه است. آمار های غیر رسمی حاکی ازین است که حدود ۸۲ درصد کاربران تلگرام، ایرانی هستند و هر ایرانی روزانه نزدیک به پنج ساعت در تلگرام حضور دارد. هم چنین حدود ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های آنلاین تلفن همراه کرده و به سبب پرداخت های درون برنامه ای این بازی ها، روزانه میلیون ها تومان ارز از کشور خارج می شود. فارغ از صحت و درستی، این اعداد و ارقام نشان می دهند که طراحان تهاجم نرم، در جذب مخاطب تا حدود زیادی موفق عمل کرده اند و تریونی بسیار کارآمد فراگیر، اثر گذار، جذاب، با مخاطبانی عمدتا جوان و نوجوان برای خود ایجاد کرده اند که اگر به حال خود رها شود، می تواند بسیاری بذر های غلط فرهنگی در دل و جان و باور جوانان بکارند و سالهای بعد از آن بهره برداری کنند در این دهکده ارتباطی، بزرگ ترین آسیب، انفعال است. مسلما ما باید در جهت تصرف در این ابزارات سایبری در خدمت فرهنگ بومی ایرانی اسلامی خود ازین بستر نهایت استفاده را بکنیم.

خوش بختانه هستند جوانانی که در این میدان، به ایفای نقش می پردازند. عرصه های فتح شده زیادی در نزاع فرهنگی در فضای مجازی برای جوانان خلاق و دغدغه مند وجود دارد. از جمله آنها، تولید بازی های رایانه ای به خصوص بازی های تلفن همراه است. بعضا از گوشه و کنار خیر از تولیدات ازین دست به گوش می رسد. مشکلاتی چون نداشتن جذابیت، مشکلات نرم افزاری و اجرا، رقابت پذیر نبودن و بی خیر ماندن مخاطبان ازین تولیدات، کم و بیش وجود دارد. اما اخیرا حضور با قوت تولیدات داخلی، نوید دهنده آینده ای روشن برای حضور فعال و موثر در فضای مجازی از جمله ساخت بازی است. بازی دلاور (The Brave) تولید اخیر استودیو گونای با مدیریت آقای کیوان ملک محمدی است. این بازی کاملا ایرانی که برای سیستم عامل اندروید طراحی شده و رایگان است، داستان اعزام یک مبارز داوطلب ایرانی به نام «دلاور» به کشورهای مورد حمله توسط داعش را به تصویر کشیده است. این فرد با بدرقه مردم ایران به سرزمین های جنگ زده رفته و از مردم عادی که در بیمارستان و مدرسه و ... گرفتار تروریست ها شده اند، دفاع می کند. این مبارزه طی ۵۰ مرحله در بازی جذاب تر و سخت تر می شود از جمله ویژگی های این بازی عبارت اند از:

بهره گیری از موضوعی ارزشی، انقلابی، به روز و مبتلایه کشور و انقلاب به نام اعزام مدافعان حرم برای مبارزه با پدیده شوم تروریسم تکفیری و بیان مفهوم ایثار و شهادت و از خود گذشتگی و دفاع از مظلوم در قالبی جذاب.

بیان موضوع اصلی در قالبی نوجوان پسند با طراحی کاراکتر دلاور. به طوریکه مخاطب در طول بازی باید این فرد از خود گذشته را مدیریت و کنترل کند و با او در امر جهاد و ایثار هم زاد پنداری خواهد داشت.

استفاده از شعار و نشانه های انقلابی در طول بازی. نشانه هایی چون پرچم ایران، پرچم الله اکبر و ... اهمیت این موضوع از آنجاست که تولیدات داخلی اغلب بخاطر ترس از دست دادن مخاطب، از پرداخت به این شعار پرهیز می کنند.

محیط جذاب و زیبا و گرافیکی با طراحی فانتزی و نوجوان پسند، مراحل متنوع و صعودی، کسب امتیاز و سکه برای خرید اسلحه، تنوع در سلاح ها، فروشگاه و ایثار مهمات و پارامتر هایی که یک بازی جنگی نیاز دارد.

نداشتن مشکلات نرم افزاری و اجرایی در بازی.

جذب مخاطب حداکثری به طوری که با گذشت فقط چند روز از ارائه آن، تعداد دانلودهای بازی در یکی از سایت های عرضه کننده نرم افزاری های اندروید از حدود ۲۰۰۰۰۰ مورد گذشته است.

تا قبل از ورود فیلم اجرایی های ۱ به عرصه فیلم سازی در سینمای ایران، اتهام انزوا و گوشه نشینی و نداشتن مخاطب همواره بر تولیدات سینمایی متعلق به جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی وارد می شد. گویا تولید گران ماهم این اتهام را پذیرفته بودند و عزم تصرف در این عرصه هنری و به خدمت درآوردن آن، کمتر در کارگردانان ارزشی و انقلابی دیده می شد. با ورود فیلم اجرایی ها در سال ۱۳۸۶، فیلمی که کاملا به جبهه و جنگ تعلق داشت و موضوع حریت افراد اجرایی در جبهه را تصویر می کشید و در عین حال فروشی تاریخی داشت، خط شکسته شد و جرات فیلم سازی موفق و مخاطب پسند در رگ کارگردانان متعلق به جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی جاری گشت. پس آن شاهد رشد و تحول در تولیدات فاخر ارزشی و مخاطب پسند سینمایی بودیم. گویی این باور به وجود آمد که می توان از مفاهیم ناب انقلابی در فیلم سازی استفاده کرد و همزمان، نظر مخاطب را بطور حداکثری جذب نمود.

با عرضه بازی «دلاور» به دنیای بازی های دیجیتال، امیدواریم این خط در عرصه تولیدات سایبری نیز شکسته شود. باور شود که پرداخت به مفاهیم اصیل انقلابی را می توان با سایر پارامتر های یک محصول هنری استاندارد، جمع کرد. دیده می شود که تولیدات داخل، متأسفانه صرفا به جذب مخاطب فکر می کنند و ماموریت کار خود را بر تنگ کردن فضا برای محصولات خارجی خلاصه کرده و از پرداخت به موضوعات ارزشی و انقلابی فاصله دارند. اما این بازی جذب مخاطب را با موضوعی ارزشی به خوبی جمع کرده است. عرصه فضای مجازی و بازی های دیجیتال به چنین خط شکنی هایی نیاز دارد. خط شکنی هایی که پیام ما می توانیم را صادر کند و دست اندرکاران حوزه فضای مجازی را همی مضاعف دهد. ازین جهت بازی دلاور موفقیت حائز اهمیتی کسب کرده است. در مباحث فنی و نرم افزاری البته متخصصان امر باید نظر دهند اما این مقدار جذب مخاطب گواهیست بر توانایی حضور در صدر بازی های جذاب رایانه ای و رقابت با آنان.

با وجود چنین تلاش هایی سوالات زیر خطاب به مسئولین فضای مجازی به ذهن متبادر می شود:

آیا برای تجاری سازی و حمایت ازین تولیدات، برنامه ویژه ای وجود دارد؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آیا ارگان و سازمانی منسجم برای طراحی و تولید محصولات سایبری در کشور وجود دارد یا این تولیدات بیشتر متکی به مراکز مردمی غیر دولتی و افراد خود جوش است؟

آیا برنامه ریزی یا سندی بالادستی جهت هدایت و راهبری موضوعات طبق اولویت های فرهنگی جمهوری اسلامی، برای تولید کنندگان سایبری وجود دارد؟ یا تولید کنندگان بدون داشتن نقشه راهی روشن، حسب تشخیص خود، به خلق آثار هنری و سایبری مشغولند؟

به عنوان مثال، رهبری همواره تاکید داشته اند که موضوع اصلی جهان اسلام و اولویت ما در سیاست خارجه مسئله فلسطین است. در زمان هایی هم که حسب نیاز درباره تروریسم تکفیری و داعش صحبت کرده اند، متذکر شده اند که موضوعی است فرعی جهت فراموش شدن و به حاشیه راندن مسئله فلسطین. ایشان داعش را آلت دستی خوانده اند که دست پشت پرده آن یعنی اسرائیل و امریکا، چندان پنهان نیستند. حال باید پرسیده شود که درباره مسئله فلسطین به عنوان صدر مسائل جهان اسلام محصولی به قوت دلاور (The Brave) در فضای سایبری تولید شده است؟ اگر پاسخ نه باشد، نشان میدهد که تلاش های ارزش مند و دغدغه مندانه جوانان در تولید محصولات سایبری، مناسقاته راهبری و هدایت نمی شود و چشم بینایی با نگاه از بالا، اولویت بندی نمی کند. این مسئله باید مورد توجه شواری عالی فضای مجازی قرار گیرد.

همت هنرمندان جوان کشور به خصوص دست اندرکاران استودیو گونای که بازی دلاور را تولید کرده حائز قدردانی و تشکر است. امیدواریم که تولیداتی ازین دست روز به روز بیشتر جای خود را در بین مخاطبان باز کنند.

منبع: پارس نیوز



فناوران

پوکمون گو، نیامده فیلتر شد

بازی موبایلی «پوکمون گو» (Pokémon Go) پیش از آنکه در ایران به صورت رسمی عرضه شود، فیلتر شد.

فناوران- درحالی که بازی پوکمون گو در دنیا به سرعت به محبوب ترین بازی موبایلی تبدیل شده و تمام رکوردها را جابه جا کرده است، در ایران پیش از عرضه رسمی، فیلتر شد.

البته کسانی که در کشور این بازی را انجام می دادند (مانند رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای)، به ناچار از فیلترشکن استفاده می کنند و در عمل فیلتر این بازی فرقی به حال آنها نکرده است. نکته جالب اینکه به دستور دبیرخانه کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه، فایل داتلود این بازی نیز از سایت های مختلف ایرانی حذف شده است.

پوکمون گو یک بازی ویدیویی در سبک واقعیت افزوده است که توسط کمپانی پوکمن و در سال ۲۰۱۶ به مناسبت بیستمین سالگرد انتشار بازی های پوکمون منتشر و در پلت فرم های آی او اس و اندروید انتشار یافته است.

تفاوت این بازی با دیگر بازی های آنلاین نظیر کلتش او کلنز در این است که بازیکن نیاز به حرکت در فضاهای مختلف و حضور در اماکن گوناگون دارد. به همین دلیل این بازی از یک سو سبب به وجود آمدن خطراتی برای بازیکنان شده است که نمونه آن سقوط برخی از جست و جوکنندگان پوکمون از دره بوده است. از سوی دیگر سبب ورود بازیکنان به مناطق ممنوعه و نظامی شده که به همین دلیل برخی از این بازی به عنوان ابزار جاسوسی نام می برند.

دو شرط برای عرضه پوکمون گو در ایران

هفته گذشته حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد برای عرضه بازی پوکمون گو در ایران دو شرط وجود دارد. وی گفت: شرط اول این است که سرور اصلی آن حتما باید در ایران باشد و دوم آنکه نقاط تقریحی و مقاصد هدف گذاری شده در سراسر کشور برای تگ شدن در این بازی هم باید با هماهنگی و همکاری بنیاد مشخص شود. نباید نقایطی برای کاربر معین شود که از لحاظ موازین و قوانین کشور منعی برای حضور کاربر در آنجا وجود داشته باشد مانند مراکز نظامی و امنیتی.

هرچند با توجه به انتقادات جهانی از نحوه جانمایی پوکمون ها شاید شرط دوم عملیاتی به نظر برسد، اما انتقال سرورها چندان عملیاتی نیست.

موضع رسمی بنیاد

اما در پایان هفته گذشته، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با انتشار بیانیته ای موضع رسمی خود را درباره این بازی اعلام کرد. این بنیاد با بیان اینکه این بازی از نظر محتوا مشکلی ندارد، شرط ورود این بازی به کشور را رضایت تهادهای امنیتی دانست. در این بیانیه آمده است:

«بازی موبایلی «پوکمون گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های فراوان اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرده بود. در شرایط کنونی با توجه به موضوع فراسرگرمی بازی پوکمون گو، موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد.

بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط فرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) بازی پوکمون گو را جهت انتشار در کشور، از نظر محتوایی بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلا مانع می داند. باین حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تایید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است. این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.



ITNA

انبار فناوری اطلاعات

«پوکمون گو» همچنان می تازد (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۲۵)

اینتا- بازی «پوکمون گو» رکوردهای بیشتری می شکند و توانسته به رقم ۵۰ میلیون دانلود در گوگل پلی و ۷۵ میلیون دانلود در اندروید و iOS به صورت ترکیبی برسد.

موفقیت عظیمی که نصب بازی «پوکمون گو» شده و به شکستن رکوردها ادامه می دهد، به مرز دانلود ۷۵ میلیون در سیستم های اندرویدی و iOS در سراسر جهان رسیده است.

به گزارش اینتا از ایستا، چند روز قبل اهل اعلام کرد که پوکمون گو از هنگام راه اندازی و بلافاصله با گذشت یک هفته، رکوردها را شکسته است. این بازی از زمانی که در تاریخ ۵ جولای ارائه شد نظرها را به خود جلب کرد و اگرچه در حال حاضر در آمریکا شیسی منفی را تجربه می کند، اما هنوز از نظر دانلود شدن رکوردها را می شکند.

شرکت تجزیه و تحلیل اپلیکیشن های Sensor Tower تخمین زده که پوکمون گو می تواند این هفته به تنهایی ۵۰ دانلود را در گوگل پلی پشت سر بگذارد و در کنار رکورد تاثیرگذاری که در اپ استور داشته، به نظر می رسد این بازی به عدد عظیم ۷۵ میلیون دانلود در سیستم های اندروید iOS رسیده است. پوکمون گو تقریباً محبوب ترین بازی موبایلی در مدت کوتاهی پس از راه اندازی بود، اما آمارهای جدید ثابت می کند که این موفقیت چه میزان عظیم است. شرکت Sensor Tower این عدد ۵۰ میلیون دانلود در اندروید را بررسی کرده است؛ این بازی نه تنها سریع ترین بازی موبایلی است که با گذشت ۱۹ روز پس از راه اندازی در پنج جولای به تعداد نصب ۵۰ میلیون روی پلت فرم رسیده، بلکه سریع ترین فاصله را در ترکیب دانلودهای جهانی اندروید iOS طی کرده است.

با نگاهی به دانلودهای هر دو سیستم عامل اندروید و iOS این شرکت آشکار می کند که نصب ۷۵ میلیون جهانی تخمین زده شده پوکمون گو را اولین بازی موبایلی نصب شده در ماه می کند علاوه بر این پوکمون گو توانسته ۳۲ بازار را در سراسر جهان باز کند که تنها بخشی از ۱۰۰ بازار گوگل پلی و اپ استور است. احتمالاً این بازی برای جذب طرفداران بیشتر در جهان، به تاسیس بازارهای دیگر ادامه خواهد داد.

شرکت Sensor Towers حتی اعلام می کند که این بازی ممکن است در ۶۰ روز اولیه خود به میزان ۱۰۰ میلیون دانلود در اندروید و iOS برسد و رکوردهای بیشتری را بشکند. دانلود ۵۰ میلیون در ۱۹ روز اولیه می تواند این نظریه را باورپذیر کند. بازی های دیگری که به مرز ۵۰ میلیون دانلود رسیده اند، Color Switch و Slither.io هستند، اما آنها به ترتیب ۷۷ و ۸۱ روز را برای رسیدن به این مرحله طی کردند.

از طرف دیگر پوکمون گو بیشتر از یک بازی است، بلکه یک پدیده اجتماعی است. بیرون کشیدن میلیون ها نفر از خانه هایشان به خیابان و وادار کردن آنها به جست و جوی شهر برای یافتن پوکمون های کوچک، پوکمون گو را بیشتر یک تجربه اجتماعی می کند تا یک بازی ساده.



قصه «دلاور» از چه قرار است؟ (۱۳۹۴-۱۵/۰۱/۲۵)

«دلاور» یک بازی هیجان انگیز ایرانی است که با تاثیر گرفتن از مبارزه سربازان ایرانی و تروریست های تکفیری ساخته شده است.

پارس نیوز: «اساساً تلگرام برای کشورهای شرقی به خصوص ایران ساخته شده و ما رقیبی نداریم که خانواده های آمریکایی ازین شبکه های اجتماعی استفاده کنند ... اعتقاد راسخی به استفاده از فیس بوک برای جوانان ندارم. دختر بزرگم که ۱۵ سال دارد دسترسی محدودی به فیس بوک دارد و دختر کوچکترم که ۱۲ سال بیشتر ندارد به اندازه کافی بزرگ نشده که بتواند از فیس بوک استفاده کند.» این جملات همسر باراک اوباما رییس جمهور آمریکا در دو مصاحبه است. بر خلاف تصور رایج که از اپلیکیشن های نو ظهور فضای مجازی، در همه جای دنیا به طور یکسان استفاده می شود و ابزاری هستند که مردم خود در بهره مندی از آن تصمیم گیرند، این جمله میشل اوباما نشان می دهد، طراحی های پیچیده ای برای انتخاب جامعه هدف این اپلیکیشن ها وجود دارد. آمارهای مختلف از میزان استفاده مردم ایران از شبکه های اجتماعی و بازی های آنلاین به گوش همگان رسیده است. آمارهایی که بعضاً جالب توجه است. آمار های غیر رسمی حاکی ازین است که حدود ۸۲ درصد کاربران تلگرام، ایرانی هستند و هر ایرانی روزانه نزدیک به پنج ساعت در تلگرام حضور دارد. هم چنین حدود ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های آنلاین تلفن همراه کرده و به سبب پرداخت های درون برنامه ای این بازی ها، روزانه میلیون ها تومان ارز از کشور خارج می شود. فارغ از صحت و درستی، این اعداد و ارقام نشان می دهند که طراحان تهاجم نرم، در جذب مخاطب تا حدود زیادی موفق عمل کرده اند و تریبون بی شمار کارآمد، فراگیر، اثر گذار، جذاب، با مخاطبانی عمدتاً جوان و نوجوان برای خود ایجاد کرده اند که اگر به حال خود رها شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می تواند بسیاری بذ های غلط فرهنگی در دل و جان و باور جوانان بکارد و سالهای بعد از آن بهره برداری کند. در این دهکده ارتباطی، بزرگ ترین آسیب انفصال است. مسلما ما باید در جهت تصرف در این ابزارات سایبری در خدمت فرهنگ بومی ایرانی اسلامی خود ازین بستر نهایت استفاده را بکنیم. خوش بختانه هستند جوانانی که در این میدان، به ایفای نقش می پردازند. عرصه های فتح تشنه زیادی در نزاع فرهنگی در فضای مجازی برای جوانان خلاق و دغدغه مند وجود دارد. از جمله آنها، تولید بازی های رایانه ای به خصوص بازی های تلفن همراه است. بعضا از گوشه و کنار خبر از تولیدات ازین دست به گوش می رسد. مشکلاتی چون نداشتن جذابیت، مشکلات نرم افزاری و اجراء، رقابت پذیر نبودن و بی خبر ماندن مخاطبان ازین تولیدات، کم و بیش وجود دارد. اما اخیرا حضور با قوت تولیدات داخلی، نوید دهنده آینده ای روشن برای حضور فعال و موثر در فضای مجازی از جمله ساخت بازی است. بازی دلاور (The Brave) تولید اخیر استودیو گونای با مدیریت آقای کیوان ملک محمدی است. این بازی کاملا ایرانی که برای سیستم عامل اندروید طراحی شده و رایگان است، داستان اعزام یک مبارز داوطلب ایرانی به نام "دلاور" به کشورهای مورد حمله توسط داعش را به تصویر کشیده است. این فرد با بدرقه مردم ایران به سرزمین های جنگ زده رفته و از مردم عادی که در بیمارستان و مدرسه و ... گرفتار تروریست ها شده اند، دفاع می کند. این مبارزه طی ۵۰ مرحله در بازی جذاب تر و سخت تر می شود. از جمله ویژگی های این بازی عبارت اند از:

بهره گیری از موضوعی ارزشی، انقلابی، به روز و مبتلا به کشور و انقلاب به نام اعزام مدافعان حرم برای مبارزه با پدیده شوم تروریسم تکفیری و بیان مفهوم ایثار و شهادت و از خود گذشتگی و دفاع از مظلوم در قالبی جذاب، بیان موضوع اصلی در قالبی نوجوان پسند با طراحی کاراکتر دلاور. به طوریکه مخاطب در طول بازی باید این فرد از خود گذشته را مدیریت و کنترل کند و با او در امر جهاد و ایثار هم زاد پنداری خواهد داشت. استفاده از شعار و نشانه های انقلابی در طول بازی. نشانه هایی چون پرچم ایران- پرچم الله اکبر و ... اهمیت این موضوع از آنجاست که تولیدات داخلی اغلب بخاطر ترس از دست دادن مخاطب از پرداخت به این شعار پرہیز می کنند. محیط جذاب و زیبا و گرافیکی با طراحی فانتزی و نوجوان پسند، مراحل متنوع و صعودی، کسب امتیاز و سکه برای خرید اسلحه، تنوع در سلاح ها، فروشگاه و ایتار مهمات و پارامتر هایی که یک بازی جنگی نیاز دارد. نداشتن مشکلات نرم افزاری و اجرایی در بازی. جذب مخاطب حداکثری به طوری که با گذشت فقط چند روز از ارائه آن، تعداد دانلودهای بازی در یکی از سایت های عرضه کننده نرم افزاری های اندروید از حدود ۲۰۰۰۰۰ مورد گذشته است. تا قبل از ورود فیلم اخراجی های ۱ به عرصه فیلم سازی در سینمای ایران، اتهام انزوا و گوشه نشینی و نداشتن مخاطب همواره بر تولیدات سینمایی متعلق به جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی وارد می شد. گویا تولید گران ماهم این اتهام را پذیرفته بودند و عزم تصرف در این عرصه هنری و به خدمت درآوردن آن، کمتر در کارگردانان لرزشی و انقلابی دیده می شد. با ورود فیلم اخراجی ها در سال ۱۳۸۶، فیلمی که کاملا به جبهه و جنگ تعلق داشت و موضوع حریت افراد اخراجی در جبهه را تصویر می کشید و در عین حال فروشی تاریخی داشت، خط شکسته شد و جرات فیلم سازی موفق و مخاطب پسند در رگ کارگردانان متعلق به جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی جاری گشت. پس آن شاهد رشد و تحول در تولیدات فاخر ارزشی و مخاطب پسند سینمایی بودیم. گویی این باور به وجود آمد که می توان از مفاهیم ناب انقلابی در فیلم سازی استفاده کرد و همزمان، نظر مخاطب را بطور حداکثری جذب نمود.

با عرضه بازی "دلاور" به دنیای بازی های دیجیتال، امیدواریم این خط در عرصه تولیدات سایبری نیز شکسته شود. باور شود که پرداخت به مفاهیم اصیل انقلابی را می توان با سایر پارامتر های یک محصول هنری استاندارد، جمع کرد. دیده می شود که تولیدات داخل، متأسفانه صرفا به جذب مخاطب فکر می کنند و ماموریت کار خود را بر تنگ کردن فضا برای محصولات خارجی خلاصه کرده و از پرداخت به موضوعات ارزشی و انقلابی فاصله دارند. اما این بازی جذب مخاطب را با موضوعی ارزشی به خوبی جمع کرده است. عرصه فضای مجازی و بازی های دیجیتال به چنین خط شکنی هایی نیاز دارد. خط شکنی هایی که پیام ما می توانیم را صادر کند و دست اندرکاران حوزه فضای مجازی را همی مضاعف دهد. ازین جهت بازی دلاور موفقیت حائز اهمیتی کسب کرده است. در مباحث فنی و نرم افزاری البته متخصصان امر باید نظر دهند اما این مقدار جذب مخاطب گواهیست بر توانایی حضور در صدر بازی های جذاب رایانه ای و رقابت با آنان.

با وجود چنین تلاش هایی سوالات زیر خطاب به مسئولین فضای مجازی به ذهن متبادر می شود:

آیا برای تجاری سازی و حمایت ازین تولیدات، برنامه ویژه ای وجود دارد؟ آیا ارگان و سازمانی منسجم برای طراحی و تولید محصولات سایبری در کشور وجود دارد یا این تولیدات بیشتر متکی به مراکز مردمی غیر دولتی و افراد خود جوش است؟ آیا برنامه ریزی یا سندی بالادستی جهت هدایت و راهبری موضوعات طبق اولویت های فرهنگی جمهوری اسلامی، برای تولید کنندگان سایبری وجود دارد؟ یا تولید کنندگان بدون داشتن نقشه راهی روشن، حسب تشخیص خود، به خلق آثار هنری و سایبری مشغولند؟ به عنوان مثال، رهبری همواره تاکید داشته اند که موضوع اصلی جهان اسلام و اولویت ما در سیاست خارجه مسئله فلسطین است. در زمان هایی هم که حسب نیاز درباره تروریسم تکفیری و داعش صحبت کرده اند، متذکر شده اند که موضوعی است فرعی جهت فراموش شدن و به حاشیه راندن مسئله فلسطین. ایشان داعش را آلت دستی خوانده اند که دست پشت پرده آن یعنی اسرائیل و امریکا، چندان پنهان نیستند. حال باید پرسیده شود که درباره مسئله فلسطین به عنوان صدر مسائل جهان اسلام محصولی به قوت دلاور (The Brave) در فضای سایبری تولید شده است؟ اگر پاسخ نه باشد، نشان میدهد که تلاش های ارزش مند و دغدغه مندانه جوانان در تولید محصولات سایبری، متأسفانه راهبری و هدایت نمی شود و چشم بینایی با نگاه از بالا، اولویت بندی نمی کند. این مسئله باید مورد توجه شورای عالی فضای مجازی قرار گیرد.

همت هنرمندان جوان کشور به خصوص دست اندرکاران استودیو گونای که بازی دلاور را تولید کرده حائز قدردانی و تشکر است. امیدواریم که تولیداتی ازین دست روز به روز بیشتر جای خود را در بین مخاطبان باز کنند.

گام به گام با جشن بازی های رایانه ای تهران (۱۳۸۱-۸۲-۸۳-۸۴)

جشنواره بازی های رایانه ای تهران که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی بازی های رایانه ای در کشور برگزار می شود مهم ترین جشنواره هنر-صنعت بازی های رایانه ای در کشور است که هر ساله بهترین بازی ها و بازی سازان ایرانی در آن انتخاب می شوند.

سه دوره نخست این جشنواره در سال های ۹۱، ۹۰ و ۹۲ همزمان با نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران برگزار شد اما از آنجایی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوید از سال ۹۲ به بعد بودجه نمایشگاهی اش قطع شده و امکان برگزاری نمایشگاه را ندارد، جشنواره از دوره چهارم به صورت مستقل در حال برگزاری است.

طبق آمار رسمی منتشر شده، در پنج دوره از این جشنواره ۵۴۱ اثر ارسال شده است که این بازی ها را ۲۸۷ تیم بازی سازی یا افراد مستقل ساخته اند. در مجموع ۶۲ داور نیز وظیفه داوری آثار را در این سال ها عهده دار بوده اند.

نکته حائز اهمیت اینجاست که با بررسی تعداد آثار ارسالی در هر دوره از جشنواره به این نتیجه می رسیم که تعداد آثار ارسالی روند منظم کاهشی یا افزایشی نداشته است و آخرین دوره از جشنواره با دریافت ۱۲۷ بازی رایانه ای و موبایلی بیشترین استقبال را به خود اختصاص داده است.

براساس آمار ثبت شده در دبیرخانه این رویداد از سال ۹۰ تا سال گذشته و طی ۵ دوره برگزاری سالانه این رویداد به ترتیب ۸۴، ۱۱۸، ۱۱۱، ۹۱ و ۱۲۷ بازی رایانه ای در این جشنواره حضور داشته است.

یکی از علت های افزایش تعداد بازی های ارسالی در سال گذشته را می توان به رشد تولید بازی های موبایلی در کشورمان نسبت داد که تقریباً از دو سال گذشته تاکنون رشد چشمگیری داشته است. این در حالی است که در دوره های پیشین اغلب بازی ها مختص پلتفرم رایانه های شخصی بوده اند و این تناسب از دوره پنجم جشنواره به نفع بازی های موبایلی تغییر کرده است. می توان پیش بینی کرد که این روند در ششمین دوره از جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز تکرار شده و مجدداً شاهد تولید بازی های موبایلی بیش تری در کشورمان باشیم.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران با هدف منسجم کردن و انگیزه بخشیدن به بازی سازان کشورمان برای تولید محصولات باکیفیت آغاز به کار کرد. به همین علت حائز اهمیت است که بدانیم در هر دوره از جشنواره چه تعداد بازی ساز یا تیم بازی سازی شرکت کرده اند. با بررسی آمار رسمی جشنواره متوجه می شویم که پنجمین دوره از جشنواره با ثبت ۹۴ بازی ساز یا تیم بازی سازی رکورددار ادوار جشنواره است. این در حالی است که سه دوره نخست جشنواره که همزمان با نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران نیز برگزار می شد به شاهد حضور ۵۳، ۷۹ و ۶۱ بازی ساز یا تیم بازی سازی بوده است. این مهم نشان می دهد برگزار نشدن نمایشگاه تأثیری منفی در رشد بازی سازان نداشته است.

جوایز نقدی و غیر نقدی

هر جشنواره ای با نماد و تندیس منحصر به فردش شناخته می شود. جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز تندیس غزال زرین اهدا می کند که با الهام از غزال ایرانی طراحی و ساخته شده است.

علاوه بر آن در مجموع پنج دوره از این جشنواره بیش از ۳۰۰ میلیون تومان جایزه نقدی به برندگان پرداخت شده است. با بررسی جوایز هر دوره به این نتیجه می رسیم که عوامل جشنواره در دوره پنجم تصمیم گرفته اند با کاهش جوایز نقدی، جوایز غیر نقدی را به برندگان ارائه دهند که کاربردی تر از جوایز نقدی باشد. مشخص نیست این روند در ششمین دوره از جشنواره نیز ادامه خواهد یافت یا خیر.

مصائب جشنواره ششم بازی های رایانه ای

لجریا متین ایزدی را به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران معرفی کرد که سال گذشته هم جشنواره را برگزار کرد و ظاهراً در دولت یازدهم قرار است ثبات در همه موارد و امور حداقل فرهنگی، وجود داشته باشد.

اما ششمین جشنواره ظاهراً قرار است با مشکلات و مصائب زیادی روبرو باشد؛ اول اینکه این جشنواره معمولاً در تابستان برگزار می شده و الان که در نیمه تابستان هستیم نه خبری از زمان برگزاری است و نه خبری از ارسال آثار از سوی بازی سازان که به طور یقین این جشنواره در تابستان امسال نخواهد بود. مشکل دیگر ششمین دوره این جشنواره تولید پایین بازی های ایرانی برای رایانه های شخصی است که هویت صنعت بازی ایران و بازی های بزرگ هستند. در سال جاری کمتر از ۱۰ بازی رایانه ای شخصی منتشر شدند یا در صف انتشار هستند و بیشتر بازار را بازی های موبایلی پر کرده اند که به طور قطع نبود بازی های بزرگ در جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ارزش این جشنواره می کاهد و صنعت گیم ایران را تنها به عنوان تولیدکننده بازی های موبایلی معرفی خواهد کرد.

بازی هبجان انگیز ایرانی برای مبارزه با تروریست های تکفیری؛ قصه «دلاور» از چه قرار است؟ (۱۳۸۲-۸۳-۸۴-۸۵)

«اساساً تلگرام برای کشورهای شرقی به خصوص ایران ساخته شده و ما رقبتی نداریم که خانواده های آمریکایی ازین شبکه های اجتماعی استفاده کنند ... اعتقاد راسخی به استفاده از فیس بوک برای جوانان ندارم. دختر بزرگم که ۱۵ سال دارد دسترسی محدودی به فیس بوک دارد و دختر کوچکترم که ۱۲ سال بیشتر ندارد به اندازه کافی بزرگ نشده که بتواند از فیس بوک استفاده کند.» این جملات همسر باراک اوباما رییس جمهور آمریکا در دو مصاحبه است. بر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خلاف تصور رایج که از اپلیکیشن های نو ظهور فضای مجازی، در همه جای دنیا به طور یکسان استفاده می شود و ابزاری هستند که مردم خود در بهره مندی از آن تصمیم گیرند این جمله میشل لوباما نشان می دهد، طراحی های پیچیده ای برای انتخاب جامعه هدف این اپلیکیشن ها وجود دارد. آمارهای مختلف از میزان استفاده مردم ایران از شبکه های اجتماعی و بازی های آنلاین به گوش همگان رسیده است. آمارهایی که بعضا جالب توجه است. آمار های غیر رسمی حاکی ازین است که حدود ۸۲ درصد کاربران تلگرام، ایرانی هستند و هر ایرانی روزانه نزدیک به پنج ساعت در تلگرام حضور دارد. هم چنین حدود ۲۰ میلیون ایرانی روزانه ۱۴۴ دقیقه از وقت خود را صرف بازی های آنلاین تلفن همراه کرده و به سبب پرداخت های درون برنامه ای این بازی ها، روزانه میلیون ها تومان ارز از کشور خارج می شود. فارغ از صحت و درستی، این اعداد و ارقام نشان می دهند که طراحان تهاجم نرم، در جذب مخاطب تا حدود زیادی موفق عمل کرده اند و تریونی بسیار کارآمد فراگیر، اثر گذار، جذاب، با مخاطبانی عمدتا جوان و نوجوان برای خود ایجاد کرده اند که اگر به حال خود رها شود، می تواند بسیاری بذر های غلط فرهنگی در دل و جان و باور جوانان بکار د و سالهای بعد از آن بهره برداری کند. در این دهکده ارتباطی، بزرگ ترین آسیب، انفعال است. مسلما ما باید در جهت تصرف در این ابزارات سایبری در خدمت فرهنگ بومی ایرانی اسلامی خود ازین بستر نهایت استفاده را بکنیم.

خوش بختانه هستند جوانانی که در این میدان، به ایضی نقش می پردازند. عرصه های فتح شده زیادی در نزاع فرهنگی در فضای مجازی برای جوانان خلاق و دغدغه مند وجود دارد. از جمله آنها، تولید بازی های رایانه ای به خصوص بازی های تلفن همراه است. بعضا از گوشه و کنار خبر از تولیدات ازین دست به گوش می رسد. مشکلاتی چون نداشتن جذابیت، مشکلات نرم افزاری و اجراء رقابت پذیر بودن و بی خبر ماندن مخاطبان ازین تولیدات، کم و بیش وجود دارد. اما اخیرا حضور با قوت تولیدات داخلی، نوید دهنده آینده ای روشن برای حضور فعال و موثر در فضای مجازی از جمله ساخت بازی است. بازی دلاور (The Brave) تولید اخیر استودیو گونای با مدیریت آقای کیوان ملک محمدی است. این بازی کاملا ایرانی که برای سیستم عامل اندروید طراحی شده و رایگان است، داستان اعزام یک مبارز داوطلب ایرانی به نام "دلاور" به کشورهای مورد حمله توسط داعش را به تصویر کشیده است. این فرد با بدرقه مردم ایران به سرزمین های جنگ زده رفته و از مردم عادی که در بیمارستان و مدرسه و ... گرفتار تروریست ها شده اند، دفاع می کند. این مبارزه طی ۵۰ مرحله در بازی جذاب تر و سخت تر می شود. از جمله ویژگی های این بازی عبارت اند از:

بهره گیری از موضوعی ارزشی، انقلابی، به روز و مبتلا به کشور و انقلاب به نام اعزام مدافعان حرم برای مبارزه با پدیده شوم تروریسم تکفیری و بیان مفهوم ایثار و شهادت و از خود گذشتگی و دفاع از مظلوم در قالبی جذاب.

بیان موضوع اصلی در قالبی نوجوان پسند با طراحی کاراکتر دلاور. به طوریکه مخاطب در طول بازی باید این فرد از خود گذشته را مدیریت و کنترل کند و با او در امر جهاد و ایثار هم زاد پنداری خواهد داشت.

استفاده از شعار و نشانه های انقلابی در طول بازی. نشانه هایی چون پرچم ایران، پرچم الله اکبر و... اهمیت این موضوع از آنجاست که تولیدات داخلی اغلب بخاطر ترس از دست دادن مخاطب، از پرداخت به این شعار پرهیز می کنند.

محیط جذاب و زیبا و گرافیکی با طراحی فانتزی و نوجوان پسند، مراحل متنوع و صعودی، کسب امتیاز و سکه برای خرید اسلحه، تنوع در سلاح ها، فروشگاه و ابزار مهمات و پارامتر هایی که یک بازی جنگی نیاز دارد.

نداشتن مشکلات نرم افزاری و اجرایی در بازی.

جذب مخاطب حداکثری به طوری که با گذشت فقط چند روز از ارائه آن، تعداد دانلودهای بازی در یکی از سایت های عرضه کننده نرم افزاری های اندروید از حدود ۲۰۰۰۰۰ مورد گذشته است.

تا قبل از ورود فیلم اخراجی های ۶ به عرصه فیلم سازی در سینمای ایران، اتهام انزوا و گوشه نشینی و نداشتن مخاطب همواره بر تولیدات سینمایی متعلق به جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی وارد می شد. گویا تولید گران ماهم این اتهام را پذیرفته بودند و عزم تصرف در این عرصه هنری و به خدمت درآوردن آن، کمتر در کارگردانان ارزشی و انقلابی دیده می شد. با ورود فیلم اخراجی ها در سال ۱۳۸۶، فیلمی که کاملا به جبهه و جنگ تعلق داشت و موضوع حریت افراد اخراجی در جبهه را تصویر می کشید و در عین حال فروشی تاریخی داشت، خط شکسته شد و جرات فیلم سازی موفق و مخاطب پسند در رگ کارگردانان متعلق به جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی جاری گشت. پس آن شاهد رشد و تحول در تولیدات فاخر ارزشی و مخاطب پسند سینمایی بودیم. گویی این باور به وجود آمد که می توان از مفاهیم ناب انقلابی در فیلم سازی استفاده کرد و همزمان، نظر مخاطب را بطور حداکثری جذب نمود.

با عرضه بازی "دلاور" به دنیای بازی های دیجیتال، امیدواریم این خط در عرصه تولیدات سایبری نیز شکسته شود. باور شود که پرداخت به مفاهیم اصیل انقلابی را می توان با سایر پارامتر های یک محصول هنری استاندارد، جمع کرد. دیده می شود که تولیدات داخل، متأسفانه صرفا به جذب مخاطب فکر می کنند و ماموریت کار خود را بر تنگ کردن فضا برای محصولات خارجی خلاصه کرده و از پرداخت به موضوعات ارزشی و انقلابی فاصله دارند. اما این بازی جذب مخاطب را با موضوعی ارزشی به خوبی جمع کرده است. عرصه فضای مجازی و بازی های دیجیتال به چنین خط شکنی هایی نیاز دارد. خط شکنی هایی که پیام ما می توانیم را صادر کند و دست اندرکاران حوزه فضای مجازی را همی مضاعف دهد. ازین جهت بازی دلاور موفقیت حائز اهمیتی کسب کرده است. در مباحث فنی و نرم افزاری البته متخصصان امر باید نظر دهند اما این مقدار جذب مخاطب گواهیست بر توانایی حضور در صدر بازی های جذاب رایانه ای و رقابت با آنان.

با وجود چنین تلاش هایی سوالات زیر خطاب به مسئولین فضای مجازی به ذهن متبادر می شود:

آیا برای تجاری سازی و حمایت ازین تولیدات، برنامه ویژه ای وجود دارد؟

آیا ارگان و سازمانی منسجم برای طراحی و تولید محصولات سایبری در کشور وجود دارد یا این تولیدات بیشتر متکی به مراکز مردمی غیر دولتی و افراد خود جوش است؟

آیا برنامه ریزی یا سندی بالادستی جهت هدایت و راهبری موضوعات طبق اولویت های فرهنگی جمهوری اسلامی، برای تولید کنندگان سایبری وجود دارد؟ یا تولید کنندگان بدون داشتن نقشه راهی روشن، حسب تشخیص خود، به خلق آثار هنری و سایبری مشغولند؟

به عنوان مثال، رهبری همواره تاکید داشته اند که موضوع اصلی جهان اسلام و اولویت ما در سیاست خارجه مسئله فلسطین است. در زمان هایی هم که حسب نیاز درباره تروریسم تکفیری و داعش صحبت کرده اند متذکر شده اند که موضوعی است فرعی جهت فراموش شدن و به حاشیه راندن مسئله فلسطین. ایشان داعش را آلت دستی خوانده اند که دست پشت پرده آن یعنی اسرائیل و امریکا، چندان پنهان نیستند. حال باید پرسیده شود که درباره مسئله (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فلسطین به عنوان صدر مسائل جهان اسلام محصولی به قوت دلاور (The Brave) در فضای سایبری تولید شده است؟ اگر پاسخ نه باشد، نشان میدهد که تلاش های ارزش مند و دغدغه مندانه جوانان در تولید محصولات سایبری، متأسفانه راهبری و هدایت نمی شود و چشم بینایی با نگاه از بالا، اولویت بندی نمی کند. این مسئله باید مورد توجه شورای عالی فضای مجازی قرار گیرد.

همت هنرمندان جوان کشور به خصوص دست اندرکاران استودیو گونای که بازی دلاور را تولید کرده حائز قدرتی و تشکر است. امیدواریم که تولیداتی ازین دست روز به روز بیشتر جای خود را در بین مخاطبان باز کنند.

منبع: پارس نیوز



با استقبال بازی سازان سراسر کشور؛ تشکیل بیست موسسه فرهنگی تک منظوره بازی سازی در یک سال (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۴/۰۱/۲۵)

از تیرماه سال گذشته با تفویض وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد وظیفه ثبت و صدور مجوز موسسات فرهنگی تک منظوره بازی سازی را عهده دار شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قاطعه بیطرف دبیر هیات رسیدگی به این موسسات از تشکیل و ثبت ۲۰ موسسه طی یکسال گذشته خبر داد و گفت: درخواست ثبت این موسسات از سراسر کشور بوده و مختص تهران نیست.

بیطرف افزود: پیش از تفویض صدور و ثبت این موسسات، بازی سازان تنها می توانستند پروانه فعالیت دریافت کنند. اما حالا با ثبت موسسه می توانند از مزیت های آن از جمله معافیت مالیاتی برخوردار شوند.

دبیر هیات رسیدگی به موسسات فرهنگی و هنری تک منظوره بازی سازی در تشریح این موسسات گفت: علاوه بر معافیت مالیاتی، موسسه فرهنگی تک منظوره از سایر تعرفه های فرهنگی نیز بهره مند می شوند.

قاطعه بیطرف ثبت ۲۰ موسسه فرهنگی تک منظوره در یکسال را اتفاقی مهم دانست و افزود: شاهد استقبال بسیار خوب تیم های بازی سازی از ثبت موسسه بودیم به نحوی که برخی از بزرگ ترین شرکت های بازی سازی، شرکت خود را منحل کرده و اقدام به ثبت موسسه کرده اند. همچنین شاهد استقبال گروه های کوچک بازی سازی در شهرستان ها بودیم.

وی شرایط ثبت موسسه را آسان دانست و تشریح کرد: برای ثبت موسسه فرهنگ تک منظوره تنها چهار شرط داشتن رزومه مرتبط با بازی سازی، سن بالای ۲۷ سال، مدرک تحصیلی لیسانس و کارت پایان خدمت الزامی است.

لازم به ذکر است تیم ها و شرکت های بازی سازی برای ثبت موسسه می توانند به پایگاه اینترنتی ebazi.org مراجعه کرده و با دریافت فرم های مربوطه نسبت به ثبت موسسه اقدام نمایند.



با حکم مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ «متین ایزدی» دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۴/۰۱/۲۵)

طی حکمی از سوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «متین ایزدی» به عنوان دبیر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران انتخاب شد. ایزدی دبیری دوره قبلی این جشنواره را نیز عهده دار بود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های رایانه ای تهران از سال ۸۹ به منظور ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی ایرانی و حمایت و شناسایی استعدادهای موجود در صنعت بازی سازی کشورمان آغاز به کار کرد.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران، مهم ترین و بزرگ ترین رویداد فرهنگی این حوزه شناخته می شود که طی آن برترین بازی های ایرانی مشخص شده و تندیس غزال زرین دریافت می کنند. این جشنواره با رویکرد بومی سازی و تقویت تولید ملی، ایجاد فضای رقابت علمی، فنی، فرهنگی و هنری فعالیت می کند.

«متین ایزدی» در حالی به عنوان دبیر ششمین دوره از جشنواره انتخاب شد که سال گذشته نیز همین مسوولیت را برعهده داشت. از جمله نکات ویژه ای که در پنجمین دوره جشنواره شاهد آن بودیم، حضور داوران بین المللی و شفافیت کامل در بحث داوری جشنواره بود. برنامه های ششمین جشنواره نیز متعاقباً اطلاع رسانی خواهد شد.

درباره یک بازی خوش ساخت ایرانی؛ با رزمنده ایرانی به جنگ با داعش بروید + دانلود (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرنامه دانشجویان ایران: آنچه یک هنرمند در اثر خود نمایان می کند بازتاب فکر و ذهن اوست. هنرمند سعی می کند فکر و اعتقاد خود را با زبان هنر منتقل کند. از نقاشی روی بوم گرفته؛ تا فیلم روی پرده سینما این چنین است. زبان قصه و داستان البته به آن دلیل که می تواند با عموم مردم ارتباط بگیرد جذابیتش دوچندان است. در ادبیات ایرانیان، داستان و حکایت از همین جهت مورد استقبال مردم بوده است و در ادبیات محاوره ای مردم ورود پیدا کرده بوده است. در ادبیات جهانی خصوصا روسیه و فرانسه نیز، رمان زبان انتقال فرهنگ و تاریخ و اخلاق بوده است. خواننده با همذات پنداری با شخصیت های داستان ارزشهای کشور خود را فرامی گیرد و کم کم نسبت به آنها علاقه و تعصب پیدا می کند.

به گزارش خبرنگار «خبرنامه دانشجویان ایران»: مرز انتقال فرهنگ تا تهاجم فرهنگی مرز حساسی است. خواننده ایرانی می تواند با مطالعه ی بینوایان و ویکتور هوگو با اوضاع و احوال آن روز فرانسه آشنا شود و در عین حال به تبادل فرهنگی بپردازد ولی وقتی نویسنده ی وطنی سعی می کند در کتابش طوری قلم بزند که فرهنگ و سبک زندگی فرانسوی را تبلیغ کند و فرهنگ و سبک زندگی ایرانی را به سخره بگیرد و بر ناخودآگاه خواننده اثر بگذارد مصداق تهاجم فرهنگی پیدا می کند.

این همان غریبزدگی است که جلال آل احمد از آن می گفت در کنار رمان و داستان، فیلم و سریال؛ عرصه بازی های رایانه ای یکی از مهمترین ابزارهای آموزش فرهنگ و یا تهاجم فرهنگی است. بازی به دلیل ماهیت سرگرمی برای کودکان و نوجوانان جذاب و شیرین است به شکلی که در هنگامه بازی حواسش به اطراف خود کمتر جلب می شود. بازی های کامپیوتری مجموعه ای از هیجان، اضطراب، تعقل، مهارت، صبر و دوراندیشی و ... را برای کودک به ارمغان می آورد و این همان ماهیت سرگرم کننده ی بازی است. کودک و نوجوان با داشتن حس همذات پنداری قوی با شخصیت های بازی، گاهی تا ساعت ها بعد از اتمام آن نیز درگیر آن شخصیت است و در رفتار و بیان خود به تقلید و شبیه سازی او می پردازد.

از همین جهت است که شرکت های بزرگی در دنیا در این عرصه سرمایه گذاری های هنگفت کرده اند و چرخه اقتصادی آن بالغ بر ده ها میلیارد دلار را شامل می شود.

یکی از نکات مهم این عرصه قدرت انعطاف بازی سازان با سرعت رشد تکنولوژی های ارتباطی- رسانه ای است. یکی از این جهشهای تکنولوژی را باید ورود گوشی های هوشمند به بازار دانست که این امکان را فراهم می آورد کاربر با استفاده از گوشی خود وارد دنیای سرگرم کننده بازی شود. با این اتفاق دیگر نیاز نبود کاربر حتما پشت سیستم شخصی خود بنشیند. بلکه حالا بازی او همیشه همراهش هست؛ در مترو، پارک، مهمانی، سینما و ...

هنر بازی سازان حرفه ای جهانی در این است که چرخه اقتصادی درآمدی بازی را با فضای فرهنگی- آموزشی متناسب با سیاست های سبک زندگی غربی ترکیب کرده اند. یعنی همان طور که هالیوود سعی می کند در فیلم های خود سبک زندگی آمریکایی را ترویج کند و یا نگاه تماشاگر را به اسلام و مسلمانان منفی کند؛ بازی سازان جهانی نیز این چنین اقدام می کنند.

وقتی کاربر کودک یا نوجوان قرار است نقش یک سرباز آمریکایی را بازی کند که وارد شهرهای عراق، افغانستان و یا ایران شده و بتایر مأموریت و استراتژی بازی باید بعضی از اماکن این کشورها مانند مساجد را تخریب کند و یا مردم این کشورها را بکشد؛ بر ناخودآگاه کاربر اثر می گذارد و می تواند حس مانند میهن دوستی در او را ضعیف کند و یا غرب دوستی را تقویت. یا بعضی از بازی ها که سبک زندگی را مستقیم مورد هدف قرار داده اند که کاربر باید در مقام بازی کارهایی را بکند و رفتاری از خود نشان بدهد که خلاف اعتقادات و اصول و مبانی دینی اوست.

لذاست که باید گفت غفلت از بازی ساز و بازی سازی وطنی یعنی مجوز ورود بازی های خارجی که بعضا هیچ گونه سختیتی با فرهنگ ایرانی-اسلامی ما ندارد. بازی ساز وطنی در صورت حمایت سیاست گذاران فرهنگی کشور می تواند همان نقش غلط فرهنگ سازی بازی های خارجی را؛ با جهت گیری ایرانی-اسلامی اصلاح کند.

تلاش هایی که جوانان علاقمند و بااستعداد کشور در این عرصه انجام می دهند ستودنی است. یکی از این تلاش های موفق را باید بازی تحت اندروید «دلاور» دانست. در این بازی کاربر به جنگ تروریست های تکفیری داعش می رود و با انواع سلاح هایی که دارد به نابودی دشمن تکفیری می پردازد. انتخاب موضوع روز که تقریبا اکثریت کشورهای جهان درگیر آن هستند از شاخصه های مهم این بازی است. گرافیک جذاب، مراحل هیجان انگیز و موضوع روز سبب می شود کاربر درگیر بازی شود.

نباید فراموش کرد که در دنیای بازی؛ تنوع و تعداد بازی هایی که کاربر ایرانی باید در نقش یک سرباز آمریکایی به جنگ دشمنان آمریکا بروند بسیار زیاد است و بازی «دلاور» از این جهت متمایز است که جزو محدود بازی های ایرانی است که کاربر نقش یک رزمنده ی ایرانی را دارد. نکته ی حائز اهمیت آن است که داستان بازی مربوط به صد سال گذشته نیست بلکه کاربر در حین بازی می تواند متصور شود که کیلومترها آنطرف تر رزمنده ی مدافع حرم هموطن او برای دفاع از ارزشهای ملی و مذهبی او در حال جنگ است.

جنگی که کاربر در «دلاور» انجام می دهد در صورت همذات پنداری کاربر با شخصیت رزمنده؛ در واقع تمرین جنگ با داعش است و آموزش دفاع از ارزشهای دینی و ملی. او با دفاع از بیمارستان ها هم حس انسان دوستی و دفاع از مظلوم را تمرین می کند و هم ایستادگی در مقابل ظلم را.

از جمله نکات قابل توجه بازی که نشان از دوراندیشی بازی ساز است توجه به رده سنی کودک است که در ابتدای بازی با انتخاب گزینه کودک شکل و ساختار بازی نسبت به کاربر بزرگسال متفاوت می شود. زبان فارسی در کنار زبان های انگلیسی و ترکی حس وطنی بودن این بازی را بیش از پیش تقویت می کند.

در حقیقت دنیای بازی؛ محل رقابت اندیشه و تفکر بازی سازان است تا در کنار جنبه های اقتصادی آن، به تبلیغ و ترویج فرهنگ خود و هجوم به فرهنگ های دیگر بپردازند. اگر عرصه ی اقتصادی بازی سازی را رقابت بازی سازان بنامیم؛ عرصه تبلیغ و ترویج ارزش های ملی و دینی و نفی دشمن عرصه جنگ بازی سازان خواهد بود. در حالی که با موج سهمگینی از بازی های سرگرم کننده و البته متناقضه متضاد با فرهنگ ملی و مذهبی خود رو به رو هستیم تلاش های بازی سازانی مانند تیم سازنده بازی «دلاور» قابل ستایش و تقدیر است.

لینک دانلود



دولت به جای اعطای تسهیلات، کمک زیرساختی کند (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۱۰)

مدیرعامل یک استودیوی بازی سازی، حمایت مالی مستقیم دولت در قالب وام را برای کمک به بازی سازها نامناسب دانست و بهترین کمک بخش دولتی را اقدامات زیرساختی از جمله تسهیل بوروکراسی های اداری برای فراهم کردن زمینه فعالیت بخش خصوصی اعلام کرد.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، حسین مزروعی درباره اینکه بخش دولتی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای چه کمکی می تواند به بازی سازی کند، گفت: بزرگ ترین کمکی که بخش دولتی می تواند بکند، کمک زیرساختی است. بخش خصوصی و تیم های مستقل می توانند راه خود را پیدا کنند و حتی با محصولات بین المللی رقابت کنند، اما محدودیت های زیرساختی مانند گران بودن پهنای باند و چالش هایی که در گرفتن مجوزها وجود دارد، سد راه آنها است. وی ادامه داد: بنابراین مسائلی نظیر بوروکراسی اداری و شرایطی که برای تأیید و مجوز وجود دارد گاه خیلی دست و پاگیر است یا مسائل حقوقی و مالیاتی از جمله اینکه ما با وجود اینکه یک استودیوی مستقل هستیم و نیاز به حمایت جدی دولت داریم باید مالیات پرداخت کنیم.

اگر دولت و بنیاد بتوانند مسائل این چنینی را حل کنند، باقی راه را خود بازی سازان می توانند طی کنند. این فعال بازی ساز با بیان اینکه حمایت مالی مستقیم دولت خصوصاً در قالب وام تأثیرگذار نیست، افزود: سازوکار دریافت و پرداخت وام بسیار سخت و ریسکی است و علاوه بر اینکه امکان رانت وجود دارد، سازوکارهایی که نتواند در بازاریابی به بازی سازها کمک کند، هیچ فایده ای ندارد و تنها بدهکارشان می کند، چون به دلیل مشکلات زیرساختی موجود نمی تواند بازی را بفروشد و اقساط وام را پرداخت کند. بنابراین اساساً وام دولتی نمی تواند کمک زیادی در این زمینه کند.

ایسا



اوانیوز

واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به حضور «پوکمون گو»ها در ایران (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۱۰)

بازی موبایلی «پوکمون گو» نزدیک به یک ماه است که در بازار جهانی منتشر شده و تاکنون حاشیه ها و جنجال های اجتماعی، فرهنگی و امنیتی را به همراه داشته است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در واکنش به این بازی، در روزهای نخست انتشار آن با ناشر بازی مکاتبه کرده و شرایط ورود به ایران را به آن ها اعلام کرد و اکنون باتوجه به موضوع فراسرگرمی پوکمون گو موضع رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام شد.

به گزارش فاوانیوز به نقل از ایسا، بازی پوکمون گو به دلیل ویژگی های خاص و نحوه بازی شدن، در یک ماه گذشته جنجال های فراوانی در مسائل مختلف اجتماعی، فرهنگی و امنیتی به وجود آورده است که باعث شده این بازی فراتر از یک بازی صرف باشد و حتی توسط برخی از دولت ها محدود یا ممنوع شود. بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در مکاتبه با ناشر این بازی، دو شرط قرارگیری سرور کاربران ایرانی در داخل کشور و تعیین موقعیت های مکانی بازی با هماهنگی بنیاد را برای ورود رسمی بازی به ایران الزامی دانست.

نظام رده بندی سنی (ESRA) بازی پوکمون گو را از نظر محتوا جهت انتشار در ایران، بدون اشکال دانسته و انتشار این بازی را بلامانع می داند. با این حال با توجه به وجوه فراسرگرمی از جمله مسائل امنیتی و اجتماعی که ممکن است باعث ایجاد اختلال در نظم یا امنیت عمومی شود، بنیاد ملی بازی های رایانه ای انتشار این بازی را منوط به تأیید نهادهای مربوط به امنیت اجتماعی و ملی کرده است.

این بازی هم اکنون از دسترس کاربران ایرانی خارج شده است، اما تصمیم گیری کارشناسانه برای دسترسی به این بازی، در دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار دارد و نتیجه نهایی آن به زودی اعلام خواهد شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری
بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۵/۱۰

